

**PENGEMBANGAN MEDIA *THEMATIC SMART CHEERFUL*
BERBASIS APLIKASI ANDROID
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
BAGI SISWA KELAS III MI AR-ROUDHOH JEMBER
TAHUN AJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :
Rita Sukriya Murti
NIM : T20174080

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA *THEMATIC SMART CHEERFUL*
BERBASIS APLIKASI ANDROID
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
BAGI SISWA KELAS III MI AR-ROUDHOH JEMBER
TAHUN AJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :
Rita Sukriya Murti
NIM : T20174080



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Disetujui Pembimbing

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER


Dr. Nino Indrianto, M.Pd

NIP. 19860617 2015 03 1006

PENGEMBANGAN MEDIA *THEMATIC SMART CHEERFUL*
BERBASIS APLIKASI ANDROID
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
BAGI SISWA KELAS III MI AR-ROUDHOH JEMBER TAHUN
AJARAN 2020/2021

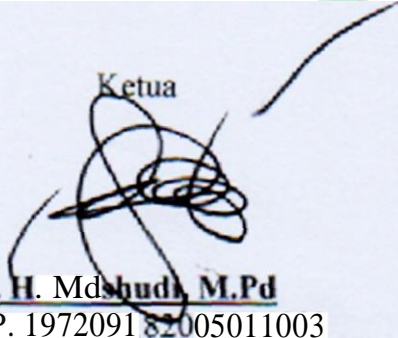
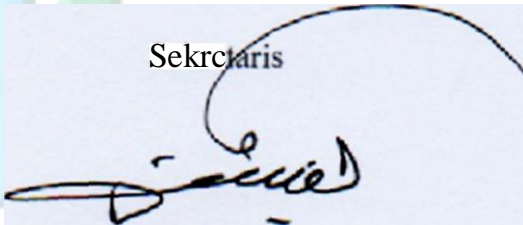
SKRIPSI

telah diuji dan dilemma untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Selasa

Tanggal : 28 December 2021

Tim Penguji

<p>Ketua</p>  <p><u>Dr. H. Mdshudi, M.Pd</u> NIP. 197209182005011003</p>	<p>Sekretaris</p>  <p><u>Dr. Mob. Nor. Afidi, M.Pd.I</u> NIP. 20160361</p>
---	--

Anggota :

1. Dr. Subakri, M.Pd.I

2. Hr. Nino Indrianto, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Mukriyah, M.Pd.I
NIP. 195405111999032001



iii

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

“ (Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan *Az-Zikr* (Al-Quran) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.” (Qs. An-Nahl [16]: 44).¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹ Tim Shahih, *Al-Quran (Terjemah dan Transliterasi) Tajwid Warna*, 430.

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunia-Nya sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Karyaku ini akan kupersembahkan kepada orang-orang tersayang yang selalu mendukung dan mendampingiku dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih kepada :

Ayahanda (S. Sukrianto) dan Ibunda (Siti Murtini) tercinta, motivator nomor satu dalam hidupku, pahlawanku, dan segalanya bagiku yang tak pernah lelah mendoakan dan menyayangiku. Terimakasih atas kasih sayang dan pengorbanan yang Ayah Bunda berikan padaku. Seisi dunia tak akan mampu menebus cinta kasih Ayah dan Bunda padaku.

Para guru dan dosen yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan dalam mendidik dan mengajariku. Terimakasih atas segala jerihpayah Bapak dan Ibu. Tak bisa aku membalas ilmu pengetahuan yang Bapak dan Ibu berikan padaku.

Kakakku tercinta (Yusriani dan Shomad) terimakasih telah ada dan membantuku dalam ketidakmampuanku, terimakasih pula atas kasih sayang yang tercurahkan padaku.

Paman dan Bibiku tercinta (Harto dan Yuli) terimakasih atas dukungan paman dan bibi selama ini.

Sahabat-sahabatku terkhusus sahabatku yang selalu ada dan selalu memotivasiku.

Karyaku ini juga aku persembahkan untuk almamaterku tercinta UIN KH

Achmad Siddiq Jember.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya. Shalawat beserta salam senantiasa selalu tercurahkan limpahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kebodohan ke zaman yang berilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Thematic Smart Cheerful* Berbasis Aplikasi Android dalam Pembelajaran Tematik bagi Siswa Kelas III MI Ar-Roudhoh Jember Tahun Ajaran 2020/2021.” Sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena adanya dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., MM selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah menyediakan fasilitas selama proses perkuliahan.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember atas motivasi dan arahan yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan motivasi kepada penulis selama

menempuh pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

4. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta tenaganya dalam membimbing sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Dian Tanjung Sari, S.Pd selaku kepala sekolah MI Ar-Roudhoh Jember dan seluruh dewan guru khususnya Ibu Reda Marta Wahyuningtyas, S.Pd selaku wali kelas III MI Ar-Roudhoh Jember yang telah banyak membantu penulis dan telah memberi izin dalam mengadakan penelitian yang diperlukan dalam penyusunan kripsi ini.
6. Orangtua beserta keluarga besar yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk menyempurnakannya. Akhirnya, semoga kita semua mendapatkan syafaat dari Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal'Alamin.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Jember, 19 Desember 2021

Penulis

ABSTRAK

Rita Sukriya Murti, 2021: *Pengembangan Media Thematic Smart Cheerful Berbasis Aplikasi Android dalam Pembelajaran Tematik bagi Siswa Kelas III MI Ar-Roudhoh Jember Tahun Ajaran 2020/2021.*

Kata kunci : media *Thematic Smart Cheerful*, aplikasi android, pembelajaran tematik, siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang menarik seperti media yang berbasis multimedia agar peserta didik dapat termotivasi dan lebih semangat dalam belajar. Media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran adalah media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android.

Rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pengembangan media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember? 2) Bagaimana kelayakan/validitas media *Thematic Smart Cheerful* berbasis android dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember? 3) Bagaimana kemenarikan media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember. Tujuan penelitian ini adalah Mendeskripsikan pengembangan, validitas, kemenarikan media *Thematic Smart Cheerful* berbasis android dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember.

Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima Langkah atau tahapan yaitu: 1) Menganalisis dan mengkaji permasalahan. 2) Menggambarkan desain media. 3) Melakukan pengembangan media 4) Mengimplementasikan media *Thematic Smart Cheerful* yang telah dikembangkan kepada peserta didik kelas III MI Ar-Roudhoh Jember 5) Melakukan evaluasi apakah media yang telah dikembangkan perlu adanya perbaikan ataukah layak digunakan tanpa adanya perbaikan. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner/angket, dan dokumentasi berupa gambar.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan: 1) Pengembangan media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember berisi materi pembelajaran tematik untuk siswa kelas III semester II, selain itu media ini juga dilengkapi dengan Soal latihan/*Quiz*, lagu-lagu, dan juga video pembelajaran dengan warna dan gambar yang menarik serta ceria sesuai dengan nama aplikasi ini yaitu *Thematic Smart Cheerful* (Tematik Cerdas Ceria). 2) Media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan validasi kelayakan rata-rata oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas sebesar 94,9% dan jika dikonversikan dalam tabel persentase kelayakan, maka diperoleh predikat A yaitu dengan persentase 81% - 100% yang artinya produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan. 3) Media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android sangat menarik digunakan bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh

sebagai media pembelajaran, hal ini terbukti dengan adanya data yang diperoleh melalui angket siswa yaitu diperoleh persentase 93,6 % dan jika dikonversikan dalam tabel persentase kelayakan, maka diperoleh predikat A yaitu dengan persentase 81% - 100% yang menyatakan bahwa media *Thematic Smart Cheerful* sangat layak dan menarik untuk digunakan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	10
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	11
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	14
G. Asumsi dan Keterbatasan Produk.....	14
H. Definisi Istilah	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. PENELITIAN TERDAHULU	18
B. KAJIAN TEORI.....	23
1. Pembelajaran Tematik di MI	23

a.	Pengertian Pembelajaran Tematik.....	23
b.	Ciri-ciri Pembelajaran Tematik.....	24
c.	Tujuan Pembelajaran Tematik	26
2.	Media Pembelajaran.....	26
a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	26
b.	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	27
c.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	28
3.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i>	30
4.	Aplikasi Android Pengembangan Media Pembelajaran.....	30
a.	Pengertian Android	30
b.	Versi Android	32
c.	Aplikasi Pengembangan Android	34
5.	Android Studio sebagai Aplikasi Pengembang Media Pembelajaran.....	36
6.	Pengembangan Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis Aplikasi Android dalam Pembelajaran Tematik MI.....	38
BAB III	METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	40
A.	Model Penelitian dan Pengembangan.....	40
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	42
1.	Tahapan Analisis.....	42
2.	Tahapan Desain	43
3.	Tahapan Pengembangan.....	44
4.	Tahapan Implementasi	44
5.	Tahapan Evaluasi.....	45
C.	Uji Coba Produk.....	46
1.	Desain Uji Coba.....	46
2.	Subjek Uji Coba.....	47
3.	Jenis Data	49
D.	Metode Pengumpulan Data	50
1.	Instrumen Pengumpulan Data	50

2. Teknik Pengumpulan Data	51
3. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	61
A. Penyajian Data Uji Coba.....	61
1. Pengembangan <i>Media Thematic Smart Cheerful</i>	61
a. Analisis	61
b. Desain	62
c. Pengembangan Produk.....	63
d. Implementasi.....	82
e. Evaluasi	83
2. Validasi Produk <i>Thematic Smart Cheerful</i>	83
a. Validasi Ahli Materi.....	84
b. Validasi Ahli Media	86
c. Validasi Oleh Guru.....	88
3. Kemenarikan Media <i>Thematic Smart Cheerful</i>	90
B. Analisis Data	93
1. Analisis Data Hasil Uji Coba Ahli Materi	93
2. Analisis Data Hasil Uji Coba Ahli Media.....	94
3. Analisis Data Hasil Uji Coba oleh Guru	95
4. Analisis Data Respon Peserta Didik... ..	96
C. Revisi Produk	99
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	109
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	113

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
2.1	Orisinalitas Penelitian.....	18
2.2	Versi Android.....	33
3.1	Daftar Wawancara.....	52
3.2	Data Validitas Ahli Materi.....	54
3.3	Data Validitas Ahli Media.....	55
3.4	Skala Likert.....	58
3.5	Persentase Kelayakan.....	59
4.1	Hasil Validasi Ahli Materi.....	85
4.2	Hasil Validasi Ahli Media.....	87
4.3	Hasil Validasi Oleh Guru.....	88
4.4	Hasil Respon Peserta Didik.....	91



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal.
1.1	Data Sistem Operasi Indonesia dari September 2019 hingga September 2020.....	8
1.2	Bentuk Dasar Media <i>Thematic Smart Cheerful</i>	13
2.1	Logo Android.....	32
2.2	Tampilan Layar Utama Android Studio.....	37
2.3	Tampilan Android Studio.....	37
3.1	Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE.....	41
3.2	Desain Uji Coba Produk.....	47
4.1	Desain Awal Beranda Media <i>Thematic Smart Cheerful</i>	66
4.2	Desain Info.....	68
4.3	Desain Menu.....	69
4.4	Tampilan Halaman Materi.....	70
4.5	Tampilan Halaman Materi Subtema.....	72
4.6	Contoh Tampilan Halaman Materi setiap Mapel.....	73
4.7	Tampilan <i>Quiz</i>	75
4.8	Tampilan Skor Halaman <i>Quiz</i>	76
4.9	Tampilan Halaman Video.....	78
4.10	Tampilan Halaman Bernyanyi Lagu Daerah.....	81
4.11	Tampilan Halaman Bernyanyi Lagu Nasional.....	81
4.12	Tampilan Halaman Bernyanyi Lagu Pramuka.....	82
4.13	Persentase Validitas Media <i>Thematic Smart Cheerful</i>	98
4.14	Tampilan Media TSC Sebelum Direvisi.....	100
4.15	Tampilan Media TSC Sesudah Direvisi.....	100
4.16	Tampilan Halaman Petunjuk.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru perlu memodifikasi media yang digunakan dan perlu disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa karena kebanyakan siswa saat pembelajaran secara online tidak benar-benar memperhatikan materi atau tugas yang diberikan oleh guru jika tugas atau materi tersebut tidak menarik bahkan peserta didik menggunakan *smartphone* mereka untuk bermain game dan membuka aplikasi yang tidak penting. Oleh karena itu, aplikasi *Thematic Smart Cheerful* (Tematik Cerdas Ceria) hadir untuk memberikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik agar peserta didik dapat belajar dengan baik dan tujuan pendidikan dapat tercapai karena pendidikan itu merupakan hal yang sangat penting.

Pendidikan dikatakan hal yang sangat penting karena pendidikan berhubungan langsung dengan eksistensi manusia. Oleh karena itu, pendidikan sangat diutamakan dalam kehidupan agar memperoleh ilmu pengetahuan dan kehidupan yang berkualitas. Pendidikan sangat penting karena dengan pendidikan hidup akan lebih terarah dan berkualitas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam upaya mendewakan, melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹ Maksud dari kalimat

¹ Ruminiati, *Sosio-Antropologi Pendidikan*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), 10.

² Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem

tersebut ialah dengan pendidikan seseorang dapat mengalami perubahan sikap dan menuju proses kedewasaan.

Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia tertuang dalam undang-undang N0.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Tujuan pendidikan dijelaskan pula dalam surah Al-Baqarah ayat 1-5 sebagaimana firman Allah :

الْمَّ۞ٔٓٓٓ ذٰلِكَ الْكِتٰبُ لَا رَيْبَ فِيْهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِيْنَ ۝٢
 الَّذِيْنَ يُؤْمِنُوْنَ بِالْغَيْبِ وَيُقِيْمُوْنَ الصَّلٰوةَ وَمِمَّا رَزَقْنٰهُمْ يُنْفِقُوْنَ ۝٣
 وَالَّذِيْنَ يُؤْمِنُوْنَ بِمَا اُنزِلَ اِلَيْكَ وَمَا اُنزِلَ مِنْ قَبْلِكَ ۗ وَبِالْآخِرَةِ هُمْ يُوقِنُوْنَ ۝٤
 اُولٰٓئِكَ عَلٰى هُدًى مِّنْ رَّبِّهِمْ ۗ وَاُولٰٓئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُوْنَ ۝٥

Artinya: (1) Alif laam miin. (2) Kitab (Al Quran) ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi mereka yang bertaqwa, (3) (yaitu) mereka yang beriman kepada yang ghaib, yang mendirikan shalat, dan menginfakkan sebagian rezeki yang Kami anugerahkan kepada mereka. (4) dan mereka yang beriman kepada kitab (Al-Quran) yang telah diturunkan kepadamu dan Kitab-

² Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3.

Kitab yang telah diturunkan sebelumnya, serta mereka yakin akan adanya (kehidupan) akhirat. (5) mereka itulah yang tetap mendapat petunjuk dari Tuhan mereka, dan merekalah orang-orang yang beruntung.

Berdasarkan ayat tersebut menjelaskan mengenai beberapa tujuan pendidikan, yaitu menjadikan manusia yang bertaqwa dan beramal shaleh, mewujudkan manusia yang percaya akan adanya Allah dan hari akhir, serta untuk mencapai kesuksesan di dunia maupun di akhirat.

Tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai dalam sebuah proses pembelajaran di sekolah. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang baik sifat maupun jenisnya sangat banyak karena itu sudah tentu, tetapi tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.³ Sedangkan proses pembelajaran merupakan sebuah proses transfer ilmu oleh pendidik kepada peserta didik yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik guna mencapai tujuan belajar. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, pembelajaran dapat diartikan pula sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁴ Secara umum lingkungan belajar ini ialah sekolah. Sekolah merupakan tempat atau lingkungan belajar

³ Muh. Rapi, *Pengantar Strategi Pembelajaran*, (Makassar: Alauddin University Press, 2012), 1.

⁴ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (20).

yang memiliki visi dan juga misi yang tentunya sejalan dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Pembelajaran di sekolah tentu tidak lepas dengan adanya kurikulum di dalamnya. Kurikulum memiliki peranan penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan karena kurikulum disesuaikan dengan cara belajar peserta didik dan perkembangan zaman saat ini. Kurikulum tidak hanya sekedar perencanaan dalam mencapai suatu tujuan pendidikan namun juga meliputi hal-hal yang tidak terencana sebelumnya untuk menunjang keberhasilan dalam suatu pendidikan. Saat ini Indonesia menerapkan kurikulum 2013, dimana dalam kurikulum 2013 pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif, serta mampu berkontribusi dalam kehidupan masyarakat.

Selain itu, pembelajaran dalam kurikulum 2013 berbasis tematik yang artinya pembelajaran yang diterapkan dengan memadukan berbagai mata pelajaran menjadi satu tema. Dalam pembelajaran tematik peserta didik berperan secara aktif. Karena dengan berperan secara aktif dalam pembelajaran, peserta didik dapat melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar dengan lebih bermakna.⁵ Pembelajaran tematik perlu didesain semenarik mungkin oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media

⁵ Pariang Sonang Siregar, Rindi Genesa Hatika, *Ayo Latihan Mengajar: Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar (Peerteaching dan Microteaching)*, (Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2019), 3.

yang di dalamnya memuat materi pembelajaran tematik agar peserta didik mampu dan media, penyebar luas dan/atau pengunggah bahan ajar dan media, penulis soal, tugas, dan/atau evaluasi hasil belajar; dan tutor⁶

Hal ini menimbulkan tantangan bagi seorang guru agar dapat kreatif dalam memilih strategi memahami materi yang disampaikan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Media pembelajaran ini sangat penting dalam sebuah pembelajaran karena dapat membantu peserta didik dalam belajar serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru dituntut kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran, terlebih lagi saat ini kegiatan pembelajaran tidak dilakukan secara langsung melalui tatap muka di dalam kelas namun pembelajaran dilakukan secara online atau daring karena mengikuti anjuran pemerintah untuk belajar dari rumah terkait dengan adanya pandemi COVID-19. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 119 Tahun 2014 Pasal 15 Ayat 2, menyatakan bahwa:

Pendidik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) paling sedikit memiliki fungsi sebagai: perancang program pembelajaran, penyusun dan/atau pengembang bahan ajar pembelajaran yang cocok serta media pembelajaran yang dapat memudahkan proses transfer ilmu secara *online*. Dengan kemajuan teknologi saat ini guru dapat mengembangkan media pembelajaran dengan mudah. Kemudahan teknologi dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran

⁶ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Peraturan Nomor 119 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah,

yang kreatif dan inovatif dan diyakini dapat beradaptasi seiring dengan perkembangan zaman. Sakat menyatakan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan teknologi dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap kegiatan pembelajaran. Salah satu teknologi yang banyak digunakan oleh peserta didik saat ini ialah android. Perangkat android seakan-akan menjadi teman bagi peserta didik dan sangat dekat dengan kehidupan peserta didik saat ini. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, perangkat android juga berpotensi dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif yang tentunya sangat bermanfaat bagi peserta didik.⁷

Penggunaan media pembelajaran semacam ini jika diterapkan dalam pembelajaran daring (Dalam Jaringan) dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik serta hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran berbasis aplikasi yang terdapat dalam *smartphone* memungkinkan peserta didik belajar dimanapun dan kapanpun dengan aplikasi yang menarik.

Salah satu media pembelajaran berbasis android yaitu Aplikasi *Thematic Smart Cheerful* (Tematik Cerdas Ceria) yang akan dikembangkan oleh penulis. Dalam pengembangan media *Thematic Smart Cheerful* ini penulis bekerjasama dengan seorang ahli Ilmu Teknologi yang membantu penulis dalam pengelolaan dan pengkodean media yang sedang dikembangkan.

Penulis memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dengan nama *Thematic Smart Cheerful* karena dalam media ini akan

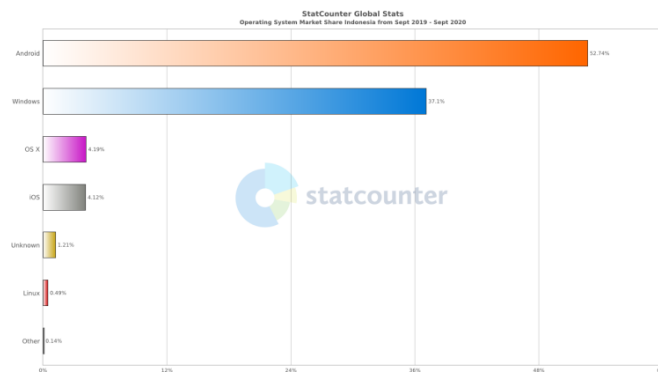
⁷ Isma Ramadhani Lubis, Jaslin Ikhsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA", *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1, no. 2 (Oktober, 2015) : 92.

memuat materi pembelajaran tematik dengan desain yang menarik serta dilengkapi dengan *quiz* sehingga diharapkan peserta didik dapat belajar dengan ceria dan meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran yang disajikan.

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang berisi pembelajaran tematik pada semester II untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 3. Pemilihan kelas 3 semester II karena dalam kelas 3 Semester II terdapat Tema Praja Muda Karana (PRAMUKA) yaitu pada tema 8, dimana dalam tema PRAMUKA penyajian materinya perlu didesain lebih menarik karena dalam Kurikulum 2013 kegiatan kepramukaan diwajibkan yaitu sesuai dengan ketentuan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.63 Tahun 2014 tentang Pendidikan Kepramukaan Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Jadi perlu dikembangkan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Aplikasi ini juga memanfaatkan Telepon Seluler ber-platform Android.

Pemilihan Platform Android didasarkan pada data statistik yang dirilis oleh *StatCounter GlobalStat* bahwa android merupakan sistem operasi ponsel pintar yang paling banyak digunakan. Berikut adalah data dari *StatCounter GlobalStat* :



Gambar 1.1

Data Sistem Operasi Indonesia dari September 2019-September 2020

Pengembangan aplikasi ini berdasarkan pada realita bahwa selama ini media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran secara langsung kebanyakan hanya berupa gambar atau alat peraga yang hanya dapat dilihat, Begitu pula dalam proses pembelajaran secara daring guru menggunakan media seadanya.

Selama pembelajaran secara daring guru hanya memanfaatkan aplikasi yang telah ada seperti Whatsapp, Google Classrom, dan Google Meet. Guru belum dapat mengembangkan media berbasis aplikasi android dikarenakan guru belum menemukan inovasi baru dalam pengembangan media berbasis aplikasi android. Oleh karena itu guru hanya memanfaatkan media aplikasi yang ada. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ustadz Tegar selaku waka kurikulum dan Ibu Reda selaku wali kelas III MI Ar-Roudhoh Jember.⁸

Berdasarkan uraian tersebut, serta mengingat bahwa tenaga pengajar, dan sebagian besar wali murid beserta siswa MI Ar-Roudhoh telah memiliki

⁸ Reda Marta Wahyuningtyas, diwawancarai oleh Penulis, Jember 23 April 2021.

smartphone dan kemudahan dalam mengaksesnya namun masih belum ada pengembangan media yang memanfaatkan kemudahan teknologi tersebut maka peneliti melakukan sebuah penelitian dan pengembangan yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA *THEMATIC SMART CHEERFUL* BERBASIS APLIKASI ANDROID DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK BAGI SISWA KELAS III MI AR-ROUDHOH JEMBER TAHUN AJARAN 2020/2021”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember ?
2. Bagaimana kelayakan/validitas media *Thematic Smart Cheerful* berbasis android dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember ?
3. Bagaimana kemenarikan media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka, tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember.

2. Mendeskripsikan kelayakan/validitas media *Thematic Smart Cheerful* berbasis android dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember.
3. Mendeskripsikan kemenarikan media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat bermanfaat. Beberapa manfaat dari penelitian ini ialah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan pada umumnya dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi dan informasi khususnya media pembelajaran Tematik berbasis android pada aplikasi *Thematic Smart Cheerful* yang dikembangkan oleh penulis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah agar dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini.

b. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif penggunaan media dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran tematik dengan mudah dan menyenangkan.

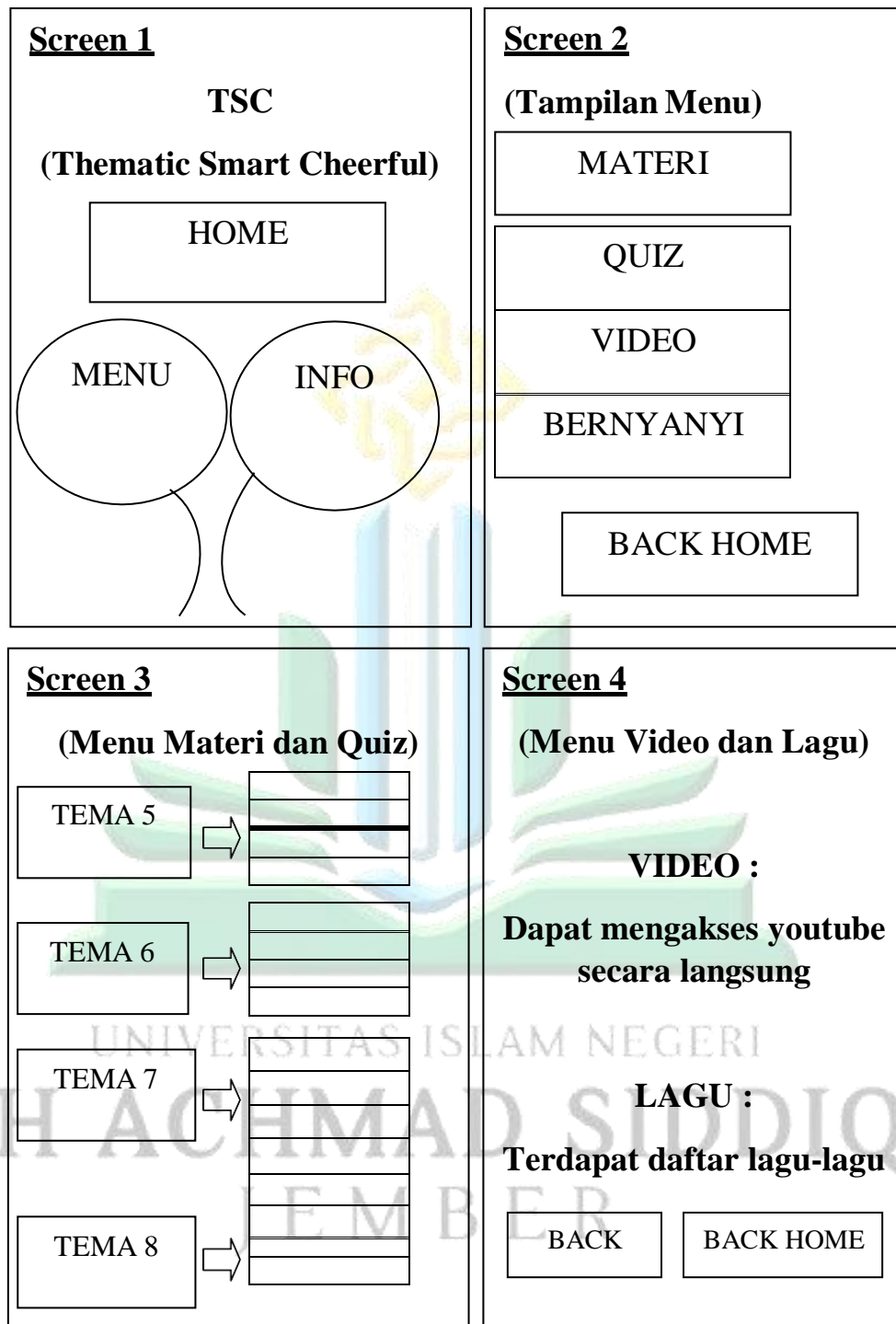
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan sebagai hasil pengembangan berupa media *Thematic Smart Cheerful* dengan spesifikasi produk yaitu : a) Produk yang dihasilkan berupa software berbasis aplikasi android sehingga siswa dapat menggunakannya dimana saja dan kapan saja, b) Perangkat lunak yang dihasilkan yaitu *Thematic Smart Cheerful*, untuk kelas III SD/MI semester II, c) Media *Thematic Smart Cheerful* ini berfungsi sebagai alternatif media dan sumber belajar tematik untuk siswa kelas III SD/MI semester II, khususnya kelas III MI Ar-Roudhoh, d) Isi dari aplikasi *Thematic Smart Cheerful* ini dirancang berdasarkan materi tematik dan karakteristik bahan ajar tematik yaitu aktif dan menarik atau menyenangkan, e) Produk yang dikembangkan berupa aplikasi pembelajaran tematik yaitu *Thematic Smart Cheerful* yang didalamnya berisi berbagai macam komponen seperti materi pembelajaran tematik, soal-soal, gambar, warna, dan musik.

Lebih jelasnya isi dari aplikasi *Thematic Smart Cheerful* yaitu: a) Tampilan layar pembuka (*Home*) berisi judul "*Thematic Smart Cheerful*" dibagian atas layar. Kemudian terdapat keterangan menu dan info, b) Tampilan info berisi mengenai petunjuk penggunaan aplikasi *Thematic Smart Cheerful*, c) Tampilan menu yang berisi materi, *quiz*, video, bernyanyi, *back*

home (Untuk kembali ke layar utama), d) Tampilan menu materi berisi materi pembelajaran tema 5 sampai tema 8. Dalam setiap tema terdapat 4 subtema dan dalam setiap subtema terdapat 6 pembelajaran, e) Tampilan menu Quiz berisi soal-soal Latihan yang dapat mengasah daya ingat dan pengetahuan siswa. Terdapat soal-soal untuk tema 5 sampai tema 8. Dalam setiap tema terdapat 4 subtema dan dalam setiap subtema terdapat 6 pembelajaran, f) Berbeda dengan menu yang lainnya, dalam menu video siswa akan dapat langsung mengakses video pembelajaran yang diinginkan secara langsung karena akan terhubung ke *youtube*, g) Tampilan menu bernyanyi berisi bermacam-macam lagu sebagai ice breaking agar siswa merasa terhibur dan tidak bosan, h) Pengembangan software ini menggunakan aplikasi Android Studio versi 4.0.1, i) Spesifikasi minimum perangkat yang diperlukan untuk dapat menjalankan aplikasi ini dengan baik yaitu, sistem Android Jelly Bean (Android 4.1), Gawai dengan RAM minimal 1 Gigabyte dan ruang penyimpanan yang tersedia minimal 100 Megabyte, serta koneksi Internet.

Berikut akan disajikan bentuk dasar dari media *Thematic Smart Cheerful* :



Gambar 1.2

Bentuk dasar media *Thematic Smart Cheerful*

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini penting dilakukan karena adanya beberapa alasan diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran masih sangat terbatas.
2. Pembelajaran yang dilakukan secara *online*/daring memerlukan sebuah media yang mudah dan menarik.
3. Peserta didik tidak hanya menggunakan *smartphone* sebagai alat informasi dan komunikasi namun juga dapat untuk mengunduh aplikasi dan bermain *game*.
4. Sekolah masih belum mengembangkan media pembelajaran yang berbasis aplikasi android

Penelitian ini dapat berkontribusi dalam meminimalisir kemungkinan peserta didik dalam menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain *game*. Namun sebaliknya, dengan adanya penelitian ini peserta didik dapat lebih termotivasi dan tertarik untuk melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut :

1. Media *Thematic Smart Cheerful* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran tematik yang menarik bagi saat pembelajaran secara online.

2. Media *Thematic Smart Cheerful* layak untuk dijadikan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam pembelajaran tematik bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember.
3. Media *Thematic Smart Cheerful* menarik bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember.

Penelitian pengembangan ini mempunyai batasan-batasan dalam penerapannya yaitu diantaranya:

- a) Pengembangan media *Thematic Smart Cheerful* didesain dan dibuat hanya untuk pembelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah semester II.
- b) Akses video pembelajaran dalam media *Thematic Smart Cheerful* hanya dapat diakses secara online oleh peserta didik.

H. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda terhadap suatu istilah yang digunakan, maka diperlukan definisi terkait penelitian pengembangan yang akan dilakukan diantaranya :

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah sebuah penelitian yang tujuannya mengembangkan sebuah produk kemudian menguji keefektifan produk tersebut apakah layak digunakan ataukah tidak.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mempermudah dalam kegiatan pembelajaran.

3. Media *Thematic Smart Cheerful*

Thematic Smart Cheerful berasal dari bahasa Inggris yang berarti Tematik Cerdas Ceria. Media ini merupakan media tematik berbasis aplikasi android yang didesain semenarik untuk siswa kelas III SD/MI.

4. Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk melakukan tugas seperti mengolah data dan memutar media.

5. Android

Android merupakan sebuah sistem operasi yang kemudian didesain sebagai perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar.

6. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan sebuah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik serta mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema tertentu.

Berdasarkan beberapa definisi istilah yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media *Thematic Smart Cheerful* Berbasis Aplikasi Android dalam Pembelajaran Tematik Bagi Siswa Kelas III MI Ar-Roudhoh Tahun Ajaran 2020/2021, merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah produk lalu kemudian untuk diuji keefektifan produk tersebut berupa media atau alat yang digunakan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran dalam sebuah bentuk perangkat lunak dan dapat digunakan atau diakses melalui telepon pintar yang didalamnya memuat materi pembelajaran

yang mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema tertentu
dikhususkan bagi siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Tahun ajaran 2020/2021.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

Tabel 2.1

Orisinalitas Penelitian

No	Penulis, Tahun, dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Penelitian Terdahulu	Penelitian yang akan dilakukan
1	Skripsi: Ellistya Hayati Ulfa, 2020, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis	Pengembangan Aplikasi Berbasis Android setelah divalidasi dinyatakan sangat layak digunakan dalam	Mengembangkan media berbasis Android. Materi yang disajikan pembelajaran tematik. Menggunakan model pengembangan ADDIE.	Nama Media Cendekia Ceria. Media untuk kelas IV SD/MI. Aplikasi pengembangan. Menggunakan Adobe Flash Profesional.	Nama media <i>Thematic</i> <i>Smart</i> <i>Cheerful</i> . Media untuk kelas III SD/MI. Aplikasi pengembangan an menggunakan n Android

Tabel 2.1
Orisinalitas Penelitian

1	2	3	4	5	6
	Android pada Pembelajaran Tematik kelas IV SD/MI.	kegiatan pembelajaran	CS6.		Studio.
2	Skripsi: Priyo Dwi Prayogo, 2015, Pengembangan Multimedia Interaktif Tematik untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur	Produk multimedia pembelajaran Tematik hasil pengembangan dikatakan layak sebagai sumber belajar pembelajaran Tematik subtema Macam-macam	Mengembangkan Angka Produk Berupa Media Pembelajaran. Materi Yang Disajikan Pembelajaran An Tematik	Subjek penelitian Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur Menggunakan model pengembangan ADDIE. Materi yang disajikan semua tema pada kelas III semester	Subjek penelitian kelas III MI Ar-Roudhoh Jember. Menggunakan model pengembangan ADDIE. Materi yang disajikan semua tema pada kelas III semester

Tabel 2.1
Orisinalitas Penelitian

1	2	3	4	5	6
		Sumber Energi di kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur		disajikan berfokus pada satu sub tema	II.
3	Tesis: Annas Ribab Sibilana, 2016, Pengembang an Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas	Berhasil menjelaskan dengan detail prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android . Produk pengembangan telah terbukti	Mengem bangkan media berbasis Android.	Subjek penelitian Kelas IX SMA Negeri 2 Malang. Model penelitian menggunaka n model ADDIE. Borg and Gall. Materi yang	Subjek Penelitian Kelas III MI Ar- Roudhoh. Model Penelitian menggunaka n model ADDIE. Materi yang Disajikan

Tabel 2.1
Orisinalitas Penelitian

1	2	3	4	5	6
	IX Di SMA Negeri 2 Malang.	menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.		disajikan untuk mata pelajaran PAI.	pembelajaran Tematik.
4	Jurnal (Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology) : Siti Muryoah dan Mega Fajartia, 2017 (2), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis	Menghasilkan efektivitas media pembelajaran berbasis Android terhadap hasil belajar mata pelajaran biologi.	Mengembangkan Angkan Media Berbasis Android.	Subjek penelitian kelas X SMA. Materi yang disajikan mata pelajaran Biologi. Menggunakan aplikasi bantu	Subjek penelitian kelas III MI. Materi yang disajikan pembelajaran Tematik. Menggunakan aplikasi bantu Android

Tabel 2.1
Orisinalitas Penelitian

1	2	3	4	5	6
	Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi.			pengembangan media berupa Adobe Flash CS 6. Menggunakan model pengembangan Borg and Gall	Studio. Menggunakan model penelitian ADDIE.

Berdasarkan penjelasan pada tabel tersebut maka, dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan media *Thematic Smart Cheerful* masih orisinal dan belum pernah diteliti dan dikembangkan pada penelitian dan pengembangan sebelumnya.

B. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik di MI

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Kurikulum 2013 dalam implementasinya menerapkan pembelajaran tematik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia terbaru, “Tematik” dapat diartikan sebagai berkenaan dengan sebuah tema dan “tema” sendiri berarti pokok pikiran, dasar cerita. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang berdasarkan tema-tema tertentu yang mengaitkan materi dengan dunia nyata peserta didik.⁹

Pendekatan tematik merupakan sebuah strategi pembelajaran yang menggunakan tema untuk membuat sebuah pembelajaran yang aktif, menarik dan bermakna. Dapat dikatakan pembelajaran yang bermakna karena peserta didik belajar melalui pengalaman secara langsung. Model pembelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun secara berkelompok untuk berperan secara aktif dengan menekankan kepada prinsip-prinsip secara keseluruhan melalui tema-tema yang telah dipadukan dari beberapa mata pelajaran.¹⁰

⁹ Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: KENCANA, 2019), 1.

¹⁰ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 141.

b. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik di MI

Pembelajaran tematik tentu memiliki ciri-ciri yang membedakan dengan model pembelajaran yang lain. Berikut merupakan ciri-ciri pembelajaran tematik yaitu : a) Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik, b) Menekankan kepada pemahaman dan pembelajaran yang bermakna, c) Kegiatan pembelajaran melalui pengalaman secara langsung, d) Lebih menekankan proses daripada hasil, e) Penuh dengan keterkaitan muatan¹¹.

Menurut Depdiknas dalam Andi , pembelajaran tematik memiliki ciri khas antara lain: a) Kegiatan yang dipilih dalam proses pembelajaran tematik sesuai dengan bakat minat peserta didik, b) Pengalaman serta proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar, c) Proses belajar lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan maksimal, d) Mengembangkan pola pikir peserta didik, e) Menyajikan pembelajaran sesuai dengan persoalan yang sering ditemui peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya, f) Mengembangkan keterampilan sosialpeserta didik, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.¹²

¹¹ Ahmad Nursobah, *Perencanaan Pembelajaran MI/SD*, (Pamekasan: Duta Media, 2019), 13.

¹² Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: KENCANA, 2019), 39.

Sedangkan menurut Rusman, Pembelajaran tematik terpadu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran memposisikan peserta didik sebagai subjek, sedangkan pendidik sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran,
- b) Pembelajaran tematik memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik,
- c) Dalam pembelajaran tematik, pembelajaran diutamakan pada pembahasan tema-tema yang paling berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga pemisahan mata pelajaran kurang begitu jelas,
- d) Memuat konsep beberapa muatan mata pelajaran. peserta didik dapat memahami konsep-konsep tertentu secara holistik,
- e) Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang bersifat fleksibel dimana pendidik dapat menyesuaikan dan memadukan materi dari berbagai muatan pelajaran,
- f) Hasil pembelajaran dalam pembelajaran tematik dapat berkembang sesuai dengan bakat dan minat serta kebutuhan peserta didik, karena peserta didik diberikan kesempatan untuk dapat mengembangkan dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki,
- g) Menganut prinsip bermain sambil belajar yang menarik dan menyenangkan.¹³

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri pembelajaran yang berpusat

¹³ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 146.

pada peserta didik, menggunakan tema dalam pembelajarannya, peserta didik dihadapkan pada pengalaman belajar secara langsung, melatih perkembangan berpikir peserta didik, serta menyajikan pembelajaran yang bermakna.

c. Tujuan Pembelajaran Tematik di MI

Tujuan dari pembelajaran tematik yaitu : a) Meminimalisir adanya tumpang tindih antar materi pembelajaran, b) Memudahkan peserta didik dalam memahami hubungan yang bermakna, c) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara utuh¹⁴

Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua KD dari seluruh mata pelajaran yaitu, Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, Penjasorkes, Seni Budaya, dan Prakarya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang berarti perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*” yang berarti pengantar pesan dari yang mengantarkan pesan kepada yang menerima pesan.¹⁵ *Association Of Education Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk sesuatu yang digunakan untuk proses penyaluran pesan.¹⁶

¹⁴ Ani Kadarwati dan Ibadullah, *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2017), 4.

¹⁵ Rudy Sumiharsono dan Hisbiatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2018), 9.

¹⁶ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV.Wacana Prima, 2008), 6.

Sedangkan pengertian pembelajaran ialah interaksi antara pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar.¹⁷

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mempermudah kegiatan pembelajaran agar pesan atau informasi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi 4 jenis yaitu :

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang dapat dilihat. Media ini menggunakan indra penglihatan. Contoh media visual yaitu : Foto, gambar, poster, buku, dan lain-lain.¹⁸

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang dapat didengar. Media audio ini menggunakan indera pendengaran. Contoh dari media audio yaitu: Musik dan lagu, siaran radio, rekaman, dan lain-lain.¹⁹

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar sekaligus. Media ini menggerakkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersama-sama. Contoh dari media audio visual ini ialah film, televisi, video, dan lain-lain.

¹⁷ Moh.Suardi, *Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 7.

¹⁸ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 10.

¹⁹ Satrianawati, 10.

4) Multimedia

Multimedia merupakan jenis media yang mana segala jenis media terangkum menjadi satu. Contoh dari multimedia adalah Internet karena belajar menggunakan internet dapat mengaplikasikan segala jenis media yang telah terangkum di dalamnya.²⁰

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran namun juga berfungsi sebagai pengantar pesan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

Secara umum, manfaat media pembelajaran yaitu : a) Memperjelas pesan yang akan disampaikan, b) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, c) Meningkatkan gairah belajar dan interaksi lebih mudah antara peserta didik dan sumber belajar, d) Membuat anak belajar lebih mandiri sesuai dengan gaya belajarnya, e) Memberikan rangsangan kepada anak untuk belajar dan menimbulkan persepsi yang sama.²¹

Menurut Kemp and Dayton (1985), kontribusi media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu: a) Penyampaian informasi mengenai pembelajaran dapat lebih terstandar, b) Pembelajaran menjadi lebih menarik, c) Pembelajaran menjadi lebih

²⁰ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 10.

²¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV.Wacana Prima, 2008), 9.

interaktif dengan menerapkan teori pembelajaran, d) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat lebih diperpendek, e) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, f) Pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, g) Dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran, h) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Sedangkan Sudjana dan Riva'i (1992) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran yaitu : a) Proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga seperti didik akan lebih termotivasi untuk belajar, b) Makna dari pembelajaran akan lebih jelas sehingga peserta didik akan lebih nyaman dan termotivasi dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai, c) Metode mengajar yang diterapkan oleh guru akan lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan saat belajar, d) Peserta didik akan lebih banyak melakukan pembelajaran, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja namuun juga dapat mengamati, mendemonstrasikan, dan melakukan.²²

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi serta manfaat media pembelajaran ialah dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

²² Cecep kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA, 2020), 19.

3. Media *THEMATIC SMART CHEERFUL*

Media *Thematic Smart Cheerful* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Media *Thematic Smart Cheerful* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran Tematik yang berplatform Android. Aplikasi ini memuat materi pembelajaran Tematik kelas 3 Semester II untuk SD/MI pada umumnya dan untuk Kelas 3 Semester II MI Ar-Roudhoh pada khususnya. Selain memuat materi pembelajaran Tematik, Aplikasi *Thematic Smart Cheerful* ini juga dilengkapi dengan *Quiz* yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta dilengkapi dengan Lagu-lagu *ice breaking* untuk peserta didik agar tetap semangat dalam belajar. Tidak hanya itu, Aplikasi ini juga menyediakan akses secara langsung ke *Youtube* untuk mencari video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Nama *Thematic Smart Cheerful* berasal dari bahasa Inggris yaitu *Thematic* yang berarti “Tematik”, *Smart* yang berarti “Cerdas”, dan *Cheerful* yang berarti “Ceria”. Nama *Thematic Smart Cheerful* (Tematik Cerdas Ceria) ini dipilih oleh penulis dengan harapan agar peserta didik saat belajar menggunakan Aplikasi ini dapat belajar dengan semangat dan ceria serta menjadi peserta didik yang memiliki wawasan luas dan cerdas.

4. Aplikasi Android Untuk Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Android

Android merupakan sistem operasi yang digunakan pada perangkat bergerak yang saat ini sangat dikenal dengan ponsel pintar.

Android merupakan platform pemrograman yang dikembangkan oleh google untuk ponsel pintar serta perangkat seluler lainnya seperti tablet. Pengertian android yang paling sederhana ialah sebuah sistem perangkat mobile yang berbasis linux dan mencakup sitem operasi, *middleware* dan juga aplikasi.²³

Android dapat berjalan di berbagai macam perangkat yang dikembangkan oleh vendor ponsel pintar yang berbeda. Android juga menyediakan paket pengembangan perangkat lunak untuk penulisan kode asli dan perakitan modul perangkat lunak dalam membuat aplikasi. Selain menyediakan paket pengembangan aplikasi, android juga menyediakan pasar untuk mendistribusikan aplikasi yang telah dikembangkan. Dapat disimpulkan bahwa android telah menyediakan ekosistem sendiri.

Android pertama kali dikembangkan oleh perusahaan kecil di Silicon Valley yang bernama Android Inc. Kemudian pada tahun 2005 sistem operasi tersebut diambil alih oleh Google dan menjadikan operasi tersebut menjadi *open source* sehingga siapaun dapat menggunakannya dengan gratis.²⁴

Salat satu alasan mengapa kita perlu dalam mengembangkan aplikasi android adalah agar dapat menjangkau Sebagian besar pengguna perangkat seluler dalam berbagai bidang termasuk dalam

²³ Joni Karman, Hardi Mulyono, dan A.Taqwa Martadinata, *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*, (Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2019), 1.

²⁴ Herlinah dan Musliadi, *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio Photoshop Audition*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019), 1.

bidang pendidikan. Oleh karena itu pengembangan pembelajaran juga perlu dirancang serta didukung oleh media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis android menjadi salah satu alternative media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut merupakan logo dari Android :



b. Versi Android

Berikut ini adalah daftar urutan versi android mulai dari terlama sampai dengan versi terbaru.²⁵ Tercatat hingga saat ini android memiliki 12 versi yang dirilis secara resmi (versi 1.0 – versi 12) dengan 19 kode penamaan (Android Astro – Android 10).²⁶

²⁵ Yohanes, “Android 12 Telah Rilis: Berikut Fitur dan Daftar Smartphone yang Support”, TribunSolo.com, 6 Oktober 2021, <https://www.tribunnews.com/techno/2021/10/06/android-12-telah-rilis-berikut-fitur-dan-daftar-smartphone-yang-support>

²⁶ Heri, “18 Urutan Versi Android Dari Terendah-Terbaru | A sampai Android 11”, SalmaDian (Muda dan Berilmu), 8 Juni 2020, <https://salamadian.com/tingkatan-urutan-versi-android/>

Tabel 2.2

Versi Android

VERSI	PENAMAAN ANDROID	TANGGAL RILIS RESMI
1.0	Astro Boy	23 September 2008
1.1	Bender	9 Februari 2009
1.5	Cupcake	27 April 2009
1.6	Donut	15 September 2009
2.0 - 2.1	Éclair	26 Oktober 2009
2.2	Froyo (Frozen Yoghurt)	20 Mei 2010
2.3	Gingerbread	6 Desember 2010
3.0 - 3.2	Honeycomb	22 Februari 2011
4.0	Ice Cream Sandwich	19 Oktober 2011
4.1 - 4.3	Jelly Bean	9 Juli 2012
4.4	KitKat	31 Oktober 2013
5.0 - 5.1	Lollipop	12 November 2014

Tabel 2.2
Versi Android

1	2	3
6.0	Marshmallow	5 Oktober 2015
7.0 - 7.1	Nougat	22 Agustus 2016
8.0 - 8.1	Oreo	21 Agustus 2017
9.0	Pie	6 Agustus 2018
10	Android 10	3 September 2019
11	Android 11	8 September 2020
12	Andoid 12	4 Oktober 2021

c. Aplikasi Pengembangan Android

Dalam pengembangan android tentu memerlukan aplikasi lain yang membantu proses pengembangan. Aplikasi bantu yang dimaksud ialah untuk mendesain tampilan aplikasi, mengedit suara, dan menampilkan hasil dari pengembangan aplikasi android.

Aplikasi bantu tersebut sangat diperlukan untuk mempermudah dan memaksimalkan hasil pengembangan aplikasi android.

Beberapa aplikasi bantu yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi Android yaitu :

1) Android Studio

Android Studio merupakan Lingkungan Pengembangan Terpadu Integrated Development Environment (IDE) yang

digunakan untuk pengembangan aplikasi android, berdasarkan IntelliJ IDEA. Android studio menyediakan berbagai fitur dalam meningkatkan produktivitas dalam pembuatan aplikasi android.²⁷

2) Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop CS6 merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak editor gambar buatan Adobe System khusus untuk pengeditan foto atau gambar serta pembuatan efek.

3) Adobe Audition CS6

Adobe Audition CS6 merupakan aplikasi workstation audio digital yang dikembangkan oleh perusahaan Adobe system yang menampilkan lingkungan multitrack.

4) Nox

Nox merupakan aplikasi yang digunakan sebagai emulator android pengganti ponsel pintar untuk menjalankan aplikasi yang telah dibuat pada android studio.²⁸

Berdasarkan uraian tersebut maka penting adanya aplikasi bantu yang digunakan dalam pengembangan Android. Dalam pengembangan media *Thematic Smart Cheerful* ini peneliti menggunakan Aplikasi bantu Android Studio.

²⁷ Dayat Suryana, *Belajar Android Studio*, (Bandung: Dayat Sudana Independent, 2018), 2.

²⁸ Herlinah dan Musliadi, *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio Photoshop Audition*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019), 6.

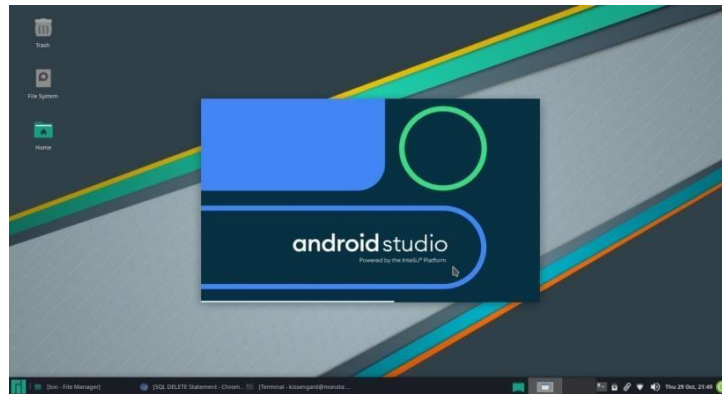
5. Android Studio Sebagai Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran.

Android Studio merupakan aplikasi bantu yang yang digunakan dalam membuat Pengembangan Media berbasis Android. Android Studio merupakan Lingkungan Pengembangan Perangkat Lunak Terpadu untuk pengembangan aplikasi android berdasarkan IntelliJ IDEA. Android studio menyediakan berbagai fitur dalam meningkatkan produktivitas dalam pembuatan aplikasi android. Fitur-fitur tersebut yaitu :

- a. Sistem build berbasis Gradle yang fleksibel
- b. Emulator yang cepat dan kaya fitur.
- c. Lingkungan terpadu tempat Anda bisa mengembangkan aplikasi untuk semua perangkat Android.
- d. Terapkan Perubahan untuk melakukan push pada perubahan kode dan resource ke aplikasi yang sedang berjalan tanpa memulai ulang aplikasi.
- e. Template kode dan integrasi GitHub untuk membantu membuat fitur aplikasi umum dan mengimpor kode sampel.
- f. Framework dan fitur pengujian yang lengkap.
- g. Fitur lint untuk merekam performa, kegunaan, kompatibilitas versi, dan masalah lainnya.
- h. Dukungan C++ dan NDK.

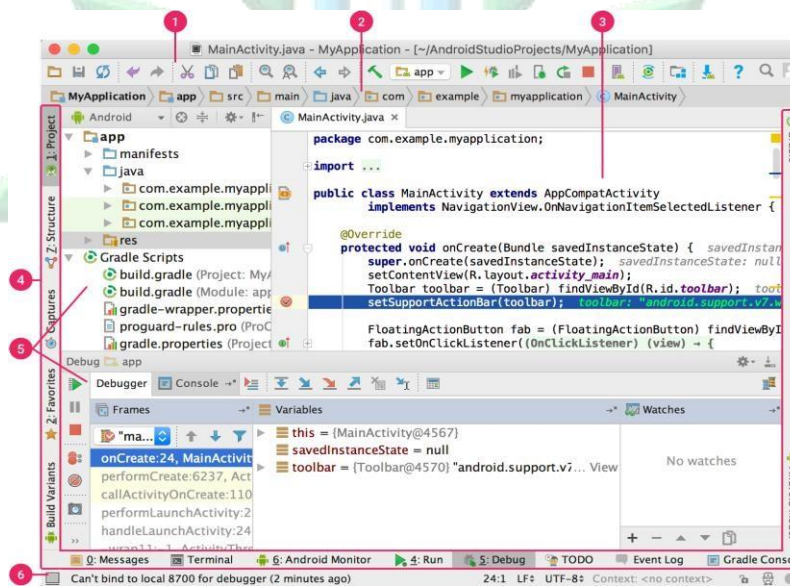
- i. Dukungan bawaan untuk Google Cloud Platform, yang memudahkan integrasi Google Cloud Messaging dan App Engine.²⁹

Berikut ini adalah tampilan layar utama dari Android Studio :



Gambar 2.2

Tampilan Layar Utama Android Studio



Gambar 2.3

Tampilan Android Studio

³⁷Developers, “Ringkasan Android Studio”, Developers, 31 Oktober 2020, <https://developer.android.com/studio/intro?hl=id>

- a. Toolbar digunakan untuk melakukan berbagai tindakan, termasuk menjalankan aplikasi dan meluncurkan fitur Android.
- b. Menu navigasi digunakan untuk menjelajah project dan membuka file untuk diedit. Menu ini memberikan tampilan struktur yang lebih ringkas yang terlihat di jendela Project.
- c. Jendela editor merupakan tempat untuk membuat dan memodifikasi kode. Tergantung jenis file yang ada, editor ini dapat berubah. Misalnya, saat menampilkan file tata letak, editor akan menampilkan Layout Editor.
- d. Panel jendela fitur berada di sisi luar jendela IDE dan berisi tombol-tombol yang memungkinkan untuk memperluas atau mengecilkan setiap jendela fitur.
- e. Jendela fitur dapat memberi akses ke tugas tertentu seperti pengelolaan project, penelusuran, kontrol versi, dan banyak lagi. Anda dapat memperluas dan menciutkan jendela ini.
- f. Status bar menampilkan status project dan IDE (Integrated Development Enviroment) itu sendiri, serta semua peringatan atau pesan.³⁰

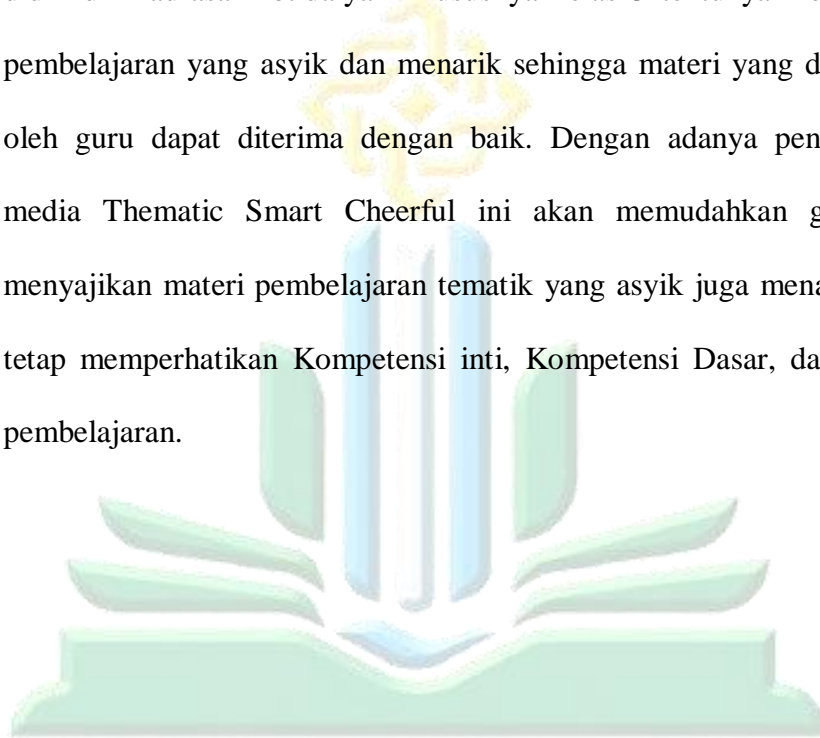
6. Pengembangan Media *THEMATIC SMART CHEERFUL* Berbasis Android dalam Pembelajaran Tematik di MI

Pengembangan Media *Thematic Smart Cheerful* berbasis android dalam pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah merupakan alternatif

³⁸Developers, “Ringkasan Android Studio”, Developers, 31 Oktober 2020, <https://developer.android.com/studio/intro?hl=id>

penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tematik agar peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang disajikan oleh guru.

Pengembangan media *Thematic Smart Cheerful* ini secara umum bertujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah khususnya kelas 3 tentunya menginginkan pembelajaran yang asyik dan menarik sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik. Dengan adanya pengembangan media *Thematic Smart Cheerful* ini akan memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran tematik yang asyik juga menarik dengan tetap memperhatikan Kompetensi inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan menjadi dasar untuk dapat meneliti dan mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D). Pengembangan tidak hanya terdiri dari perangkat keras dalam pembelajaran namun juga mencakup perangkat lunaknya, bahan audio visual, serta program lainnya.³¹

Penelitian Pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.³² Penelitian Pengembangan memiliki beberapa spesifikasi yaitu: 1) Penelitian yang menghasilkan produk baru, 2) Produk dalam penelitian dan pengembangan dapat berupa produk utama ataupun sampingan, 3) Produk penelitian pengembangan melalui tahap uji efektivitas.³³

Model dalam penelitian dan pengembangan bermacam-macam yaitu dapat berupa model procedural, model konseptual, dan model teoritik.

Model procedural merupakan model yang sifatnya deskriptif dan

³¹ Yudi Hari Rayanto, Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 21.

³² Sugiyono, *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: ALFABETA, 2018), 297.

³³ Budiyo Sapatro, *Best Practices Penelitian Pengembangan*, (Lamongan: Academia Publication, 2021), 2.

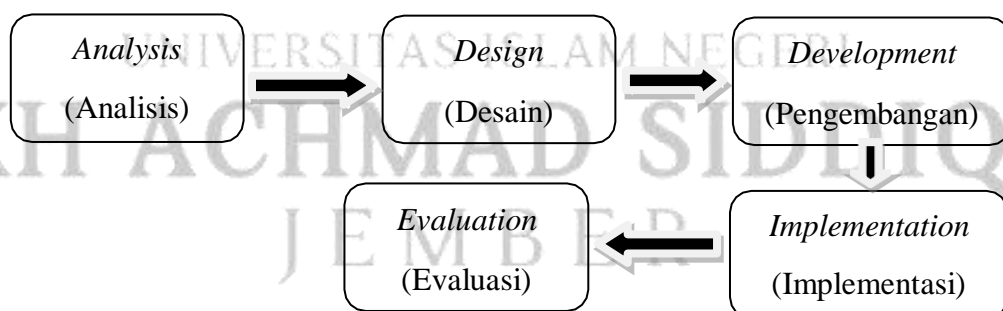
memuat Langkah-langkah yang harus diikuti guna mencapai suatu hasil.

Model konseptual merupakan model yang bersifat analitis yaitu menyebutkan komponen suatu produk kemudian menunjukkan hubungan antar komponen tersebut. Sedangkan model teoritik merupakan model yang menggambarkan kerangka berfikir yang berdasarkan pada teori-teori yang relevan serta data empirisnya.³⁴ Penelitian dan pengembangan

ini menggunakan model pengembangan prosedural dimana dalam menghasilkan sebuah produk mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan secara berurutan dari awal hingga akhir. Model procedural ini Nampak pada model Kaufman, IDI, ADDIE, Dick & Carey, dan lainnya.

Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima Langkah atau tahapan yaitu : *analysis* (Analisis) , *design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).³⁵

Langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan yaitu :



Gambar 3.1

Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

³⁴ Basuki, *Pengembangan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015), 2.

³⁵ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 28.

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model pengembangan ADDIE memiliki keunggulan dari segi deskriptif dan preskriptif.³⁶ Selain itu, peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena tahapan atau langkah dalam model pengembangan ADDIE sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Dengan sifatnya yang sederhana serta terstruktur secara sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan model pengembangan yang telah dipilih dalam penelitian dan pengembangan ini maka, prosedur pengembangan media *Thematic Smart Cheerful* (Tematik Cerdas Ceria) terdiri dari lima tahapan, yaitu :

1. Tahapan Analisis

Tahap analisis ini merupakan hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang peneliti. Dalam tahap analisis ini peneliti mengkaji permasalahan serta kebutuhan lapangan secara mendalam sehingga perlu adanya pengembangan ini.

Tahapan analisis yang dilakukan peneliti yaitu dengan melakukan wawancara pada tanggal 23 April 2021 di MI Ar-Roudhoh Jember. Media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring ialah Whatsapp group dan Google Classroom. Dalam Whatsapp group dan google classroom siswa hanya disajikan tugas untuk dikerjakan sehingga

³⁶ Tri Hidayati, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Suplemen History Of Mathematics*, (Banyumas: CV. Pena Persada, 2018), 91.

membuat peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran daring berlangsung.³⁷

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran tematik. Berdasarkan data yang telah diperoleh kemudian peneliti akan melakukan penanganan yang efektif dengan mengembangkan media *Thematic Smart Cheerful* (Tematik Cerdas Ceria) pada kelas III MI Ar-Roudhoh Jember.

2. Tahapan Desain

Desain merupakan suatu perencanaan yang sistematis sebelum melakukan pengembangan produk.³⁸ Peneliti menggambarkan desain media yang akan dikembangkan dalam beberapa tahapan yaitu :

- a. Peneliti menetapkan tema yang nantinya akan dibuatkan media pembelajaran.
- b. Menentukan KI, KD dan Materi.
- c. Menyusun rancangan pembuatan media *Thematic Smart Cheerful*, acuan dalam penyusunan media *Thematic Smart Cheerful* merupakan Spesifikasi produk yang telah dibuat sebelumnya.
- d. Menyiapkan materi dan soal sesuai dengan KI dan KD yang telah ditentukan sebelumnya, serta menyiapkan lagu sebagai tambahan isi aplikasi.
- e. Menyusun materi yang akan disajikan dalam media *Thematic Smart Cheerful* yaitu :

³⁷ Reda Marta Wahyuningtyas, diwawancarai oleh Penulis, Jember 23 April 2021.

³⁸ Punaji Setyosari, *Desain Pembelajaran*, (Jakarta Timur: PT.Bumi Aksara, 2020), 17.

- 1) Tema 5 (Subtema 1- Subtema 4)
- 2) Tema 6 (Subtema 1- Subtema 4)
- 3) Tema 7 (Subtema 1- Subtema 4)
- 4) Tema 8 (Subtema 1- Subtema 4)

3. Tahapan Pengembangan

Desain produk yang telah disusun kemudian dikembangkan oleh penulis melalui beberapa tahapan yaitu : Mengisikan materi, soal, dan juga lagu kedalam rancangan aplikasi yang telah dibuat. Setelah itu peneliti mengoreksi ulang apakah terdapat kesalahan materi atau isi dalam media *Thematic Smart Cheerful*.

4. Tahapan Implementasi

Pada tahapan implementasi ini dilakukan kepada para ahli dan siswa, para ahli yang dimaksud ialah ahli media dan ahli materi. Dalam validasi media disediakan angket validasi produk untuk ahli media dan ahli materi. Angket yang diberikan kepada ahli media berupa tampilan dari media *Thematic Smart Cheerful* aspek pewarnaan, aspek grafis, aspek desain media, dan aspek pembelajaran. Angket yang diberikan kepada ahli materi berupa aspek pembelajaran, aspek kurikulum, isi materi, aspek interaksi, dan umpan balik. Setelah melalui validasi media, jika dalam media yang dikembangkan terdapat kelemahan maka media akan direvisi dan diperbaiki.

Sedangkan implementasi yang dilakukan terhadap siswa yaitu, media *Thematic Smart Cheerful* digunakan oleh siswa dalam kelas

ataupun secara online. Peneliti mencatat tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan kepada siswa, selain itu peserta didik juga diberi angket respon mengenai penggunaan media *Thematic Smart Cheerful* untuk mengetahui kemenarikan dari media tersebut. Angket untuk respon siswa berupa cara penggunaan media dalam pembelajaran dan reaksi siswa dalam menggunakan media. Selain angket respon siswa, ada juga angket respon guru yang digunakan untuk mengetahui bagaimana peran media *Thematic Smart Cheerful* dalam proses pembelajaran.

5. Tahapan Evaluasi

Tahap akhir dalam proses pengembangan pada penelitian ini adalah evaluasi terhadap produk media *Thematic Smart Cheerful*. Evaluasi merupakan kegiatan mengukur dan menilai apakah dalam setiap langkah kegiatan dan produk yang dikembangkan telah sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan atau tidak.³⁹ Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kualitas media *Thematic Smart Cheerful*, baik sebelum dan sesudah implementasi dilakukan. Berdasarkan tahap implementasi atau tahap ujicoba maka akan diperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, dan juga guru kelas/wali kelas.

Kemudian hasil tersebut dianalisis serta dievaluasi untuk mengetahui kualitas, nilai manfaat, dan kelayakan terhadap media pembelajaran tersebut. Jika hasil dari angket tersebut menunjukkan

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2018), 3.

bahwa media belum layak digunakan maka media akan direvisi sesuai arahan dan tanggapan. Namun jika dari hasil angket tersebut menyatakan layak digunakan dan tidak perlu melakukan revisi produk maka media *Thematic Smart Cheerful* dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

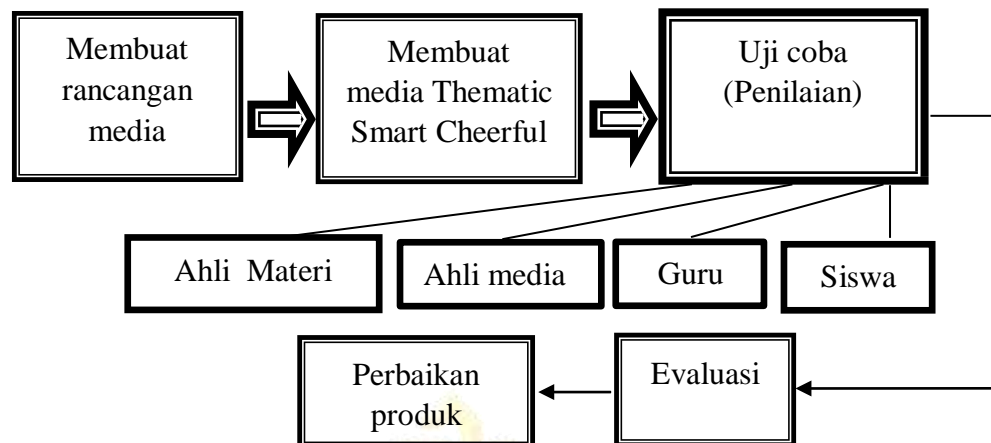
C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian yang penting dalam penelitian dan pengembangan. Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak untuk diimplementasikan atau tidak.⁴⁰

1. Desain uji coba

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian produk. Penilaian suatu produk perlu dilakukan karena untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan suatu produk dan kemudian untuk dilakukan perbaikan terhadap produk yang telah dibuat yaitu media *Thematic Smart Cheerful*. Berikut merupakan gambaran desain uji coba yang telah dibuat oleh peneliti :

⁴⁰ Tri Hidayati, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Suplemen History Of Mathematics*, (Banyumas: CV. Pena Persada, 2018), 108.



Gambar 3.2

Desain Uji Coba Produk

Berdasarkan gambar skema desain uji coba tersebut, Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan uji coba media *Thematic Smart Cheerful* ialah membuat rancangan media terlebih dahulu kemudian setelah rancangan atau desain dibuat barulah mulai mengembangkan media *Thematic Smart Cheerful*. Setelah produk dikembangkan kemudian dilakukan uji coba produk kepada siswa, guru, ahli media dan ahli materi. Setelah dilakukan uji coba maka, jika media masih terdapat kekurangan maka media akan direvisi kemudian dilakukan perbaikan produk.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba dalam pengembangan Media *Thematic Smart Cheerful* adalah sebagai berikut :

a. Subjek uji coba validitas

Untuk subjek uji coba validitas media *Thematic Smart Cheerful* terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran tematik, dan guru kelas III. Ahli media pembelajaran dipilih untuk menilai aspek pewarnaan, aspek grafis, aspek desain media, dan aspek pembelajaran. Kemudian ahli materi pembelajaran tematik dipilih untuk menilai aspek pembelajaran, aspek kurikulum, isi materi, aspek interaksi, dan umpan balik. Sedangkan guru kelas III dipilih untuk menilai kedua aspek yaitu aspek media dan aspek materi.

Ahli media pembelajaran tematik dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri KH.Achmad Siddiq Jember yaitu , Bapak M.Suwignyo Prayogo, M.Pd. Alasan memilih ahli media tersebut karena memiliki keterampilan di bidang media pembelajaran dan memiliki tingkat akademik minimal S-2. Selanjutnya untuk ahli materi pembelajaran tematik dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri KH.Achmad Siddiq Jember yaitu, Bapak Dr. Hartono, M.Pd.

Alasan memilih ahli materi tersebut karena memiliki kriteria memiliki kemampuan dan pengetahuan di bidang pembelajaran tematik serta memiliki tingkat akademik minimal S-2. Sedangkan guru kelas dipilih karena guru kelas merupakan guru yang paling paham dan mengerti mengenai situasi pembelajaran di dalam kelas.

b. Subjek uji coba implementasi media *Theematic Smart Cheerful*

Subjek implementasi media *Theematic Smart Cheerful* ialah peserta didik kelas III MI Ar-Roudhoh. Peserta didik akan menjadi subjek uji coba dan mengisi angket penilaian terhadap media *Theematic Smart Cheerful*. Tujuan adanya implementasi media atau uji coba media ialah guna mengetahui respon siswa ketika menggunakan media *Theematic Smart Cheerful*. Selain itu tujuan dari implementasi media ini ialah untuk mengetahui adanya kekurangan dan juga kelebihan media *Theematic Smart Cheerful*.

3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas sesuatu yang kemudian dinyatakan dalam sebuah pernyataan.⁴¹ Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berupa angka. Berikut penjelasannya :

- 1) Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner yang diberikan pada siswa serta penilaian para ahli dan guru mengenai kelayakan penggunaan media *Theematic Smart Cheerful*.
- 2) Data kualitatif digunakan untuk memperkuat dan mengecek validitas data hasil kuesioner tersebut, maka dapat dilengkapi dengan wawancara kepada responden yaitu guru kelas III MI Ar-Roudhoh.

⁴¹ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 18.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti agar lebih mudah dalam kegiatan pengumpulan data.⁴² Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini ialah kuesioner atau angket. Jenis angket yang digunakan ialah bentuk angket *checkilst*. *Checklist* merupakan bentuk kuesinoner atau angket yang memuat daftar isian yang bersifat tertutup, responden hanya membubuhkan tanda *check* pada kolom jawaban yangn telah disediakan oleh peneliti.⁴³

Peneliti memilih menggunakan instrument pengumpulan data berupa angket atau kuesioner karena instrument tersebut memiliki kelebihan yaitu :⁴⁴

- a. Peneliti tidak harus hadir secara langsung pada saat itu juga
- b. Dapat diisi dengan identitas anonym sehingga responden dapat dengan jujur dalam menjawab pertanyaan.
- c. Dapat mengjaukau responden dengan jumlah yang besar
- d. Tidak memerlukan banyak waktu
- e. Lebih mudah dalam mengolah data.
- f. Biaya yang dibutuhkan relatif lebih murah⁴⁵

⁴² Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: KENCANA, 2016), 76.

⁴³ Salim, Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*, (Jakarta: KENCANA, 2019), 85.

⁴⁴ Tim Ganesha Operation, *Pasti Bisa Sosiologi*, (Tasikmalaya: DUTA, 2018), 83.

⁴⁵ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: KENCANA, 2017), 21.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Dalam pengumpulan data diperlukan adanya metode pengumpulan data yang sesuai dengan ciri responden.⁴⁶ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu :

a. Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertatap muka dan tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan narasumber.⁴⁷ Wawancara juga dapat diartikan sebagai sebuah percakapan *face to face* dimana salah satu pihak menggali informasi dan pihak lainnya memberikan informasi.⁴⁸ Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh jawaban yang spesifik mengenai media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun selama proses pembelajaran daring dari responden yaitu guru kelas III MI Ar-Roudhoh Jember.

Jenis wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur merupakan jenis wawancara dimana responden harus menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti dalam bentuk daftar pertanyaan yang

⁴⁶ W.Gulo, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Grasindo, 2000), 110.

⁴⁷ Firman, *Terampil Menulis Karya Ilmiah*, (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018), 63.

⁴⁸ Fadhallah, *WAWANCARA*, (Jakarta Timur: UNJ Press, 2020), 1.

terstruktur.⁴⁹ Pertanyaan yang berada dalam daftar pertanyaan merupakan pertanyaan utama, yang kemudian didukung oleh pertanyaan lanjutan sesuai topik pembicaraan. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data dalam aspek pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, bahan ajar yang digunakan, ketersediaan media pembelajaran, dan respon peserta didik ketika ada media dan tidak ada media.

Daftar pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada guru kelas 3 dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1

Daftar Wawancara

No	Aspek	Pertanyaan
1	Pembelajaran	<p>Bagaimana antusias siswa saat pembelajaran ?</p> <p>Apakah semua siswa aktif dalam pembelajaran ?</p> <p>Bagaimana perilaku siswa saat kegiatan pembelajaran ?</p> <p>Apa kesulitan yang dialami siswa saat kegiatan pembelajaran ?</p>
2	Metode Pembelajaran yang Digunakan	<p>Apa metode pembelajaran yang digunakan ?</p> <p>Apakah metode yang diterapkan efektif walaupun tanpa media pembelajaran ?</p>

⁴⁹Jogiyanto Hartono, dkk, *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*, (Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI), 2018), 60.

Tabel 3.1

Daftar Wawancara

1	2	3
3	Bahan ajar yang digunakan	<p>Apa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran ?</p> <p>Apa manfaat bahan ajar tersebut ?</p>
4	Ketersediaan Media	<p>Media apa yang digunakan Ketika pembelajaran ?</p> <p>Apakah media tersebut membantu siswa dalam belajar ?</p> <p>Apakah media <i>Thematic Smart Cheerful</i> pernah digunakan sebelumnya ?</p>
5	Respon peserta didik	<p>Bagaimana respon peserta didik ketika ada media dan tidak ada media ?</p> <p>Bagaimana kelancaran pembelajaran Ketika ada media dan tidak ada media ?</p> <p>Apakah peserta didik mengeluh jika tidak tersedia media pembelajaran ?</p> <p>Seberapa besar kemungkinan siswa akan tertarik dengan media <i>Thematic Smart Cheerful</i> yang akan dikembangkan ?</p>

b. Kuesioner/Angket

Angket merupakan sebuah daftar pertanyaan yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian. Setiap pertanyaan yang diberikan merupakan jawaban yang memiliki makna dalam menjawab permasalahan dalam penelitian.⁵⁰ Angket atau kuesioner ini diberikan peneliti kepada responden. Tujuan pemberian angket dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktikasn media yang sedang dikembangkan.

Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dan angket untuk mengetahui respon. Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari tim ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan juga guru kelas III . Sedangkan angket untuk mengetahui respon digunakan untuk mengetahui respon siswa mengenai media yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.2

Data Validasi Ahli Materi

No	Indikator
1	Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).
2	Materi yang disajikan jelas dan spesifik.
3	Bahasa dan kalimat yang disajikan mudah dipahami.
4	Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan lengkap.
5	Materi menarik untuk dipelajari.

⁵⁰ Minto Rahayu, *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, (Jakarta: Grasindo, 2007), 124.

Tabel 3.2
Data Validasi Ahli Materi

1	2
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.
7	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang sedang dibahas.
8	Isi materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
9	Contoh soal sesuai dengan isi materi.
10	Soal yang disajikan sesuai dengan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Tabel 3.3
Data Validasi Ahli Media

No	Indikator
1	Kombinasi warna sesuai.
2	Warna yang digunakan tidak mengganggu tampilan materi.
3	Ukuran teks dan jenis huruf sesuai.
4	Desain media unik dan menarik.
5	Media mudah dioperasikan.
6	Media bersifat fleksibel.
7	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.
8	Gambar yang digunakan dalam media menarik.

Tabel 3.3
Data Validasi Ahli Media

1	2
9	Penyajian materi dalam media jelas.
10	Kemudahan penggunaan media.

c. **Dokumentasi**

Metode pengumpulan data dengan melakukan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data. Dalam hal ini peneliti memilih untuk mengumpulkan data dengan dokumentasi berupa foto. Dokumentasi foto merupakan kegiatan pengumpulan data dan informasi yang berkaitan dengan penelitian dalam bentuk foto.

Pemilihan teknik pengumpulan data dokumentasi untuk memudahkan dalam mengumpulkan data tambahan atau dokumen yang berkaitan dengan proses implementasi produk yang sedang dikembangkan. Dokumen yang dikumpulkan berupa foto saat pelaksanaan implementasi media *Thematic Smart Cheerful*.

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data memiliki tujuan untuk mengetahui hasil dari tanggapan dari para ahli, guru, dan juga siswa serta mengetahui nilai dari media *Thematic Smart Cheerful*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dianalisis secara deskriptif kualitatif dan data kuantitatif dianalisis secara deskriptif statistik.

a. Analisis Deskriptif Kualitatif

Aktivitas dalam analisis data kualitatif dalam penelitian ini mengacu pada konsep dari Hubberman dan Miles yaitu tahap reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi.⁵¹

- 1) Pengumpulan data penelitian dilakukan di MI Ar-Roudhoh Jember khususnya kelas III dan lingkungan sekolah.
- 2) Data yang telah diperoleh kemudian dicatat secara teliti dan rinci, supaya data yang tadinya banyak akan dijadikan semakin kompleks. Untuk itu diperlukan analisis data melalui reduksi data.
- 3) Setelah data direduksi kemudian langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian media *Themtic Smart Cheerful* ini peneliti menyajikan data dalam bentuk tabel.

b. Analisis Statistik Deskriptif

Jawaban angket validasi ahli, guru, dan juga peserta didik dikonversi menggunakan skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Likert yang digunakan terdiri dari lima kategori yang dijabarkan pada tabel yaitu :⁵²

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: ALFABETA, 2018), 246,.

⁵² Sugiyono dalam Eni Purwati, Anang Kunaefi, *Pemetaan Potensi Anak Didik Berbasis Multiple Intelligences dalam Pendidikan Islam*, (Sidoarjo: Zifatama Jawa, 2020), 48.

Tabel 3.4
Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju/selalu/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/sangat memotivasi
2	4	Setuju/baik/sering/positif/sesuai/mudah/layak/bermanfaat/memotivasi
3	3	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral/cukup setuju/cukup baik/cukup sesuai/cukup mudah/cukup menarik/cukup layak/cukup bermanfaat/cukup memotivasi
4	2	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif/kurang setuju/kurang baik/kurang sesuai/kurang menarik/kurang paham/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi
5	1	Sangat tidak setuju/sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang menarik/sangat kurang paham/sangat kurang layak/sangat kurang bermanfaat

Kemudian berdasarkan tabel kategori penilaian skala likert tersebut maka dihitung persentase rata-rata tiap komponen dengan menggunakan rumus sebagai berikut :⁵³

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 313.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum \chi$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum \chi_i$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Selanjutnya setelah dilakukan perhitungan persentase dari tiap-tiap komponen maka dilakukan pemberian arti dan pengambilan keputusan mengenai kualitas produk *Thematic Smart Cheerful* seperti tabel berikut.⁵⁴

Tabel 3.5
Persentase Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81% - 100%	A	Sangat Layak
2	61% - 80%	B	Layak
3	41% - 60%	C	Kurang Layak
4	21% - 40%	D	Tidak Layak
5	≤ 20 %	E	Sangat Tidak Layak

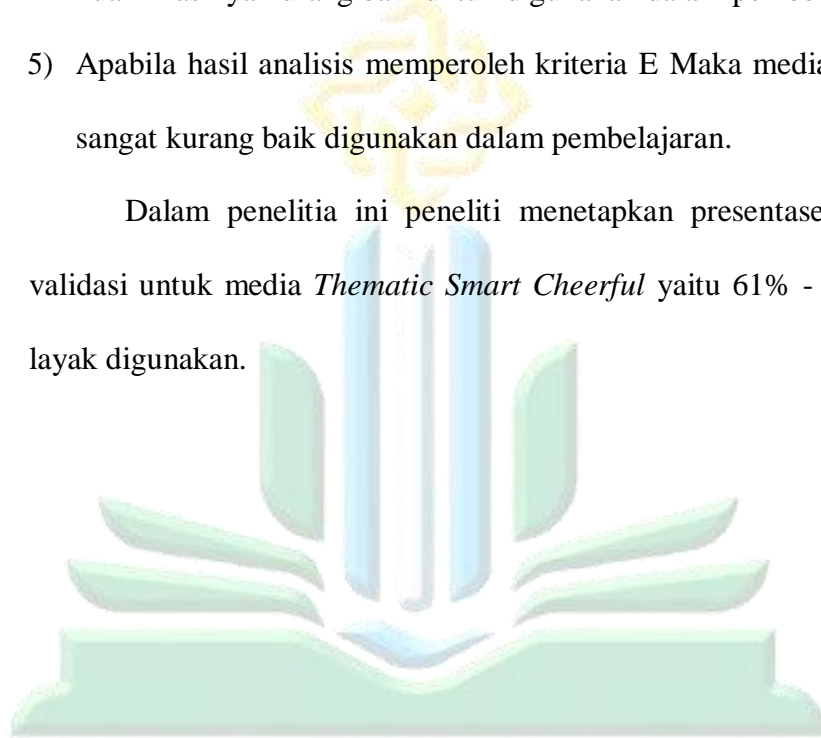
Kriteria Kevalidan :

- 1) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A maka media tersebut kualifikasinya sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 35.

- 2) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B maka media tersebut kualifikasinya baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C maka media tersebut kualifikasinya cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria D maka media tersebut kualifikasinya kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 5) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria E Maka media tersebut sangat kurang baik digunakan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti menetapkan presentase minimal validasi untuk media *Thematic Smart Cheerful* yaitu 61% - 80% atau layak digunakan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Pengembangan Media *Thematic Smart Cheerful*

Pengembangan media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android ini telah melalui beberapa tahapan. Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari penelitian pengembangan media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android. Beberapa langkah dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi tahapan observasi, pengumpulan data, desain produk, pengembangan produk, implementasi produk, dan perbaikan produk. Dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah menurut model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan dan pembuatan produk, implementasi, dan evaluasi.⁵⁵

a. Analisis

Tahap analisis ini dilakukan guna untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peserta didik kelas III di MI Ar-Roudhoh Jember. Diharapkan agar peserta didik lebih mudah kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan wali kelas III MI Ar-Roudhoh, peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran secara

⁵⁵ Riska Susila Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adroid pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh"(Skripsi, Universitas Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019), 42.

daring kurang memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Mengingat bahwa guru hanya menggunakan media *Whatsaapp Group* dan *Google Classroom* untuk menyampaikan pembelajaran maka hal itu kurang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik merasa malas untuk belajar dan mengerjakan tugas ⁵⁶Dengan adanya Aplikasi *Thematic Smart Cheerful* ini dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam belajar. Selain itu, dengan adanya sajian materi yang lengkap membuat peserta didik mudah dalam belajar. Serta dengan adanya sajian menu *quiz*, bernyanyi, dan video maka akan membuat peserta didik tidak merasa bosan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan *media Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi androdi agar peserta didik tidak merasa bosan ketika belajar secara daring atau online.

b. Desain

Tahapan desain adalah merancang konsep produk yang akan dibuat. Kegiatan ini dilakukan dengan membuat *storyboard*. *Storyboard* ini merupakan garis besar isi dari *media Thematic Smart Cheerful* secara umum dimana meliputi desain template dan desain materi.

⁵⁶ Reda Marta Wahyuningtyas, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 23 April 2021.

c. Pengembangan dan Pembuatan Produk

Tahap pengembangan ini yaitu melakukan pembuatan media pembelajaran *Thematic Smart Cheerful* berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan dalam tahapan ini diantaranya yaitu : pengisian materi dan quis, membuat animasi, gambar, dan tombol navigasi.

Media Thematic Smart Cheerful yang akan dibuat terdiri dari beberapa komponen yaitu: Desain beranda yang terdiri dari menu dan info yang berisi profil peneliti, Desain materi, *quiz*, video pembelajaran, dan bernyanyi. Adapun desain media *Thematic Smart Cheerful* adalah sebagai berikut:

1) Petunjuk Penggunaan Media *Thematic Smart Cheerful*

Media *Thematic Smart Cheerful* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media. Petunjuk penggunaan media TSC berisi tentang bagaimana cara penggunaan dan pemanfaatan aplikasi TSC. Berikut merupakan petunjuk penggunaan aplikasi

TSC:

- a) Install Aplikasi "*Thematic Smart Cheerful*" melalui play store dengan cara menuliskan "*Thematic Smart Cheerful*" pada laman pencarian di play store atau dengan cara mengklik link di bawah ini :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.monsta.TSC>

- b) Setelah terinstal, aplikasi TSC sudah bisa diakses atau digunakan.
- c) Pada bagian beranda disajikan tombol menu dan info. Tombol menu berisi materi, *quiz*, video pembelajaran, dan juga bernyanyi Sedangkan tombol info berisi profil peneliti atau pengembang produk dan berisi petunjuk penggunaan aplikasi.
- d) Pada bagian tengah bawah halaman menu dan info terdapat tombol navigasi "*back*". Jika menekan tombol navigasi tersebut maka akan kembali ke halaman beranda.
- e) Jika Ingin mempelajari dan mencari materi, tekan tombol materi pada halaman menu maka akan disajikan berbagai materi pembelajaran tematik kelas III semester II yaitu mulai dari tema 5 hingga tema 8. Pada bagian bawah halaman materi terdapat tombol navigasi "*back*" dan "*home*". Tombol navigasi "*back*" berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya. Sedangkan tombol navigasi "*home*" berfungsi untuk kembali ke halaman beranda.
- f) Jika ingin bermain *quiz* atau latihan soal, kalian bisa menekan tombol *quiz* pada halaman menu. Maka akan disajikan beberapa latihan soal mengenai materi yang telah dipelajari yaitu mulai dari tema 5 hingga tema 8. Pada bagian bawah halaman *quiz* terdapat tombol navigasi "*back*" dan "*home*".

Tombol navigasi “*back*” berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya. Sedangkan tombol navigasi “*home*” berfungsi untuk kembali ke halaman beranda.

g) Ketika selesai mengerjakan *quiz* atau latihan soal, kemudian akan ditampilkan nilai atau skor dari soal yang telah dikerjakan. Pada bagian bawah hasil skor terdapat tombol navigasi “*close*” dan “*try again*”. Tombol “*close*” berfungsi untuk menutup halaman soal yang sebelumnya telah dikerjakan. Sedangkan menu “*try again*” berfungsi untuk mengerjakan ulang soal.

h) Jika ingin belajar melalui video pembelajaran, maka tekan tombol video pada halaman menu. Maka akan disajikan berbagai video pembelajaran mulai dari tema 5 hingga tema

i) Pada bagian bawah halaman video terdapat tombol navigasi “*back*” dan “*home*”. Tombol navigasi “*back*” berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya. Sedangkan tombol

navigasi “*home*” berfungsi untuk kembali ke halaman beranda.

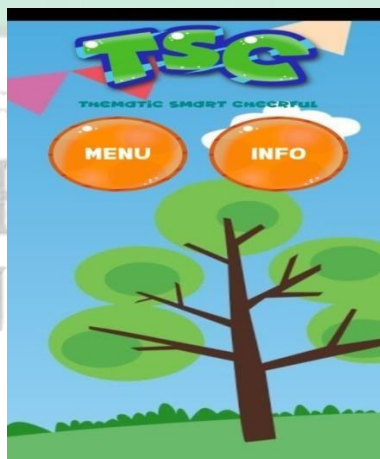
j) Jika ingin mendengarkan lagu maka silahkan tekan tombol bernyanyi pada halaman menu. Maka akan disajikan berbagai lagu mulai dari lagu daerah, lagu nasional, dan lagu-lagu pramuka yang membangkitkan semangat. Pada bagian bawah halaman bernyanyi terdapat tombol navigasi “*back*” dan

“home”. Tombol navigasi “back” berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya. Sedangkan tombol navigasi “home” berfungsi untuk kembali ke halaman beranda.

2) Tampilan Beranda

Tampilan beranda merupakan sebuah tampilan awal yang disajikan pada aplikasi TSC. Tampilan Beranda pada media *Thematic Smart Cheerful* ini sangat penting karena berfungsi sebagai daya tarik bagi peserta didik, pada tampilan beranda dilengkapi dengan gambar yang menarik dan juga warna yang cerah.

Tampilan beranda memuat dua tombol yaitu tombol menu dan tombol info yang akan mengarahkan peserta didik untuk mengakses halaman-halaman selanjutnya pada media TSC. Adapun tampilan beranda pada media *Thematic Smart Cheerful* dapat kita lihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1

Desain awal beranda media TSC

3) Tampilan Info

Tampilan info pada media TSC merupakan suatu tampilan yang di dalamnya berisi tentang profil peneliti. Tampilan info pada media TSC ini berfungsi untuk menginformasikan kepada pengguna aplikasi TSC mengenai Profil peneliti atau pengembang media yang sedang digunakan.

Dalam profil peneliti memuat informasi mengenai biodata dari peneliti yaitu: nama lengkap, tempat tanggal lahir, jurusan dan program studi, universitas, dan juga dilengkapi dengan foto peneliti serta logo Universitas tempat peneliti mengemban pendidikan Strata 1.

Pada tampilan info juga dilengkapi dengan tombol navigasi *back* yang berada di bawah . Tombol navigasi ini berfungsi untuk kembali ke halaman utama. Tampilan profil peneliti terlihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2

Desain info

4) Tampilan Menu

Tampilan menu merupakan halaman yang menampilkan beberapa fitur atau pilihan yang tersedia dalam media TSC, yaitu materi, *quiz*, video, dan bernyanyi. Tampilan menu berfungsi untuk menampilkan beberapa pilihan yang ada pada media TSC sehingga peserta didik akan mudah mengakses dan memilih fitur yang disukainya dengan cara peserta didik menekan pilhan atau fitur yang tersedia sesuai keinginan atau kebutuhan mereka.

Pada tampilan menu juga dilengkapi dengan tombol *back*

yang berfungsi untuk mengarahkan kembali ke halaman utama.

Tampilan menu dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3

Desain Menu

5) Tampilan Materi

Halaman materi merupakan halaman yang menampilkan materi-materi pembelajaran tematik yang terdapat pada semester 2 kelas 3. Materi tersebut meliputi materi mulai dari tema 5 hingga tema 8. Kemudian dalam setiap tema yang ada memuat beberapa subtema yaitu subtema 1 hingga subtema 4. Dalam masing-masing subtema menyajikan materi sesuai dengan mata pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, dan juga SBdP.

Dengan adanya tampilan halaman materi, peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Peserta didik dapat menekan fitur materi pembelajaran yang telah disajikan. Selain itu pada tampilan halaman materi terdapat tombol *back* pada bagian kiri bawah yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya dan juga memuat tombol *home* pada bagian kanan bawah yang berfungsi untuk kembali ke halaman utama atau beranda. Tampilan halaman materi dapat dilihat pada Gambar 4.4.





Gambar 4.4

Tampilan Halaman Materi

Pada halaman materi terdapat beberapa materi tematik semester 2 kelas 3 yang didalamnya memuat beberapa subtema yaitu subtema 1 hingga subtema 4. Dalam menu subtema berisi beberapa mata pelajaran yang terangkum dalam pembelajaran tematik yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, dan SBdP .

Halaman materi subtema juga menyajikan tombol *close* untuk menutup halaman. Berikut merupakan tampilan halaman materi subtema setiap tema.



Gambar 4.5

Tampilan Halaman Materi Subtema

Halaman materi subtema menampilkan beberapa mata pelajaran dalam pembelajaran tematik. Kemudian dalam menu setiap mata pelajaran didalamnya disajikan materi-materi yang lengkap sesuai dengan mata pelajaran tersebut dan sesuai dengan Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran semester 2 kelas 3. Pada tampilan halaman materi subtema juga terdapat tombol *back* yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.


Contoh tampilan halaman materi setiap mata pelajaran dapat dilihat pada gambar 4.6.

BAHASA
INDONESIA


A. Ciri-ciri Keadaan Cuaca

Cuaca merupakan keadaan udara yang terdapat pada suatu wilayah yang tidak terlalu luas dan dalam jangka waktu yang relatif pendek. Di Indonesia memiliki empat jenis cuaca, yaitu berawan, mendung, hujan, dan cerah.


Coba perhatikan simbol cuaca di bawah ini !




malam
hari
cerah




hujan



mendung



cerah



berawan

Cuaca memiliki ciri-ciri yang dapat kita rasakan. Ciri-ciri dari masing-masing jenis cuaca tersebut yaitu :

- Cuaca Cerah**
Ciri-ciri cuaca cerah biasanya udara terasa panas dan kering, matahari tidak tertutup oleh awan, sinar matahari terasa terik.
- Cuaca Berawan**
Ciri-ciri saat cuaca berawan yaitu, awan berkumpul menutupi matahari, udara tidak terlalu panas dan terasa sejuk, angin bertiup lebih kencang.
- Cuaca Mendung**
Ciri-ciri cuaca mendung yaitu, langit tampak agak kelabu atau gelap, udara terasa agak panas, angin bertiup cukup kencang.
- Cuaca Hujan**
Ketika cuaca hujan ciri-cirinya yaitu, udara terasa dingin, rintik air hujan mulai berjatuhan, angin bertiup cukup kencang dan terkadang disertai petir.


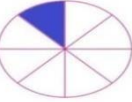
B. Informasi Cuaca
BACK

MATEMATIKA

A. Membaca dan Menulis Lambang Pecahan dengan Benda Konkret

Cuaca pada hari ini hujan. Oleh karena itu udara terasa dingin. Saat udara terasa dingin Ibu membuatkan teh hangat untuk keluarga. Selain membuatkan teh hangat, Ibu juga menyajikan pizza. Ibu memotong pizza menjadi delapan bagian. Setiap potongan pizza yaitu seperdelapan bagian dari pizza yang utuh. Seperdelapan merupakan bilangan pecahan.

Perhatikan gambar di bawah ini!


→


Pizza tersebut utuh kemudian dibagi menjadi 8 bagian yang sama. Nilai setiap bagian adalah satu per delapan atau seperdelapan. Gambar yang diarsir merupakan 1 dari 8 bagian. Nilainya satu perdelapan atau seperdelapan. Sedangkan lambang pecahannya adalah $\frac{1}{8}$.

Berdasarkan lambang pecahan tersebut, dapat diketahui bahwa pecahan terdiri atas pembilang dan penyebut. Pembilang merupakan bilangan yang berada di atas atau bilangan yang akan dibagi, sedangkan penyebut merupakan bilangan yang ada dibawah atau disebut bilangan yang membagi.

$\frac{1}{8}$

→ Pembilang

→ Penyebut

BACK

Gambar 4.6

Contoh tampilan halaman materi setiap mata pelajaran

6) Tampilan Quiz

Quiz merupakan halaman yang di dalamnya memuat soal-soal latihan dari beberapa tema yaitu mulai dari tema 5 hingga tema 8. Kemudian dari beberapa tema tersebut diklasifikasikan lagi menjadi beberapa subtema yaitu subtema 1 hingga subtema 4. Dari masing-masing subtema memuat beberapa mata pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, SBdP, Matematika, dan PJOK.

Soal latihan ini berfungsi untuk melatih dan mengetahui kemampuan peserta didik terhadap materi tematik yang telah dipelajari.

Soal latihan yang disajikan dalam media TSC ini merupakan pilihan ganda dengan jumlah soal yaitu 5 soal untuk setiap mata pelajaran. Cara mengerjakan dalam latihan soal ini, peserta didik memilih salah satu jawaban yang dianggap benar kemudian menekan pilihan jawaban tersebut.

Halaman *quiz* juga menyajikan tombol *close* yang berfungsi untuk menutup halaman yang sedang ditampilkan. Tampilan halaman *quiz* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.7.

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Quiz
TEMA 5 SUBTEMA 1

PPKN

BAHASA INDONESIA

MATEMATIKA

PJOK

SBDP

CLOSE

PPKN

1

Sikap yang tepat dalam menghargai perbedaan yaitu...

Mengunggulkan budaya daerah masing-masing

Saling menghargai dan menghormati

Merasa paling benar

Tidak mau berteman dengan teman yang berbeda agama

2

Makanan khas daerah Yogyakarta adalah...

Pempek

Gudeg

Soto Banjar

Lontong balap

3

Rita dan Wahyu berteman baik. Rita berasal dari Jawa Timur sedangkan Wahyu berasal dari Bali. Walaupun mereka berbeda, mereka tetap berteman dengan baik. Berdasarkan ilustrasi di atas menyatakan bahwa Rita dan Wahyu berbeda...

Asal daerah

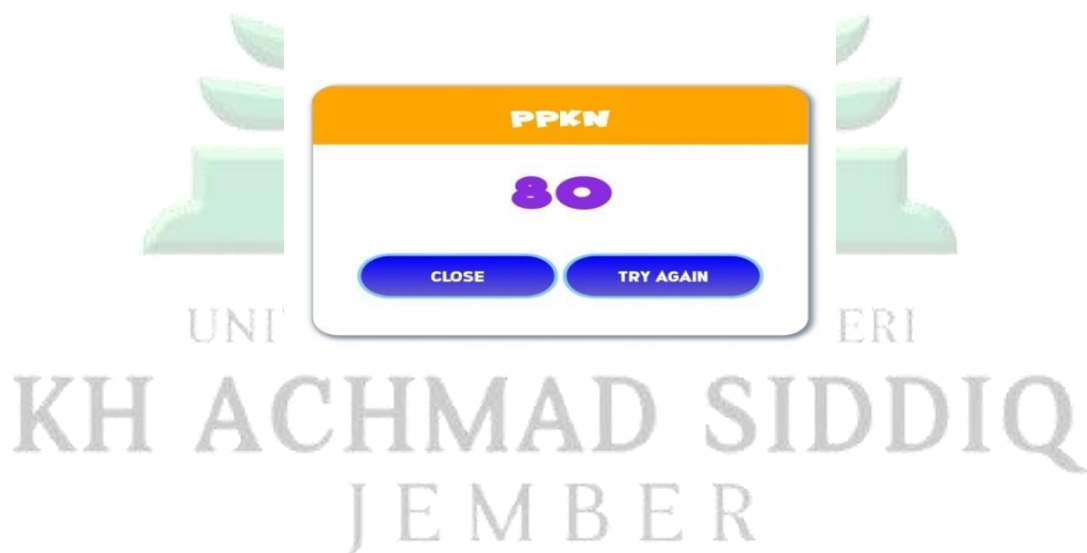
Agama

Gambar 4.7

Tampilan Quiz

Pada tampilan quiz atau soal latihan, setiap soal diberi skor 20 sehingga jika peserta didik menjawab semua soal dengan benar maka akan mendapatkan nilai 100. Kemudian jika terdapat soal yang salah, dan peserta didik ingin berlatih mengulangi menjawab soal maka terdapat tombol *Try Again* atau coba lagi untuk mengulangi mengerjakan soal latihan.

Namun jika peserta didik ingin menutup halaman maka telah disajikan tombol *close*. Tampilan skor pada halaman quiz dapat kita lihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8

Tampilan Skor Halaman Quiz

7) Halaman Video

Halaman video merupakan halaman yang menyajikan video-video pembelajaran yang berkaitan dengan materi-materi mulai dari tema 5 hingga tema 8. Dalam setiap tema terdapat 4 video yang ditampilkan yaitu video untuk pembelajaran subtema 1 hingga pembelajaran subtema 4. Halaman video ini dapat diakses oleh peserta didik secara *online* dengan langsung dihubungkan ke youtube. Jika peserta didik dalam keadaan *offline* maka tidak dapat mengakses fitur video pembelajaran.

Selain menampilkan video pembelajaran dari setiap subtema, pada halaman video juga disajikan video-video pembelajaran tambahan yang juga berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

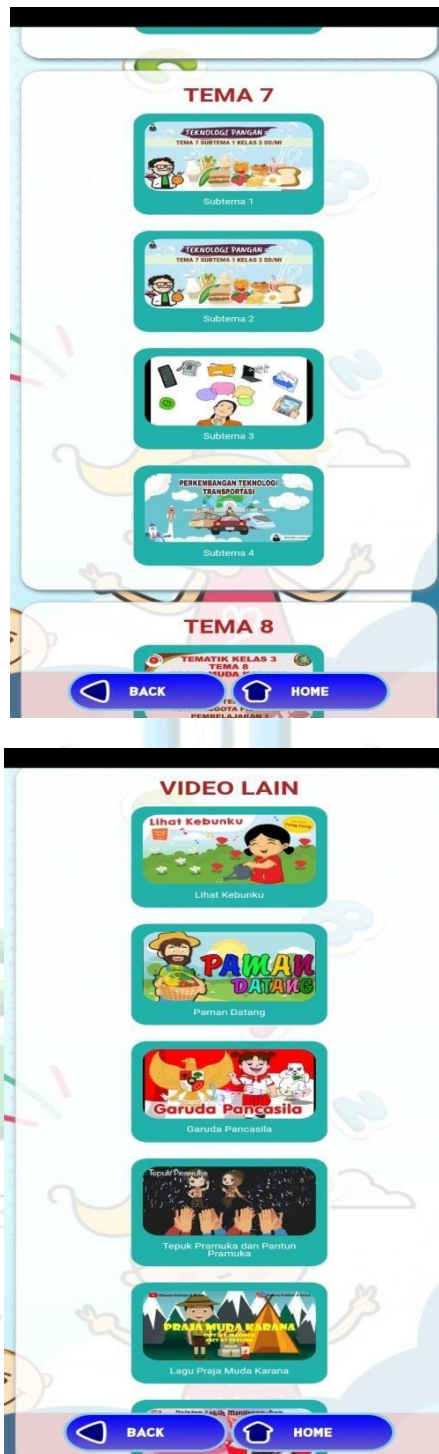
Halaman video disajikan agar peserta didik dapat mengakses video pembelajaran yang akan dipelajari. Dengan adanya video pembelajaran ini peserta didik dapat belajar dengan lebih semangat karena dilengkapi dengan adanya penjelasan secara langsung dan juga gambar animasi.

Selain itu pada tampilan halaman video dilengkapi dengan tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke halaman utama atau beranda. Tampilan halaman video dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4.9

Tampilan Halaman Video



Gambar 4.9

Tampilan Halaman Video

8) Tampilan Halaman Bernyanyi

Halaman bernyanyi merupakan halaman yang menyajikan berbagai pilihan lagu yaitu mulai dari lagu nasional, lagu daerah, hingga lagu-lagu pramuka yang terdapat dalam pembelajaran tema 8 yaitu tentang Praja Muda Karana (PRAMUKA).

Halaman bernyanyi yang disajikan dalam media TSC ini berfungsi agar peserta didik tidak bosan dan tidak jenuh ketika belajar. Peserta didik dapat belajar kemudian dapat juga mendengarkan lagu yang mereka inginkan.

Pemilihan lagu nasional nasional dan lagu daerah dengan maksud agar meningkatkan rasa cinta tanah air dan kebudayaan daerah salah satunya adalah dengan lagu. Kemudian lagu pramuka dipilih agar peserta didik lebih mengenal kepramukaan . Karena dalam pembelajaran tematik tema 8 memuat tema Praja Muda Karana (Pramuka).

Halaman bernyanyi juga dilengkapi dengan tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke halaman utama atau beranda. Berikut merupakan tampilan halaman bernyanyi dalam aplikasi TSC.



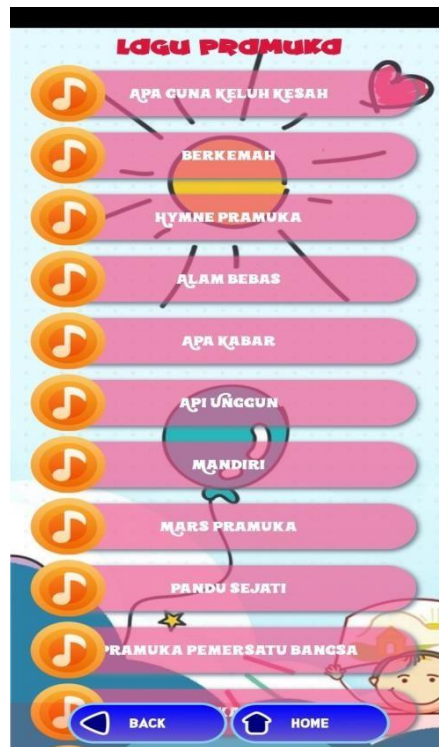
Gambar 4.10

Tampilan Halaman Bernyanyi Lagu Daerah



Gambar 4.11

Tampilan Halaman Bernyanyi Lagu Nasional



Gambar 4.12

Tampilan Halaman Bernyanyi Lagu Pramuka

d. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahapan yang dilakukan setelah media TSC melalui tahapan validasi apakah perlu dilakukan revisi atau tidak dan sudah dipastikan layak untuk digunakan. Dalam tahapan implementasi ini yaitu peneliti melakukan implementasi kepada peserta didik dengan memberikan arahan tentang cara penggunaan media TSC mulai dari cara mengunduh aplikasi TSC di *Playstore* dan cara penggunaannya sehingga kemudian dapat digunakan dalam pembelajaran secara daring.

Implementasi ini dilakukan pada siswa kelas III di MI Ar-Roudhoh Jember pada hari rabu, 25 Mei 2021. Tahap ini dilakukan

untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media TSC yang sedang dikembangkan.

Peneliti kemudian memberikan angket kepada peserta didik. Angket tersebut terdiri dari 5 skala penilaian yang berbeda yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang). Setelah angket dibagikan, barulah diketahui respon peserta didik terhadap media TSC yang sedang dikembangkan.

e. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari beberapa langkah pengembangan model ADDIE. Pada tahapan evaluasi ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi atau validasi materi, ahli media atau validasi media, dan oleh guru kelas III atau wali kelas III.

Evaluasi terhadap media TSC juga dilakukan dengan melihat respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan sehingga peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa media yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan serta apakah media yang sedang dikembangkan perlu dilakukan revisi ataukah tidak.

2. Validasi Produk *Thematic Smart Cheerful*

Media TSC yang telah dirancang serta dikembangkan selanjutnya akan divalidasi oleh dosen ahli atau validator untuk memperoleh kritik dan saran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah media TSC yang sedang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan oleh peserta

didik. Tahap validasi produk ini dilakukan oleh tiga validator, yaitu validator ahli materi, ahli media, dan juga guru kelas III atau wali kelas III di MI Ar-Roudhoh Jember. Berikut merupakan hasil validasi dari berbagai aspek.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi bertujuan untuk mengetahui kualitas materi dari media TSC yang sedang dikembangkan. Beberapa aspek yang dinilai dalam validasi materi yaitu : relevansi materi dengan KD, materi yang disajikan spesifik, bahasa dan kalimat yang disajikan mudah dipahami, materi yang disajikan disusun secara sistematis dan lengkap, kemenarikan materi untuk dipelajari, gambar yang disajikan sesuai dengan materi, kesesuaian materi dengan tema dan subtema yang sedang dibahas, kesesuaian isi materi yang disajikan dengan tingkat kemampuan siswa, kesesuaian contoh soal dengan isi materi, dan kesesuaian soal yang disajikan sesuai dengan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat kita lihat pada tabel 4.1.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4.1

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).					√
2	Materi yang disajikan jelas dan spesifik.				√	
3	Bahasa dan kalimat yang disajikan mudah dipahami.					√
4	Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan lengkap.				√	
5	Materi menarik untuk dipelajari.					√
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.					√
7	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang sedang dibahas.					√
8	Isi materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.					√
9	Contoh soal sesuai dengan isi materi.					√
10	Soal yang disajikan sesuai dengan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.				√	

Tabel 4.1

Hasil Validasi Ahli Materi

1	2	3				
		1	2	3	4	5
Jumlah Frekuensi					3	7
Jumlah Skor					12	35
Jumlah Total Skor		47				

b. Validasi Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk mengetahui kualitas tampilan dan program media TSC yang sedang dikembangkan. Penilaian validasi media ini meliputi: Kesesuaian dalam kombinasi warna, warna yang digunakan tidak mengganggu tampilan materi, kesesuaian ukuran teks dan jenis huruf, kemenarikan desain media, kemudahan dalam mengoperasikan media, media bersifat fleksibel, kesesuaian media dengan kondisi pembelajaran saat ini, kemenarikan gambar yang digunakan dalam media, kejelasan penyajian materi dalam media, dan kemudahan dalam penggunaan media.

Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kombinasi warna sesuai.				√	
2	Warna yang digunakan tidak mengganggu tampilan materi.					√
3	Ukuran teks dan jenis huruf sesuai.					√
4	Desain media unik dan menarik.					√
5	Media mudah dioperasikan.					√
6	Media bersifat fleksibel.					√
7	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.					√
8	Gambar yang digunakan dalam media menarik.					√
9	Penyajian materi dalam media jelas.					√
10	Kemudahan penggunaan media.					√
Jumlah Frekuensi					1	9
Jumlah Skor					4	45
Jumlah Total Skor		49				

c. Validasi oleh Guru

Validasi oleh guru bertujuan untuk mengetahui kualitas kedua aspek yaitu materi dan juga tampilan Dari media TSC yang sedang dikembangkan. Validasi oleh guru ini sangat penting untuk dilakukan karena seorang guru yang lebih banyak mengetahui tentang karakter dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh guru dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3

Hasil Validasi oleh Guru

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).					√
2	Materi yang disajikan jelas dan spesifik.				√	
3	Bahasa dan kalimat yang disajikan mudah dipahami.				√	
4	Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan lengkap.				√	
5	Materi menarik untuk dipelajari.					√
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.					√

Tabel 4.3
Hasil Validasi oleh Guru

1	2	3	4	5	6	7
7	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang sedang dibahas.					√
8	Isi materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				√	
9	Contoh soal sesuai dengan isi materi.					√
10	Soal yang disajikan sesuai dengan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.					√
11	Kombinasi warna sesuai.					√
12	Warna yang digunakan tidak mengganggu tampilan materi.					√
13	Ukuran teks dan jenis huruf sesuai.					√
14	Desain media unik dan menarik.					√
15	Media mudah dioperasikan.				√	
16	Media bersifat fleksibel.				√	
17.	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.					√
18	Gambar yang digunakan dalam media menarik.					√
19	Penyajian materi dalam media jelas.					√

Tabel 4.3

Hasil Validasi oleh Guru

1	2	3	4	5	6	7
20	Kemudahan penggunaan media.					√
Jumlah Frekuensi					6	14
Jumlah Skor					24	70
Jumlah Total Skor		94				

3. **Kemenarikan Media *Thematic Smart Cheerful***

Respon peserta didik diperlukan dalam pengembangan media TSC ini. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan menarik dan benar-benar cocok dan layak digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran ataukah tidak.

Adapun respon peserta didik terhadap media TSC yang sedang dikembangkan secara menyeluruh dapat kita lihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4

Hasil Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.	0	0	0	3	18
2	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.	0	0	2	5	14
3	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2 .	0	0	0	8	13
4	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.	0	0	0	7	14
5	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.	0	0	0	2	19
6	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.	0	0	2	8	11

Tabel 4.4

Hasil Respon Peserta Didik

1	2	3	4	5	6	7
7	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.	0	0	1	3	17
8	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.	0	0	1	8	12
9	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.	0	0	0	4	17
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.	0	0	1	5	17
Jumlah Frekuensi				7	53	150
Jumlah Skor				21	212	750
Jumlah Total Skor				983		

B. Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Uji Coba Ahli Materi

Berdasarkan data yang telah disajikan sebelumnya, penilaian validasi yang diperoleh dari validator ahli materi menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek materi menunjukkan kriteria baik dan sangat baik. Setelah dihitung, jumlah total skor jawaban yang diperoleh adalah 47. Sedangkan jumlah skor idealnya adalah 50.

Kemudian berdasarkan hasil validasi tersebut maka dihitung persentase rata-rata dengan menggunakan rumus berikut :⁵⁷

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94 \%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Berdasarkan hasil perhitungan persentase rata-rata tersebut diperoleh hasil 94 %. Hasil tersebut jika dikonversikan ke dalam tabel persentase kelayakan, maka diperoleh predikat A yaitu dengan persentase 81% - 100% yang artinya produk yang sedang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 313.

Kemudian setelah diperoleh hasil dari persentase tersebut ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media TSC yang sedang dikembangkan ini sangat layak untuk digunakan tanpa adanya revisi. Selain itu ahli materi juga memberikan komentar atau saran bahwa secara konten kebahasaan, aplikasi yang sedang dikembangkan sudah baik dan memenuhi kriteria penulisan bahasa Indonesia baku sesuai KBBI V.

2. Analisis Data Hasil Uji Coba Ahli Media

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli media menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek media ini adalah baik dan sangat baik. Berdasarkan data yang disajikan sebelumnya, setelah dihitung, jumlah total skor jawaban yang diperoleh adalah 49 dari skor ideal 50.

Kemudian berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut selanjutnya dihitung persentase rata-rata dengan menggunakan rumus

berikut :⁵⁸

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum \chi$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

⁹⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 313.

$\sum \chi_i$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Berdasarkan hasil perhitungan persentase rata-rata tersebut diperoleh hasil 98 %. Hasil tersebut jika dikonversikan ke dalam tabel persentase kelayakan, maka diperoleh predikat A yaitu dengan persentase 81% - 100% yang artinya produk yang sedang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Selanjutnya setelah diperoleh hasil dari persentase tersebut ahli media memberikan kesimpulan bahwa media TSC yang sedang dikembangkan ini sangat layak untuk digunakan tanpa adanya revisi. Validator ahli media juga memberikan komentar atau saran yaitu aplikasi TSC yang sedang dikembangkan secara keseluruhan sudah baik dan aplikatif.

3. Analisis Data Hasil Uji Coba Guru

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian guru berdasarkan aspek materi dan juga aspek media menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada kedua aspek ini adalah baik dan sangat baik. Berdasarkan data yang disajikan pada tabel sebelumnya, setelah dihitung jumlah total skor jawaban yang diperoleh yaitu 94 dari skor ideal 100.

Berdasarkan hasil validasi tersebut kemudian dihitung persentase rata-rata dengan menggunakan rumus berikut : ⁵⁹

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 313.

$$P = \frac{94}{100} \times 100 \%$$

$$P = 94 \%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum \chi$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum \chi_i$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Hasil perhitungan persentase rata-rata tersebut menunjukkan hasil 98 %. Hasil tersebut jika dikonversikan ke dalam tabel persentase kelayakan, maka diperoleh predikat A yaitu dengan persentase 81% - 100% yang artinya produk yang sedang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Kemudian setelah diperoleh hasil dari persentase tersebut, guru atau wali kelas 3 memberikan kesimpulan bahwa media TSC yang sedang dikembangkan ini sangat layak untuk digunakan tanpa adanya revisi. Guru atau wali kelas 3 juga memberikan komentar atau saran yang menyatakan bahwa aplikasi TSC yang sedang dikembangkan sangat cocok diterapkan pada situasi pembelajaran saat ini.

4. Analisis Data Respon Peserta Didik

Data respon peserta didik diperoleh dari membagikan angket yang diisi oleh 21 peserta didik kelas 3 . Berdasarkan data yang telah disajikan di atas, dengan 10 indikator yang tersedia peserta didik yang memilih kategori “sangat baik” ada 150, kategori “baik” ada 53 dan untuk kategori “cukup” ada 7 yang memilih.

Kemudian setelah dihitung jumlah total skor jawaban yang diperoleh yaitu 983 dari skor ideal 1050. Selanjutnya hasil angket respon peserta didik tersebut kemudian dihitung persentase rata-rata dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

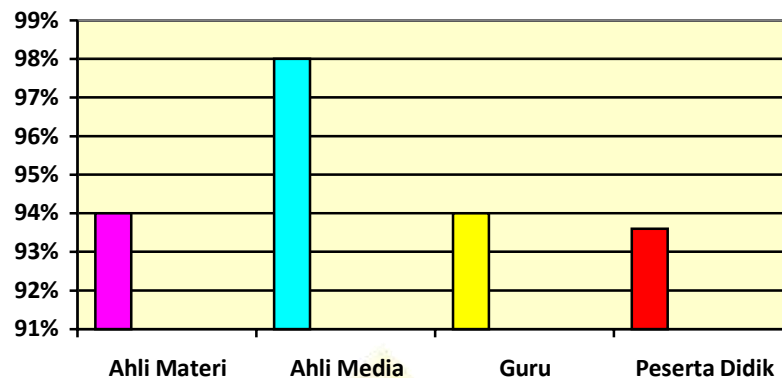
$$P = \frac{983}{1050} \times 100\%$$

$$P = 93,6\%$$

Hasil perhitungan persentase rata-rata respon peserta didik tersebut menunjukkan hasil 93,6 %. Hasil tersebut jika dikonversikan ke dalam tabel persentase kelayakan, maka diperoleh predikat A yaitu dengan persentase 81% - 100% yang artinya produk yang sedang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sehingga secara keseluruhan media TSC berbasis Android tidak perlu direvisi.

Secara keseluruhan hasil data yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, guru atau wali kelas dan juga respon dari peserta didik kelas 3 dapat digambarkan pada grafik yang dapat kita lihat pada Gambar

4.14.



Gambar 4.13

Persentase Validitas Media TSC berbasis aplikasi Android

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android yang sedang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan hasil yang sangat positif, yaitu hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase 94%, ahli media 98%, dari guru 94% dan yang diperoleh dari respon peserta didik sebesar 93,6%. Hasil rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap media TSC berdasarkan grafik di atas dapat kita hitung dengan rumus rata-rata (mean), sebagai berikut :

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Banyak data}}$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{94\% + 98\% + 94\% + 93,6\%}{4}$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{379,6\%}{4}$$

$$\text{Rata - rata} = 94,9 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata penilaian media TSC tersebut diperoleh hasil validasi secara keseluruhan sebesar 94,9%. Jika dikonversikan ke dalam tabel persentase kelayakan, maka diperoleh predikat A yaitu dengan persentase 81% - 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk TSC yang sedang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

C. Revisi Produk

Berdasarkan analisis terhadap hasil validasi ahli media, ahli materi, penilaian guru kelas, dan juga respon peserta didik terhadap media TSC terdapat beberapa catatan yang perlu dipertimbangkan. Dalam validasi ahli materi memberikan catatan bahwa produk yang sedang dikembangkan secara konten kebahasaan aplikasi ini sudah baik dan memenuhi kriteria penulisan Bahasa Indonesia baku sesuai dengan KBBI V. Ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media TSC ini dalam konten materi tidak perlu dilakukan adanya revisi.

Sedangkan berdasarkan validasi ahli media, validator memberikan catatan bahwa aplikasi TSC yang sedang dikembangkan secara keseluruhan sudah baik dan aplikatif namun masih kurang adanya petunjuk penggunaan media yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi TSC. Ahli media memberikan kesimpulan bahwa media TSC ini perlu adanya perbaikan yaitu menambahkan fitur petunjuk penggunaan media TSC agar lebih aplikatif lagi. Tampilan media *Thematic Smart Cheerful* sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.14

Tampilan Media TSC Sebelum Direvisi



Gambar 4.15.

Tampilan Media TSC Sesudah Direvisi

Berdasarkan gambar 4.16, media TSC yang telah melalui proses revisi telah ditambahkan fitur petunjuk. Fitur petunjuk merupakan sebuah halaman yang menampilkan penjelasan mengenai bagaimana cara menggunakan media TSC dengan baik dan benar yaitu mulai dari cara mengunduh aplikasi TSC hingga bagaimana cara mengoperasikannya. Pada bagian bawah halaman petunjuk terdapat tombol navigasi *back* yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman beranda. Berikut merupakan tampilan dari halaman petunjuk yang ditambahkan pada tampilan awal atau beranda setelah media TSC melalui tahap revisi.



Gambar 4.17

Tampilan Halaman Petunjuk

Selanjutnya berdasarkan penilaian dari guru kelas, terdapat catatan yang diberikan yaitu aplikasi TSC yang sedang dikembangkan sangat cocok diterapkan pada situasi pembelajaran saat ini. Guru kelas menyimpulkan bahwa media TSC tidak perlu adanya perbaikan atau revisi. Kemudian untuk respon peserta didik terhadap aplikasi TSC yang sedang dikembangkan menunjukkan respon yang sangat positif dan sangat antusias dalam menggunakan media TSC ini.

Berdasarkan beberapa catatan dan penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru kelas, dan juga respon peserta didik terhadap media TSC ini, peneliti menyimpulkan bahwa perlu mengadakan adanya revisi atau perbaikan produk. Perbaikan produk yang perlu dilakukan pada media TSC ini yaitu, pada awalnya media TSC tidak menampilkan adanya fitur petunjuk penggunaan media maka setelah dilakukan revisi media TSC telah memuat fitur petunjuk penggunaan media yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan media TSC.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Pengembangan produk media *Thematic Smart Cheerful* merupakan pengembangan media berjenis multimedia. Hal ini relevan dengan pembagian jenis-jenis media menurut Seels and Glaslow yang membagi media menjadi dua jenis yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media yang masuk dalam kategori teknologi mutakhir salah satunya adalah hypermedia atau yang biasa disebut dengan multimedia yaitu suatu media dimana informasi yang disajikan tidak hanya satu tetapi bermacam-macam yaitu dapat berupa teks, gambar, audio, dan juga video.⁶⁰ *Media Thematic Smart Cheerful* juga memuat teks, gambar, audio, dan juga video pembelajaran di dalamnya maka dari itu media ini tergolong dalam media dengan jenis multimedia. Penyajian teks, gambar, audio, dan juga video terdapat pada halaman tertentu sesuai dengan tampilannya. Beberapa halaman yang dimuat dalam media *Thematic Smart Cheerful* setelah dilakukan proses revisi adalah sebagai berikut :

a. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman awal ketika membuka aplikasi *Thematic Smart Cheerful* . Tampilan halaman beranda terdapat sebuah judul pada bagian atas yang menerangkan nama dari aplikasi ini

⁶⁰ Ramen A Purba et al., *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 34.

yaitu TSC. Kemudian ditambah dengan tampilan latar belakang dengan nuansa langit cerah, pohon dan taman yang penuh rumput hijau. Pemilihan gambar ini mengesankan bahwa anak dapat bermain sambil belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kemudian pemilihan warna hijau yang cerah, biru, dan juga orange pada setiap menu bar merupakan warna-warna yang ceria sehingga dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk terus Belajar dan membuka aplikasi TSC. Pada halaman beranda juga disajikan tombol menu, info, dan petunjuk yang akan mengarahkan peserta didik pada halaman selanjutnya.

b. Halaman Info

Halaman info merupakan halaman pada media TSC yang memuat profil peneliti. Profil peneliti menerangkan identitas peneliti antara lain nama, tempat dan tanggal lahir, program studi yang diampu selama menempuh pendidikan, dan juga nama Universitas dimana peneliti sedang menempuh pendidikan. Tampilan halaman info menggunakan latar belakang polos berwarna putih agar informasi yang disajikan tampak lebih jelas.

c. Halaman petunjuk

Halaman petunjuk merupakan sebuah halaman yang terdapat pada media TSC yang berisi tentang bagaimana cara mengoperasikan atau menggunakan aplikasi ini. Tampilan halaman petunjuk disajikan dengan latar belakang berwarna putih polos agar informasi yang disajikan terlihat lebih jelas sehingga peserta didik mudah dalam membaca dan memahami.

d. Halaman Menu

Halaman menu merupakan sebuah halaman pada media TSC yang memuat berbagai pilihan fitur yaitu Materi, quiz, video pembelajaran, dan bernyanyi. Tampilan halaman menu dibuat lebih berwarna yaitu perpaduan warna putih, biru, kuning, merah, ungu, dan hijau. Warna ini dipilih karena merupakan warna yang menarik dan ceria. Sehingga dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, pada halaman menu juga ditampilkan latar belakang gambar sebuah taman, rumah, dan balon yang identik dengan dunia bermain anak sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan.

Produk yang dikembangkan oleh peneliti menghasilkan sebuah media berupa media *Thematic Smart Cheerful* atau Tematik Cerdas Ceria yang berbasis aplikasi android artinya aplikasi ini dapat dioperasikan oleh smartphone yang berplatform android. Sesuai dengan versi android yang telah dipaparkan oleh Yohanes dalam artikelnya bahwa terdapat 12 versi android yang tersedia hingga saat ini. Media TSC yang sedang dikembangkan dapat digunakan pada smartphone android minimal dengan versi android 4.1 (Jelly Bean).⁶¹

Media TSC ini memuat materi pembelajaran tematik yang ada pada kelas 3 semester 2 yaitu tema 5 hingga tema 8. Materi pembelajaran tematik disajikan sesuai dengan ruang lingkupnya. Menurut Ani

⁶¹ Yohanes, "Android 12 Telah Rilis: Berikut Fitur dan Daftar Smartphone yang Support", *TribunSolo.com*, 6 Oktober 2021, <https://www.tribunnews.com/techno/2021/10/06/android-12-telah-rilis-berikut-fitur-dan-daftar-smartphone-yang-support>

Kadarwati dan Ibadullah, ruang lingkup pembelajaran tematik memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, Penjasorkes, Seni Budaya dan Prakarya.⁶² Selain itu, media TSC ini tidak hanya menyajikan materi namun juga menyajikan soal latihan atau *quiz*, video pembelajaran, dan juga lagu-lagu yang menarik agar peserta didik lebih semangat dalam pembelajaran.

Produk TSC yang dikembangkan telah memenuhi syarat sebagai media yang baik dalam kegiatan pembelajaran karena telah sesuai dengan fungsinya yaitu mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Fungsi lain dari media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, yaitu pembelajaran menjadi lebih interaktif, pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Hal ini sesuai dengan media TSC yang sedang dikembangkan yaitu bersifat fleksibel dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun.⁶³

Selain itu, media TSC dikatakan telah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan syarat-syarat media pembelajaran yang baik yang dikemukakan oleh Ns.Roymond bahwa salah satu syarat media pembelajaran yang baik ialah media tersebut dapat menstimulus dan

⁶² Ani Kadarwati dan Ibadullah, *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2017), 4.

⁶³ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA, 2020), 17.

meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁶⁴

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media Thematic Smart Cheerful yang dikembangkan perlu dimanfaatkan dengan baik dan secara maksimal. Oleh karena itu peneliti memberikan beberapa saran yaitu :

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran untuk pemanfaatan produk media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android untuk peserta didik dan juga guru adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik dapat memanfaatkan media TSC dalam proses pembelajaran terkait dengan materi yang sedang dipelajari pada pembelajaran kelas III semester II.
- b. Guru hendaknya dapat memanfaatkan media TSC sebagai media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik.
- c. Pemanfaatan media TSC sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya sumber belajar atau bergantung pada materi yang ada dalam media TSC.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android ini dapat disebarluaskan di semua sekolah baik Madrasah Ibtidaiyah ataupun Sekolah Dasar kelas III karena media TSC ini sudah dapat

⁶⁴ Ns.Roymond H.Simamora, *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*, (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2009), 65.

diakses dan diunduh melalui *Playstore*. Namun dalam penyebaran produk perlu memberikan penjelasan bahwa produk ini dapat digunakan oleh peserta didik kelas III MI/SD . Selain itu juga perlu memperhatikan karakteristik peserta didik apakah efektif jika menggunakan media ini atautkah tidak agar penyebaran produk ini dapat diaplikasikan dengan baik.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Saran pengembangan lebih lanjut untuk produk TSC adalah sebagai berikut :

- a. Produk TSC dapat dikembangkan lagi dengan cara menambahkan materi –materi yang ada dalam pembelajaran semester I kelas III sehingga media yang dihasilkan nantinya dapat lebih lengkap untuk pembelajaran kelas III, karena materi yang disajikan dalam media TSC hanya materi pembelajaran pada kelas III semester II saja.
- b. Produk TSC dapat dikembangkan dengan menambahkan video pembelajaran yang dapat diakses secara *offline*. Karena dalam media TSC ini video pembelajaran hanya dapat diakses secara *online* dengan tersambung ke fitur youtube, sehingga peserta didik dapat belajar dan menyaksikan video pembelajaran baik secara *online* maupun *offline*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2018.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2003.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Basuki. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015.
- Developers. “Ringkasan Android Studio”, Developers. 31 Oktober 2020. <https://developer.android.com/studio/intro?hl=id>.
- Fadhallah. *WAWANCARA*. Jakarta Timur: UNJ Press, 2020.
- Firman. *Terampil Menulis Karya Ilmiah*. Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018.
- Gulo, W. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo, 2000.
- Hartono, Jogiyanto. *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI), 2018.
- Heri. “18 Urutan Versi Android Dari Terendah-Terbaru | A sampai Android 11”, SalmaDian (Muda dan Berilmu). 8 Juni 2020. <https://salamadian.com/tingkatan-urutan-versi-android/>.
- Herlinah dan Musliadi. *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio Photoshop Audition*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019
- Hidayati, Tri. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Suplemen History Of Mathematics*. Banyumas: CV. Pena Persada, 2018.
- Kadarwati, Ani, dan Ibadullah. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: CV. AE Media Grafika, 2017.
- Karman, Joni, Hardi Mulyono, dan A. Taqwa Martadinata. *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2019.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA, 2020.
- Lubis, Isma Ramadhani, dan Jaslin Ikhsan. “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan

Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA“. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1, no. 2 (Oktober, 2015): 92.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Peraturan Nomor 119 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah.

Nursobah, Ahmad. *Perencanaan Pembelajaran MI/SD*. Pamekasan: Duta Media, 2019.

Prastowo, Andi. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: KENCANA, 2019.

Purba, Ramen A, et al. 2021. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Putri, Riska Susila. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adroid pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh.” Skripsi, Universitas Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019.

Rahayu, Minto. *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Grasindo, 2007.

Rapi, Muh. *Pengantar Strategi Pembelajaran*. Makassar: Alauddin University Press, 2012.

Rayanto, Yudi Hari dan, Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

Reda Marta Wahyuningtyas, diwawancarai oleh Penulis, Jember 03 Februari 2021.

Ruminiati. *Sosio-Antropologi Pendidikan*. Malang: Gunung Samudera, 2016.

Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.

Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Salim dan Haidir. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: KENCANA, 2019.

Saputro, Budiyo. *Best Practices Penelitian Pengembangan*. Lamongan: Academia Publication, 2021.

Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

- Setyosari, Punaji. *Desain Pembelajaran*. Jakarta Timur: PT.Bumi Aksara, 20.
- Simamora, Ns.Roymond H. 2009. *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: KENCANA, 2017.
- Siregar, Pariang Sonang, dan Rindi Genesa Hatika. *Ayo Latihan Mengajar: Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar (Peerteaching dan Microteaching)*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2019.
- Suardi, Moh. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: KENCANA, 2016.
- Sugiyono dalam Eni Purwati, dan Anang Kunaefi. *Pemetaan Potensi Anak Didik Berbasis Multiple Intelligences dalam Pendidikan Islam*. Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, 2018.
- Sumiharsono, Rudy, dan Hisbiatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi, 2018.
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Prima, 2008.
- Suryana, Dayat. *Belajar Android Studio*. Bandung: Dayat Sudana Independent, 2018.
- Tim Ganesha Operation. *Pasti Bisa Sosiologi*. Tasikmalaya: DUTA, 2018.
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Yohanes. "Android 12 Telah Rilis: Berikut Fitur dan Daftar Smartphone yang Support". *TribunSolo.com*, 6 Oktober 2021. <https://www.tribunnews.com/techno/2021/10/06/android-12-telah-rilis-berikut-fitur-dan-daftar-smartphone-yang-support>.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rita Sukriya Murti

NIM : T20174080

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas : Universitas Islam Negeri K.H. Achmad Siddiq Jember

menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 19 Desember 2021
Saya yang menyatakan



Rita Sukriya Murti
NIM. T20174080

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

- 1.1. Surat Izin Penelitian Skripsi di MI Ar-Roudhoh Jember
- 1.2. Surat Keterangan Selesai Penelitian Skripsi di MI Ar-Roudhoh Jember
- 1.3. Jurnal Kegiatan Penelitian Skripsi di MI Ar-Roudhoh Jember
- 1.4. Story Board Media *Thematic Smart Cheerful* (TSC)

LAMPIRAN 2

- 2.1. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas III di MI Ar-Roudhoh Jember
- 2.2. Validasi Ahli Materi
- 2.3. Validasi Ahli Media
- 2.4. Validasi oleh Guru/Wali Kelas III
- 2.5. Instrumen Respon Peserta Didik kelas III

LAMPIRAN 3

- 3.1. Daftar Nama Siswa Kelas III MI Ar-Roudhoh Jember
- 3.2. Biodata Validator Ahli Materi
- 3.3. Biodata Validator Ahli Media
- 3.4. Biodata Ahli Ilmu Teknologi

- 3.5. Dokumentasi Penelitian

LAMPIRAN 4

Biodata Penulis

LAMPIRAN 1

1.1. Surat Izin Penelitian Skripsi di MI Ar-Roudhoh Jember



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472006, Kode Pos : 68136
 Website : [www.http://tik.iain-jember.ac.id](http://tik.iain-jember.ac.id) e-mail : icib@iainjember@gmail.com

Nomor : B. 1456/In.20/3.a/PP.00.9/04/2021 19 April 2021
 Sifat : Blasa
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala MI AR-ROUDHOH
 Jl. Slamet Riyadi, Gg. Central Patrang Jember No.A-5, Baratan Wetan, Baratan,
 Patrang, Jember.

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
 Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : RITA SUKRIYA MURTI
 NIM : T20174080
 Semester : VIII
 Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai *PENGEMBANGAN MEDIA THEMATIC
 SMART CHEERFUL, BERBASIS APLIKASI ANDROID dalam PEMBELAJARAN
 TEMATIK, bagi SISWA KELAS 3 MI AR-ROUDHOH JEMBER TAHUN AJARAN
 2020/2021 selama 60 (enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang
 Bapak/Ibu Dian Tanjung Sari, S.Pd.*

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
2. Waka Keselwaan
3. Wali Kelas 3
4. Siswa Kelas 3

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

KF



Jember, 19 April 2021
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

Mashudi

R

1.2. Surat Keterangan Selesai Penelitian Skripsi di MI Ar-Roudhoh Jember

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dian Tanjung Sari, S.Pd
 Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Jember

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Rita Sukriya Murti
 NIM : T20174080
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Islam
 Universitas : Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melakukan penelitian di MI Ar-Roudhoh Jember pada tanggal 12 Juni 2021 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA THEMATIC SMART CHEERFUL BERBASIS APLIKASI ANDROID DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK BAGI SISWA KELAS III MI AR-ROUDHOH JEMBER TAHUN AJARAN 2020/2021”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan.

Jember, 12 Juni 2021

Kepala Sekolah MI Ar-Roudhoh



Dian Tanjung Sari, S.Pd

KI

1.3. Jurnal Kegiatan Penelitian Skripsi di MI Ar-Roudhoh Jember

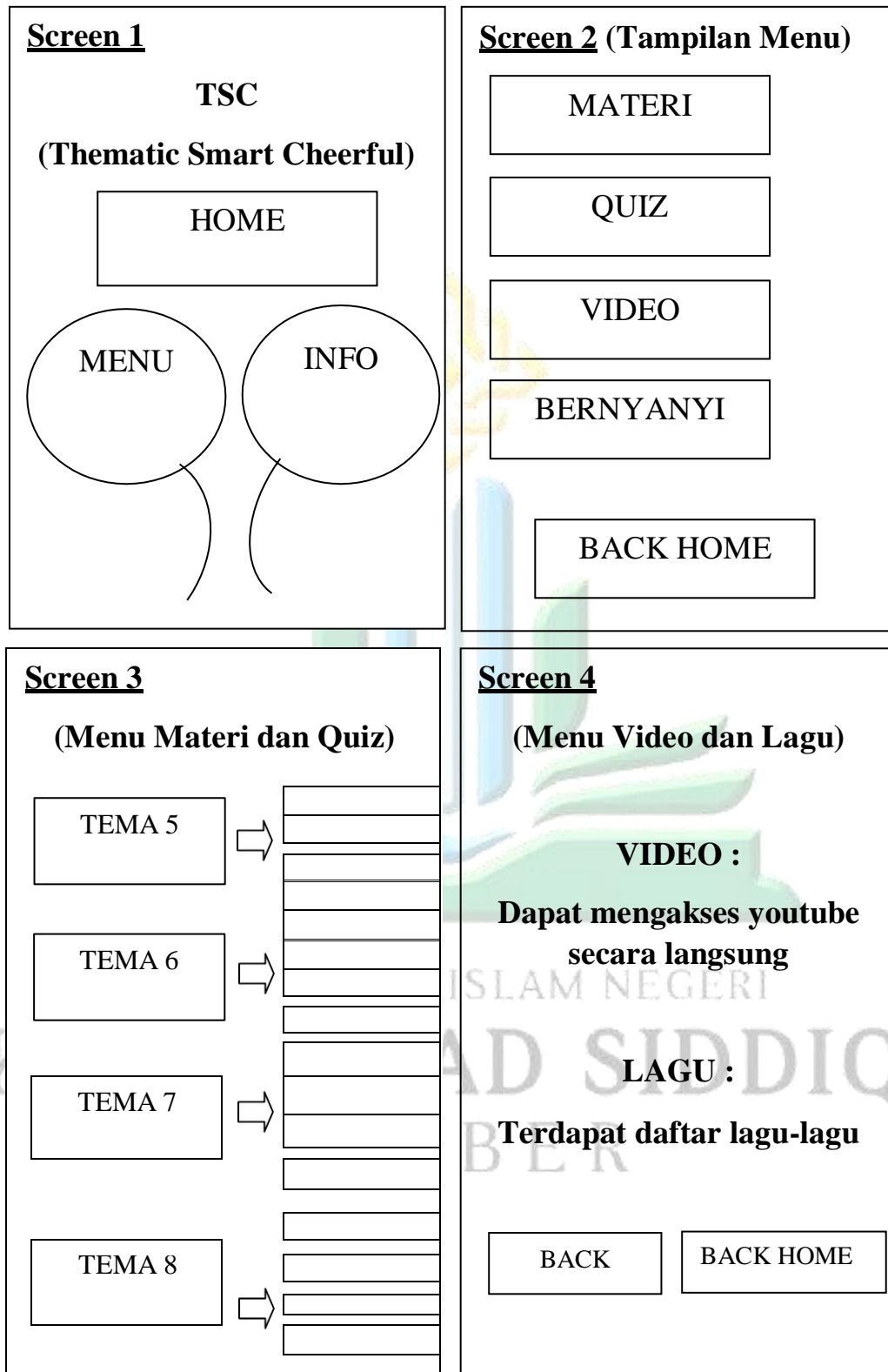
**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN SKRIPSI
DI MI AR-ROUDHOH JEMBER**

No.	Tanggal	Kegiatan Penelitian
1.	Senin, 19 April 2021	Menemui Kepala Madrasah MI Ar-Roudhoh dan Menyerahkan Surat Penelitian Skripsi
2.	Selasa, 20 April 2021	Menemui Wali Kelas III MI Ar-Roudhoh Jember.
3.	Rabu, 21 April 2021	Meminta Profil MI Ar-Roudhoh Jember.
4.	Kamis, 22 April 2021	Melakukan observasi pembelajaran di kelas III.
5.	Jumat, 23 April 2021	Melakukan Wawancara dengan Waka Kurikulum dan Wali Kelas III MI Ar-Roudhoh Jember.
6.	Sabtu, 24 April 2021	Pembuatan Produk Thematic Smart Cheerful
7.	Senin, 24 Mei 2021	Validasi Media Thematic Smart Cheerful oleh Wali Kelas III MI Ar-Roudhoh Jember.
8.	Rabu, 25 Mei 2021	Implementasi Media Thematic Smart Cheerful kepada Siswa Kelas III MI Ar-Roudhoh Jember.
9.	Sabtu, 12 Juni 2021	Menerima surat selesai penelitian dari lembaga MI Ar-Roudhoh Jember.



Mengetahui,
Kepala Madrasah MI Ar-Roudhoh
Dian Tanjung Sati, S.Pd
Dian Tanjung Sati, S.Pd

1.4. Story Board Media *Thematic Smart Cheerful* (TSC):



LAMPIRAN 2

2.1. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas III di MI Ar-Roudhoh Jember

2.1.1. Aspek Pembelajaran

- ✓ Bagaimana antusias siswa saat pembelajaran ?

Jawab : Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik dan antusias.

- ✓ Bagaimana perilaku siswa saat kegiatan pembelajaran ?

Jawab : Terdapat siswa yang benar-benar memperhatikan penjelasan dari guru terdapat juga siswa yang kurang berkonsentrasi.

- ✓ Apa kesulitan yang dialami siswa saat kegiatan pembelajaran ?

Jawab : Sulit menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2.1.2. Aspek Metode Pembelajaran yang Digunakan

- ✓ Apa metode pembelajaran yang digunakan ?

Jawab : Metode ceramah, Tanya jawab, dan diskusi

- ✓ Apakah metode yang diterapkan efektif walaupun tanpa media pembelajaran ?

Jawab : Terkadang efektif dan terkadang tidak. Tergantung pada materi yang disampaikan.

2.1.3. Aspek Bahan ajar yang digunakan

- ✓ Apa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran ?

Jawab : Menggunakan buku paket Tematik yaitu buku guru dan buku siswa, mengambil materi lain dari sumber internet, dan juga

buku-buku lainnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

✓ Apa manfaat bahan ajar tersebut?

Jawab : Menambah pengetahuan guru dan juga siswa, mempermudah dalam penyampaian materi.

2.1.4. Aspek Ketersediaan Media

✓ Media apa yang digunakan Ketika pembelajaran ?

Jawab : Biasanya ketika pembelajaran tatap muka menggunakan papan tulis, gambar-gambar, dan juga alat dan bahan dari lingkungan sekitar yang berkaitan dengan pembelajaran. Namun ketika pembelajaran *online* menggunakan *WA Group* untuk pemberian tugas dan materi, sesekali menggunakan *Google Meet* atau *zoom*.

✓ Apakah media tersebut membantu siswa dalam belajar ?

Jawab : Iya, media tersebut membantu siswa dalam belajar karena lebih mudah dalam penyampaian materi dan tugas daripada tidak menggunakan media.

✓ Apakah media *Thematic Smart Cheerful* pernah digunakan sebelumnya ?

Jawab : Media *Thematic Smart Cheerful* belum pernah digunakan sebelumnya.

2.1.5. Aspek Respon Peserta Didik

✓ Bagaimana respon peserta didik ketika ada media dan tidak ada media ?

Jawab : Ketika ada media, peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Namun ketika tidak menggunakan media, peserta didik kurang bersemangat dan kurang berkonsentrasi.

✓ Bagaimana kelancaran pembelajaran Ketika ada media dan tidak ada media ?

Jawab : Pembelajaran lebih berjalan dengan lancar ketika menggunakan media pembelajaran dibandingkan tidak menggunakan media. Karena ketika menggunakan media pembelajaran peserta didik lebih fokus dan bersemangat.

✓ Apakah peserta didik mengeluh jika tidak tersedia media pembelajaran ?

Jawab : Ketika tidak tersedia media pembelajaran peserta didik tidak mengeluh akan tetapi hanya kurang berkonsentrasi dan kurang bersemangat.

✓ Seberapa besar kemungkinan siswa akan tertarik dengan media

Thematic Smart Cheerful yang akan dikembangkan ?

Jawab : Sepertinya siswa akan sangat tertarik dengan adanya media *Thematic Smart Cheerful* ini karena siswa sangat senang jika disajikan media pembelajaran, terlebih lagi media yang unik dan menarik. Jadi ketertarikan siswa kemungkinan akan sampai 80% terhadap media ini.

2.2. Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA *THEMATIC SMART CHEERFUL*
BERBASIS APLIKASI ANDROID

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Thematic Smart Cheerful* Berbasis Apikasi Android dalam Pembelajaran Tematik bagi Siswa Kelas 3 MI Ar-Roudhoh Jember Tahun Ajaran 2020/2021

Sasaran Pengembangan Media : Siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember

Penyusun : Rita Sukriya Murti

Validator Ahli Materi : Hartono, M.Pd

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak sebagai ahli materi tentang media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android yang sedang dibuat.
2. Berikan penilaian pada kolom skala penilaian yang telah disediakan, dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang	4 = Baik
2 = Kurang	5 = Sangat Baik
3 = Cukup	

3. Mohon diberi tanda check list (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak.
4. Jika terdapat komentar dan saran, mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

ASPEK MATERI

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).					√
2.	Materi yang disajikan jelas dan spesifik.				√	
3.	Bahasa dan kalimat yang disajikan mudah dipahami.					√
4.	Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan lengkap.				√	
5.	Materi menarik untuk dipelajari.					√
6.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.					√

7.	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang sedang dibahas.					√
8.	Isi materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.					√
9.	Contoh soal sesuai dengan isi materi.					√
10.	Soal yang disajikan sesuai dengan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.				√	

KOMENTAR/SARAN

Secara konten kebahasaan sudah baik dan memenuhi kriteria penulisan bahasa Indonesia baku sesuai KBBI V

KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

NB : Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 24 Mei 2021

Ahli Materi

Hartono, M.Pd

2.2. Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA *THEMATIC SMART CHEERFUL*
BERBASIS APLIKASI ANDROID

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Thematic Smart Cheerful* Berbasis Apikasi Android dalam Pembelajaran Tematik bagi Siswa Kelas 3 MI Ar-Roudhoh Jember Tahun Ajaran 2020/2021

Sasaran Pengembangan Media : Siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember

Penyusun : Rita Sukriya Murti

Validator Ahli Materi : Hartono, M.Pd

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak sebagai ahli materi tentang media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android yang sedang dibuat.
2. Berikan penilaian pada kolom skala penilaian yang telah disediakan, dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang	4 = Baik
2 = Kurang	5 = Sangat Baik
3 = Cukup	

3. Mohon diberi tanda check list (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak.
4. Jika terdapat komentar dan saran, mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

ASPEK MATERI

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).					√
2.	Materi yang disajikan jelas dan spesifik.				√	
3.	Bahasa dan kalimat yang disajikan mudah dipahami.					√
4.	Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan lengkap.				√	
5.	Materi menarik untuk dipelajari.					√
6.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.					√

7.	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang sedang dibahas.					√
8.	Isi materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.					√
9.	Contoh soal sesuai dengan isi materi.					√
10.	Soal yang disajikan sesuai dengan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.				√	

KOMENTAR/SARAN

Secara konten kebahasaan sudah baik dan memenuhi kriteria penulisan bahasa Indonesia baku sesuai KBBI V

KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

NB : Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 24 Mei 2021

Ahli Materi

Hartono, M.Pd

2.3. Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA *THEMATIC SMART CHEERFUL*
BERBASIS APLIKASI ANDROID

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Thematic Smart Cheerful* Berbasis Aplikasi Android dalam Pembelajaran Tematik bagi Siswa Kelas 3 MI Ar-Roudhoh Jember Tahun Ajaran 2020/2021

Sasaran Pengembangan Media : Siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember

Penyusun : Rita Sukriya Murti

Validator Ahli Media : M.Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak sebagai ahli media tentang media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android yang sedang dibuat.
2. Berikan penilaian pada kolom skala penilaian yang telah disediakan, dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang	4 = Baik
2 = Kurang	5 = Sangat Baik
3 = Cukup	

3. Mohon diberi tanda check list (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak.
4. Jika terdapat komentar dan saran, mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

ASPEK MEDIA

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Kombinasi warna sesuai.				✓	
2.	Warna yang digunakan tidak mengganggu tampilan materi.					✓
3.	Ukuran teks dan jenis huruf sesuai.					✓
4.	Desain media unik dan menarik.					✓
5.	Media mudah dioperasikan.					✓
6.	Media bersifat fleksibel.					✓
7.	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.					✓
8.	Gambar yang digunakan dalam media menarik.					✓
9.	Penyajian materi dalam media jelas.					✓
10.	Kemudahan penggunaan media.					✓

KOMENTAR/SARAN

Secara keseluruhan sudah baik dan Aplikatif. Media seperti ini semoga bisa menjadi inspirasi dan motivasi bagi para pendidik lainnya untuk terus mengembangkannya media seperti ini lebih baik lagi. Dan alangkah lebih baik jika ditambah dengan fitur penggabungan media.

KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

NB : Lingkari salah satu

Jember, 24 Mei 2021

Ahli Media



M. Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

2.4. Validasi oleh Guru/Wali Kelas III

LEMBAR ANGGKET VALIDASI UNTUK GURU
PENGEMBANGAN MEDIA *THEMATIC SMART CHEERFUL*
BERBASIS APLIKASI ANDROID

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Thematic Smart Cheerful* Berbasis Aplikasi Android dalam Pembelajaran Tematik bagi Siswa Kelas 3 MI Ar-Roudhoh Jember Tahun Ajaran 2020/2021

Sasaran Pengembangan Media : Siswa kelas III MI Ar-Roudhoh Jember

Penyusun : Rita Sukriya Murti

Validator : Reda Marta Wahyuningtyas, S.Pd

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu sebagai ahli media tentang media *Thematic Smart Cheerful* berbasis aplikasi android yang sedang dibuat.
2. Berikan penilaian pada kolom skala penilaian yang telah disediakan, dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang	4 = Baik
2 = Kurang	5 = Sangat Baik
3 = Cukup	

3. Mohon diberi tanda check list (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Ibu.
4. Jika terdapat komentar dan saran, mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

ASPEK MATERI

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).					✓
2.	Materi yang disajikan jelas dan spesifik.				✓	
3.	Bahasa dan kalimat yang disajikan mudah dipahami.				✓	
4.	Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan lengkap.				✓	
5.	Materi menarik untuk dipelajari.					✓
6.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.					✓
7.	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang sedang dibahas.					✓
8.	Isi materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				✓	
9.	Contoh soal sesuai dengan isi materi.					✓
10.	Soal yang disajikan sesuai dengan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.					✓

ASPEK MEDIA

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Kombinasi warna sesuai.					✓
2.	Warna yang digunakan tidak mengganggu tampilan materi.					✓
3.	Ukuran teks dan jenis huruf sesuai.					✓
4.	Desain media unik dan menarik.					✓
5.	Media mudah dioperasikan.				✓	
6.	Media bersifat fleksibel.				✓	
7.	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.					✓
8.	Gambar yang digunakan dalam media menarik.					✓
9.	Penyajian materi dalam media jelas.					✓
10.	Kemudahan penggunaan media.					✓

KOMENTAR/SARAN

Aplikasi ini sudah bagus. Dan sangat cocok
jika di terapkan pada pembelajaran saat ini
dengan kondisi pembelajaran secara daring
maka siswa memang butuh media pembelajaran
seperti aplikasi ini.

KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan :

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

NB : Lingkari salah satu

Jember, ...24... Mei ...2021

Wali Kelas III



(Reda Marta Wahyuningtyas, S.Pd)

2.5. Respon Peserta Didik kelas III

Nama Siswa : ADINDANA B Ika

Kelas : 3C

No. Absen : 1

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.				✓	
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.					✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.				✓	
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.			✓	✓	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.				✓	
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.					✓
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.				✓	
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : Ahmad Rgi Nur Kholik
 Kelas : 3C
 No.Absen : 2

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.					✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.					✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.					✓
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.					✓
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : Jibril
 Kelas : 3C
 No.Absen : 3

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.					✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.				✓	
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.				✓	
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.				✓	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.				✓	✓
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.				✓	

Jember,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : Akhwan

Kelas : 3C

No.Absen : 4

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.				✓	✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.					✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.					✓
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.					✓
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : Aza
 Kelas : 3C
 No.Absen : 5

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.					✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.			✓	✓	
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.				✓	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.				✓	
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.					✓
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.				✓	
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : CH/ko
 Kelas : 3C
 No.Absen : 6

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.					✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.				✓	
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.				✓	
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.					✓
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.				✓	
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.				✓	
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : Dyah Saeza H.P
 Kelas : 3C
 No.Absen : 08

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.				✓	
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.					✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.				✓	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.					✓
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : AYA/FAAZA
 Kelas : 3J
 No.Absen :

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.				✓	
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.					✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.				✓	
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.				✓	
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.				✓	
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.					✓
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.			✓		
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.			✓		
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.			✓		

Jember,,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : Gemilang Alir
 Kelas : 3C
 No.Absen : 10

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.				✓	✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.			✓	✓	✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.		✓	✓	✓	
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.					✓
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.				✓	
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.				✓	
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : IFFah S.h.

Kelas : 3C.

No.Absen : 11

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.				✓	
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.					✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.			✓		✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.					✓
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.				✓	
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.				✓	

Jember,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : Keisha A. Z.

Kelas : 3C

No.Absen : 12

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.				✓	
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.					✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.			✓		
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.					✓
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : Mifrah Khatira
 Kelas : 3C (Sunan Kalijaga)
 No. Absen : 19

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.					✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.					✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.					✓
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.					✓
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,, 2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : NAURA RIZKA AMALIA

Kelas : 3C

No.Absen : 16

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.					✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.					✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.				✓	
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.			✓	✓	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.					✓
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : nizamsapta P.
 Kelas : 3C
 No.Absen : 17

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.				✓	
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.				✓	
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.					✓
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.				✓	
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.				✓	
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.				✓	

Jember,,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : Putri ayu R.
 Kelas : 3-c
 No.Absen : 18

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.				✓	
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.					✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.				✓	
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.				✓	
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.				✓	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.				✓	
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.				✓	

Jember,,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : *ania muji batun.n.*
 Kelas : *3C*
 No.Absen : *21*

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.				✓	
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.					✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.					✓
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.				✓	
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : Ramza

Kelas : 3C

No.Absen : 10

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.					✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.					✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.					✓
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.					✓
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : siti mardiatu solaha af. /diyah,
 Kelas : SUNAN KUDUS 3C.
 No.Absen : 21.

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.					✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.					✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.					✓
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.					✓
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : Viola Tsaqifa Amirahman
 Kelas : 3C
 No.Absen : 22

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.			✓		
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.					✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.					✓
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.				✓	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.					✓
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.				✓	

Jember,,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : Qiyamullail lazuar diyah meidina
 Kelas : 3C
 No.Absen : 25

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.					✓
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.					✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.				✓	
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.				✓	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.					✓
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.					✓
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,,2021

Siswa Kelas 3

Nama Siswa : zakirah Aurelia P.
 Kelas : III C
 No.Absen : 23

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini menarik.					✓
2.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mudah digunakan.			✓		
3.	Latihan soal dan lagu-lagu pada media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android mendukung anda untuk lebih menguasai materi tematik semester 2.					✓
4.	Gambar-gambar dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk memahami materi tematik semester 2.		✓		✓	
5.	Dengan adanya media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membuat anda lebih bersemangat untuk mempelajari materi tematik semester 2.					✓
6.	Penyampaian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anda.				✓	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini mudah anda pahami.					✓
8.	Media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi semester 2.				✓	
9.	Penyajian materi dalam media <i>Thematic Smart Cheerful</i> berbasis aplikasi Android ini membantu anda untuk menjawab soal-soal.				✓	
10.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.					✓

Jember,2021

Siswa Kelas 3

LAMPIRAN 3

3.1. Daftar Nama Siswa Kelas III MI Ar-Roudhoh Jember

DAFTAR NAMA SISWA KELAS III MI AR-ROUDOH JEMBER

TAHUN AJARAN 2020/2021

NO	NAMA
1.	Adinda Nabila
2.	Ahmad Egy Nur Kholiq
3.	Akhlaqul Jibril Arisandi
4.	Akhwan Maulana Diansyah
5.	Azka Mahera Fasa Pratama
6.	Chiko Leander Febrian Putra
7.	Dyah Sheza Harianto Putri
8.	Fa'aza Alya Humairoh
9.	Gemilang Alif Setiawan
10.	Iffah Silfia Hakim
11.	Keisha Annafi Zahra
12.	Miftah Khoiriyah
13.	Naura Rizka Amalia
14.	Nizam Saptam Pratma
15.	Putri Ayu Ramadani
16.	Qania Mujibatun Najah
17.	Qiyamullail Lazuardiah M

18.	Ramzey Afriansyah
19.	Siti Mardiatu Soleha Azza F
20.	Viola Tsaqifa Amirahman
21.	Zahirah Aurelia Putri

3.2. Biodata Validator Ahli Materi



Nama : Dr. Hartono, M.Pd

Perguruan Tinggi : UIN KH.Achmad Siddiq Jember

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Pendidikan Tertinggi : S3

Status Ikatan Kerja : Dosen Tetap

Status Aktivitas : Aktif

18.	Ramzey Afriansyah
19.	Siti Mardiatu Soleha Azza F
20.	Viola Tsaqifa Amirahman
21.	Zahirah Aurelia Putri

3.2. Biodata Validator Ahli Materi



Nama : Dr. Hartono, M.Pd

Perguruan Tinggi : UIN KH.Achmad Siddiq Jember

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Pendidikan Tertinggi : S3

Status Ikatan Kerja : Dosen Tetap

Status Aktivitas : Aktif

3.3. Biodata Validator Ahli Media



Nama : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
Perguruan Tinggi : IAIN Jember
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Pendidikan Tertinggi : S2
Status Ikatan Kerja : Dosen Tetap
Status Aktivitas : Aktif

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

3.4. Biodata Ahli Ilmu Teknologi



Nama Lengkap : Vandy Irawan

Alamat : Kecamatan Arjasa, Kab. Jember

Pendidikan :

b. Universitas Jember (2004 – 2012)

c. Cambridge Assesment Internatioal Education (2020)

Pengalaman :

a. Guru Bahasa Inggris di SMPN 3 ARJASA (2008 – 2015)

b. Guru Bahasa Inggris di Pelita Hati School (2020 – saat ini)

Email : mr.vendy@gmail.com

Website : <https://monsta.my.id>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

3.5. Dokumentasi Penelitian

3.5.1. Kegiatan Wawancara dengan Wali Kelas III MI Ar-Roudhoh



KH

IQ

3.5.2. Kegiatan Peneliti Menjelaskan Cara Penggunaan Media TSC kepada Siswa Kelas III MI Ar-Roudhoh



3.5.3. Implementasi Media TSC pada Siswa Kelas III MI Ar-Roudhoh





KH

Q

3.5.4. Kegiatan Pembagian Angket Respon Siswa Kelas III MI Ar-Roudhoh Jember



3.5.5. Foto Bersama Siswa dan Wali Kelas III MI Ar-Roudhoh

Jember



KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BIODATA PENULIS

Nama : Rita Sukriya Murti
NIM : T20174080
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 21 Juli 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl.Melati, Dusun Biting Pinggir, Rt.005, Rw.001,
Desa Biting, Kec.Arjasa, Kab.Jember
Jurusan : Pendidikan Islam
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Nama Orangtua,
a. Ayah : S. Sukrianto
b. Ibu : Siti Murtini
Riwayat Pendidikan,
a. Sekolah Dasar : SD Negeri Biting 04
b. SMP : SMP Negeri 01 Jelbuk
c. SMA : SMA Negeri Arjasa

d. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
Jember

Pengalaman Organisasi :

- a. PRAMUKA (Praja Muda Karana)
- b. Organisasi Siswa Intra Sekolah
- c. Kelompok Ilmiah Remaja



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R