

**PENGEMBANGAN APLIKASI *ACCESIBLE* BERBASIS ANDROID
MATERI ALAT-ALAT TRANSPORTASI UNTUK SISWA KELAS III
SDN SINGONEGARAN 1 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

pada Prodi PGSD



OLEH:

DITA AYU LESTARI

NPM: 19.1.01.10.0119

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

Skripsi Oleh:

DITA AYU LESTARI

NPM: 19.1.01.10.0119

Judul:

**PENGEMBANGAN APLIKASI ACCESIBLE BERBASIS ANDROID
MATERI ALAT-ALAT TRANSPORTASI UNTUK SISWA KELAS III
SDN SINGONEGARAN I KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI KEDIRI

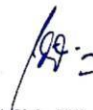
Tanggal:

Pembimbing I



Dr. Wahid Ibnu Zaman M.Pd
NIDN. 0713078602

Pembimbing II



Frans Aditia Wiguna S.Pd, M.Pd.
NIDN . 0719048206

Skripsi Oleh:

DITA AYU LESTARI

NPM: 19.1.01.10.0119

Judul:

**PENGEMBANGAN APLIKASI *ACCESIBLE* BERBASIS ANDROID
MATERI ALAT-ALAT TRANSPORTASI UNTUK SISWA KELAS III
SDN SINGONEGARAN 1 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal:

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A
3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna, S.Pd, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dita Ayu Lestari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ tanggal lahir : Trenggalek, 16 Juli 2001
NPM : 19.1.01.10.0119
Fakultas/ Program Studi : FKIP/ PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kerjasama di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam makalah ini dan disebutkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri,

Yang Menyatakan

Dita Ayu Lestari
NPM 19.1.01.10.0119

MOTTO

من جد وجد

“Barang siapa bersungguh-sungguh, ia akan mencapai tujuannya”

في صبرٍ ظفر

“Barang siapa yang bersabar, ia akan berhasil”

من سار لحي الدر يوصل

“Siapa yang menapaki jalannya akan sampai pada tujuan”

PERSEMBAHAN

Karya akhir ilmiah ini tidak lepas dari campur tangan dan sematan doa dari banyak pihak, maka dari itu karya ini akan dipersembahkan kepada:

1. Diri saya sendiri, Dita Ayu Lestari yang selalu berusaha memberi yang terbaik dan berjuang bersama dalam semua proses pembuatan skripsi ini
2. Ibu Nurul Alfiyah dan Bapak Rianto yang senantiasa mensupport, mendoakan dan selalu mendukung untuk banyak hal kepada putrinya sehingga skripsi ini bisa selesai
3. Levina Febriyanti, adik kecil yang selalu menjadi teman dalam banyak hal dan dalam proses pembuatan karya ini
4. Saudara-saudaraku yang selalu mendukung dan mendoakan untuk kelancaran proses pembuatan skripsi ini
5. Bapak Wahid Ibnu Zaman dan Bapak Frans Aditia Wiguna yang selalu berusaha untuk memberi yang terbaik dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi
6. Sahabat-sahabat himpunan yang ikut membantu dan memberi saran serta masukan untuk pembuatan skripsi ini
7. Sahabat PGSD yang juga ikut serta membantu dan memberi arahan serta masukan dalam pembuatan skripsi ini

ABSTRAK

Dita Ayu Lestari: Pengembangan Aplikasi *Accesible* Berbasis Android Materi Alat-Alat Transportasi Untuk Siswa Kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023

Kata kunci: aplikasi berbasis android, media pembelajaran, Bahasa Indonesia

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi yang dilakukan di SDN Singonegaran 1 Kota Kediri. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi alat-alat transportasi di SD belum menggunakan media pembelajaran dan media gambar yang digunakan juga sangat terbatas jumlahnya. Akibatnya suasana belajar dalam kelas monoton, pasif dan membosankan. Hal ini juga akan berdampak pada hasil belajar siswa dan motivasi belajar yang menurun. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan bisa diakses tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan pengembangan aplikasi *accessible* berbasis android tentang alat-alat transportasi untuk siswa kelas III SDN singonegaran 1 kota Kediri? (2) Bagaimana kepraktisan pengembangan aplikasi *accessible* berbasis android tentang alat-alat transportasi untuk siswa kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri? (3) Bagaimana keefektifan pengembangan aplikasi *accessible* berbasis android tentang alat-alat transportasi untuk siswa kelas III SDN singonegaran 1 kota Kediri? Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran aplikasi *accessible* berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi alat-alat transportasi untuk kelas III sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analisis, design, Development, Impelementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket validasi ahli media, validasi ahli materi, dan uji kepraktisan dengan menggunakan angket respon guru dan siswa.

Hasil dari penelitian pengembangan ini memperoleh hasil validasi media sebesar 83,3% dan validasi materi sebesar 82,5% sehingga dapat dikategorikan valid dengan total skor 82,9% untuk kevalidannya. Sedangkan untuk kepraktisan memperoleh skor 95% untuk angket respon guru dan 87% untuk angket respon siswa sehingga dapat dikategorikan praktis dengan total skor 91%. Untuk keefektifan mendapat rata-rata nilai 83,8% didapat dari hasil *posttest* siswa setelah menggunakan media aplikasi *accessible* berbasis android dengan total persentase rata-rata sebelum menggunakan media sebesar 54%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Aplikasi *Accessible* Berbasis Android Materi Alat-Alat Transportasi Untuk Siswa Kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri dinyatakan valid, praktis dan efektif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul Pengembangan Aplikasi *Accesible* Berbasis Android Tentang Alat-Alat Transportasi Untuk Siswa Kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Dr. Wahid Ibnu Zaman selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Elissyarifatul Hidayah, S.S selaku Kepala Sekolah SDN Singonegaran 1 Kota Kediri dan
7. Bapak Sholeh Masduki, S.Pd selaku wali kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri

8. Kedua Orang Tua yang senantiasa mendukung, mendoakan dan menemani penulis dalam pengerjaan skripsi ini
9. Teman-teman PGSD yang senantiasa mendukung dan memberi masukan untuk proses pengerjaan skripsi

Penulis menyadari bahwa setiap penelitian memiliki keterbatasan dan kekurangan, Oleh karena itu diharapkan tegur, sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua khususnya bagi dunia Pendidikan dan dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang lebih mendalam.

Kediri, Juli 2023

Dita Ayu Lestari

NPM 19.1.01.10.0119

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN_PERNYATAAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Pengembangan.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
F. Manfaat Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori	11
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	19
C. Kerangka Penelitian	21
BAB III METODE PENGEMBANGAN	22
A. Model Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	27
D. Uji Coba Model/Produk	28
E. Validasi Model/Produk	29

F. Instrumen Pengumpulan Data	30
G. Teknik Analisis Data	34
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Studi Pendahuluan	39
B. Pengujian Model Terbatas.....	49
C. Pengujian Model Perluasan.....	55
D. Pembahasan Hasil Penelitian	71
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	75
A. Simpulan	75
B. Implikasi.....	76
C. Saran-Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Validasi Ahli Media.....	31
Tabel 3. 2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	31
Tabel 3. 3 Lembar Penilaian Guru.....	32
Tabel 3. 4 Lembar Angket Respon Siswa.....	33
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Validasi Media.....	34
tabel 3. 6 Kriteria Skor Validasi Media.....	35
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian.....	36
Tabel 3. 8 Penilaian Ketuntasan Belajar Klasikal.....	38
Tabel 4. 1 Hasil Angket Validasi Media.....	50
Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Materi.....	51
Tabel 4.3 Rekapitulasi Persentase Kevalidan.....	53
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Media Aplikasi Accesible Berbasis Android.....	53
Tabel 4. 5 Nilai Hasil Preetest Uji Coba Terbatas.....	55
Tabel 4. 6 Nilai Hasil Posttest Uji Coba Terbatas.....	55
Tabel 4. 7 Nilai Hasil Preetest Uji Coba Luas.....	56
Tabel 4. 8 Nilai Hasil Posttest Uji Coba Luas.....	57
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Guru.....	62
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Siswa.....	63
Tabel 4. 11 Hasil Nilai Preetest Dan Posttest.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	23
Gambar 4. 1 Desain Prototype Aplikasi <i>Accesible</i> Berbasis Android	41
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Awal Aplikasi	44
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu aplikasi	45
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Kompetensi Dasar	45
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	46
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Petunjuk Aplikasi	46
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Menu Materi	47
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Materi Alat-alat Transportasi	47
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Materi Rambu Lalu Lintas.....	48
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Materi “Ayo Membaca”	48
Gambar 4.11 Tampilan Menu Kuis dalam PPT	49
Gambar 4.12 Komentar dari Ahli Media	51
Gambar 4. 13 Komentar dari Ahli Materi.....	52
Gambar 4.14 Tampilan Pengaturan dalam Website 2 Apk Builder.....	68
Gambar 4.15 Tampilan Menu Aplikasi dalam Handphone	68
Gambar 4.16 Tampilan KD Aplikasi dalam Handphone	69
Gambar 4.17 Tampilan Petunjuk Aplikasi dalam Handphone.....	69
Gambar 4.18 Tampilan Bacaan dalam Handphone.....	70
Gambar 4.19 Tampilan Materi Aplikasi dalam Handphone	70

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	21
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Berita Acara Kemajuan Pembimbing
- Lampiran 2 : Lembar Uji Plagiasi
- Lampiran 3 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 : Silabus
- Lampiran 6 : Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 7 : Bahan Ajar
- Lampiran 8 : Instrumen Penilaian
- Lampiran 9 : Soal Evaluasi
- Lampiran 10 : Lembar Angket Respon Guru
- Lampiran 11 : Lembar Angket Respon Siswa
- Lampiran 12 : Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keberagaman salah satunya adalah keberagaman bahasa, hal ini menjadikan pendekatan komunikasi rakyat Indonesia menjadi lebih beragam dalam perjalanannya, sehingga membuat keberagaman bahasa yang ada di Indonesia menjadi suatu kekayaan bangsa Indonesia. Banyaknya suku bangsa menjadikan beragamnya bahasa yang ada di Indonesia. Setiap suku memiliki bahasa khasnya masing-masing yang memudahkan komunikasi antar individu. Bahasa-bahasa yang digunakan oleh setiap suku tidak menjadi persoalan, karena keberagaman bahasa ini disatukan oleh bahasa nasional, yaitu bahasa Indonesia yang memudahkan komunikasi antar suku bangsa. Hal ini sejalan dengan esensi sumpah pemuda pada kongres II tanggal 28 Oktober 1928 yang menyepakati adanya satu bahasa nasional, yaitu Bahasa Indonesia.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang telah disepakati keberadaannya dan digunakan untuk menyampaikan sesuatu serta sarana dalam mengungkapkan gagasan atau suatu pandangan. Menurut Adolf Hualai dalam Mailani et al., (2022) Bahasa adalah sebuah sarana untuk berkomunikasi. Bahasa juga sebagai sarana untuk menyampaikan pendapat dan argumentasi kepada pihak lainnya. Menurut Mohammad Syam'un Salim,

(2013) Bahasa merupakan seperangkat kebiasaan, dan suatu kebiasaan bisa tercapai dengan sempurna, bila telah melalui latihan berkali-kali dan berulang-ulang. Oleh karena itu bahasa memiliki peran sosial penting dalam berkomunikasi dengan masyarakat luas dan menjadi alat komunikasi penting dalam menjalani kehidupan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran wajib yang ada dalam setiap jenjang pendidikan, salah satunya adalah sekolah dasar. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia ialah siswa dapat memiliki keterampilan dalam berkomunikasi secara efektif dan selaras dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulisan, meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan sosial dan emosional serta menghargai dan memiliki rasa bangga menggunakan Bahasa Indonesia. Perihal ini pun juga selaras dengan pendapat dari Wahyuningsih et al., (2019) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia ialah untuk menumbuhkan rasa bangga dan cinta sejak dini terhadap Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa nasional. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia juga dibahas dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah mata pelajaran Bahasa Indonesia masuk ke dalam mata pelajaran umum kelompok A yang merupakan program kulikuler bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dalam era modernisasi ini, perkembangan yang terjadi juga sangat bisa dilihat dengan signifikan, terlebih sekarang dunia sudah menuju kepada zaman digitalisasi dengan ditandai revolusi industri yang sudah menjadi 4.0 bahkan di beberapa negara maju sudah menerapkan revolusi industri 5.0. Perihal ini juga bisa dilihat pada perkembangan teknologi pada transportasi yang sangat bisa dirasakan perkembangannya dari masa ke masa. Zaman dulu masih banyak ditemui alat transportasi konvensional yang pengemudinya masih menggunakan tenaga hewan, salah satu contohnya adalah delman. Dan sekarang sudah sangat jarang sekali ditemui, melainkan sudah berganti pada transportasi yang melibatkan mesin dalam pengoperasiannya atau disebut dengan transportasi modern.

Pengenalan alat transportasi konvensional berubah menjadi transportasi modern ini sangat penting dikenalkan kepada peserta didik. Hal ini berkaitan erat dengan perkembangan zaman menuju kepada globalisasi. Seperti yang dikemukakan oleh A. Nadiyahari, (2021) hanya sedikit peserta didik yang mengetahui alat transportasi, dan tidak semua alat transportasi diketahui. Berdasarkan hal ini sangat penting untuk bisa memperkenalkan jenis-jenis alat transportasi kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang tidak monoton atau sudah bisa mengikuti perkembangan zaman dan sangat mudah untuk bisa diakses di mana saja dan kapan saja.

Berbicara mengenai alat-alat transportasi tidak lepas dengan aturan yang harus dipahami dan ditaati oleh setiap pengendara ataupun pengemudi sebuah alat transportasi. Pemahaman terhadap aturan lalu lintas ini juga sangat

penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bahan belajar serta bekal untuk pengetahuan siswa terhadap hal-hal yang perlu diketahui saat berkendara. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan dari A. Nadiyahari (2021) bahwa setiap orang yang akan menjadi pengguna jalan sebaiknya diberikan edukasi sejak dini

Penulis mengambil penelitian di salah satu sekolah dasar di Kota Kediri, yaitu SDN Singonegaran 1 Kota Kediri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 Januari 2023 dengan guru wali kelas III diperoleh permasalahan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk kelas III ini kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik merasa bosan dalam pelaksanaan pembelajaran. Penulis juga menemukan bahwa dalam penyampaian pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait perkembangan dan pengenalan alat transportasi pun sedikit mengalami permasalahan. Dengan keterbatasan gambar yang digunakan dalam penerapan pembelajaran untuk jenis-jenis alat transportasi sehingga peserta didik kurang mencermati dan memahami beragam jenis alat transportasi yang digunakan oleh masyarakat. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara, maka penulis menawarkan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah serta tidak terbatas pada ruang dan waktu. Media yang ditawarkan berupa sebuah Aplikasi *Accesible* yaitu aplikasi dengan sistem android untuk pengenalan alat transportasi yang bisa diakses melalui handphone. Media yang diberikan berupa media dengan pembelajaran interaktif dan bisa diakses dimana saja dan kapan saja. seperti

yang dikemukakan oleh Rismayana & Dewi (2018) bahwa Media pembelajaran yang interaktif memudahkan siswa dalam mengenal gambar dan objek.

Dalam pengembangan media ini, penulis memberikan isi berupa jenis-jenis transportasi darat, laut maupun udara dengan disertai gambar, sehingga peserta didik bisa melihat dengan jelas gambar-gambarnya. Serta dalam media aplikasi *accessible* ini disertai kuis untuk mengevaluasi dan mengetahui pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang diberikan.

Dari permasalahan yang ada di lapangan dan hasil observasi yang dilakukan di SDN Singonegaran 1 Kota Kediri, maka penulis memperoleh judul dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Aplikasi *Accesible* Berbasis Android Tentang Alat-Alat Transportasi Untuk Siswa Kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, ditemukan beberapa permasalahan.

Permasalahan yang didapat ialah peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi alat transportasi karena keterbatasan gambar yang digunakan. Bagaimana jika gambar-gambar yang disediakan dalam pembelajaran sudah lengkap?

Metode mengajar dan media pembelajaran yang digunakan juga masih monoton sehingga membuat pembelajaran di kelas menjadi kurang

menyenangkan dan membuat bosan. Apa yang terjadi jika metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sudah ada?

Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam belajar secara accessible sehingga peserta didik tidak hanya belajar di lingkungan sekolah saja, melainkan media pembelajaran bisa diakses dimana pun tanpa terbatas pada ruang dan waktu. Apa yang terjadi jika siswa bisa belajar tanpa terbtasa oleh ruang dan waktu?

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan Pengembangan Aplikasi Accessible Berbasis Android Tentang Alat-Alat Transportasi Untuk Siswa Kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Aplikasi Accessible Berbasis Android Tentang Alat-Alat Transportasi Untuk Siswa Kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan Pengembangan Aplikasi Accessible Berbasis Android Tentang Alat-Alat Transportasi Untuk Siswa Kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri?

D. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Aplikasi Accessible Berbasis Android Tentang Alat-Alat Transportasi Untuk Siswa Kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri

2. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Aplikasi Accessible Berbasis Android Tentang Alat-Alat Transportasi Untuk Siswa Kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri
3. Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Aplikasi Accessible Berbasis Android Tentang Alat-Alat Transportasi Untuk Siswa Kelas III SDN Singonegaran 1 Kota Kediri

E. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan melalui indera dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran. Ada beberapa jenis media pembelajaran, antara lain :

- a. Media visual
- b. Media audio
- c. Media audio visual
- d. Multimedia

2. Produk Dikatakan Valid

Suatu produk pengembangan bisa dikatakan valid apabila produk yang telah dikembangkan dapat cukup, dan setiap komponen yang dibuat sesuai dengan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Kevalidan yang didapatkan dari suatu produk ini dapat melalui lembar angket yang sudah dinilai oleh ahli media dan ahli materi.

3. Produk Dikatakan Praktis

Produk pengembangan bisa dikatakan praktis apabila produk yang dihasilkan mudah digunakan oleh pengguna, dalam hal ini adalah guru. Pengukuran kepraktisan melalui lembar angket, yang berisi tanggapan pengguna terhadap indikator yang telah dikategorikan sebagai indikator yang sesuai dan baik.

4. Produk Dikatakan Efektif

Suatu produk dalam pengembangan ini dikatakan efektif apabila nilai rata-rata kelas III mendapatkan nilai diatas KKM, maka media dianggap efektif. Namun apabila mendapatkan nilai dibawah KKM maka dianggap tidak efektif. Dalam sebuah penelitian pengembangan di bidang pembelajaran, Nieveen dalam Dwi Etika et al., (2021) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat digunakan untuk menentukan seberapa efektif penggunaan produk.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik itu bersifat teoritis maupun praktis. Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi pengembangan keilmuan terutama pada siswa-siswi dalam belajar Bahasa Indonesia yang mudah untuk diakses tanpa kendala ruang dan waktu yang terbatas

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia serta sebagai media bantu belajar Bahasa Indonesia di luar sekolah

b. Bagi Siswa

Siswa lebih tertarik belajar Bahasa Indonesia dan mengajak siswa untuk lebih aktif belajar, sehingga siswa akan menganggap belajar Bahasa Indonesia itu sesuatu yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sadun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- A. Nadiyahari. (2021). *Media Pembelajaran Pengenalan Alat Transportasi dan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android untuk Sekolah Dasar*. 5(2), 243–251. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4100>
- Dwi Etika, E., Cindy Pratiwi, S., Megah Purnama Lenti, D., Rahma Al Maida, D., Nurdiansyah, I., Muhsetyo, G., Qohar, A., Azrul, A., Rahmi, U., Marjan Fuadi, T., Nawawi, M. I., Anisa, N., Syah, N. M., Risqul, M., Azisah, A., Hidayat, T., Winanti, K., Yuliyani, Agoestanto, A., ... Press, U. I. R. (2021). Studi Pustaka Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning pada Mahasiswa PPKn Masa New Normal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 32–39. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/dharmajnana/article/view/5070%0Ahttps://e-journal.unmas.ac.id/index.php/dharmajnana/article/download/5070/3876%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2110>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Mohammad Syam'un Salim, A. C. S. D. (2013). Pemerolehan Bahasa Kedua Menurut Stephen Krashen. *At-Ta'dib*, 8(2). <https://doi.org/10.21111/at-tadib.v8i2.504>
- Muntahanah, M., Khairunnisyah, K., & Pangestu, I. D. (2020). Penerapan Algoritme Fisher Yates Dalam Pembuatan Aplikasi Pengenalan Media

- Pembelajaran Huruf, Angka, Jenis Warna, Sayuran dan Buah-Buahan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Smartphone Android. *Pseudocode*, 7(2), 88–96. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.7.2.88-96>
- Prasetyo, A. D. (2020). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Alat Transportasi. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 8(3), 136. <https://doi.org/10.12928/jstie.v8i3.18383>
- Pribadi, B. A. (2011). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. 176. <http://repository.ut.ac.id/9317/>
- Rismayana, A. H., & Dewi, P. K. (2018). *APLIKASI PENGENALAN LAGU ANAK-ANAK*. 12(1), 75–82.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Surachman, E. (2016). Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatkan Efektifitas Pembelajaran Serta Profesionalitas Pendidik Di Smp Negeri 194 Jakarta. *Sarwahita*, 13(2), 111. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.132.06>
- Uswatun Ninik. (2006). MEDIA PEMBELAJARAN: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran. *Global Shadows: Africa in the Neoliberal World Order*, 44(2), 8–10.
- VidiaPangestika Galih. (2016). *APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MURID SEKOLAH*. 3(3), 1–23.
- Wahyuningsih, N., Muliawati, H., & Sutisno, A. (2019). Penerapan Media Lagu

Anak Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Anak Di Sd Kartika Siliwangi 7, Kota Cirebon. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 82–94.

<https://doi.org/10.31943/bi.v4i2.50>

Wiwin Yuliani, N. B. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51.

<https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>

Yamasari, Y. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 1(1), 1–12.

Yaumi, M. (2017). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 21–44.

Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). *PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI*. 19, 63.

<https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>