

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS *WEBSITE 2* *APK BUILDER*
PADA MATERI RANGKAIAN LISTRIK MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM KELAS VI SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**GANANG FABBYANDI
NPM: 1711100194**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/ 2022 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS *WEBSITE 2* *APK BUILDER*
PADA MATERI RANGKAIAN LISTRIK MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM KELAS VI SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**GANANG FABBYANDI
NPM: 1711100194**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing I :Dr. Safari Daud, S.Ag, M.Sos.I
Pembimbing II: Ida Fiteriani, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/ 2022 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasar masalah yaitu kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya materi rangkaian listrik, penggunaan media pembelajaran di sekolah masih sangat kurang terhadap penggunaan media yang berbentuk multimedia berbasis aplikasi android. Kurangnya media pembelajaran yang praktis, mudah dibawa kemana saja, dan dapat dibaca dimana saja saat pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses perkembangan media pembelajaran media poster berbasis *website 2 apk android* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan materi rangkaian listrik kelas VI SD/MI, mengetahui bagaimana kelayakan media poster berbasis *website 2 apk builder* pada materi rangkaian listrik Ilmu Pengetahuan Alam, serta untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media poster berbasis *website 2 apk builder*. Media poster berbasis *website 2 apk builder* diharapkan dapat menjadi sarana yang berguna untuk melanjutkan proses belajar peserta didik selanjutnya.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada tahapan 4D dengan beberapa tahapan yaitu tahapan pendefinisian (*define*), tahapan perancangan (*design*), tahapan validasi (*validitas*), dan tahapan penyebaran (*disseminate*). Instrument pengumpulan data dilakukan dengan digunakan beberapa kuesioner yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menguji kelayakan media serta kuesioner respon pendidik dan peserta didik untuk menguji kemenaraikan media poster berbasis *website 2 apk builder* pada materi rangkaian listrik Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI SD/MI.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk berupa poster media pembelajaran sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini didasarkan melalui skor penilaian yang diperoleh dari ahli media mencapai persentase 91%, dari ahli materi mencapai persentase 95%, ahli bahasa mencapai persentase 93%. Uji coba skala kecil memperoleh penilaian persentase 90% dan uji coba skala besar memperoleh penilaian persentase 91%. Sehingga dapat disimpulkan media poster berbasis *website 2 apk builder* pada materi rangkaian listrik Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI SD/MI sangat baik atau sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Media Pembelajaran poster, website 2 apk builder*

ABSTRACT

This research is based on the background of the problem, namely the lack of learning media in Natural Science subjects, especially electrical circuit material, the use of learning media in schools is still very lacking in the use of media in the form of multimedia based on Android applications. Lack of practical learning media, easy to carry anywhere, and can be read anywhere during learning. This research was conducted with the aim of knowing the process of developing learning media for poster media based on the website 2 apk android in the Natural Sciences subject, the subject matter of electrical circuits for class VI SD/MI, knowing how the feasibility of poster media based on the website 2 apk builder on the electrical circuit material. Natural Knowledge, as well as to determine the response of educators and students to poster media based on the website 2 apk builder. Media posters based on the website 2 apk builder are expected to be a useful means to continue the learning process of further students.

This study uses the Research and Development (R&D) method which refers to the 4D stage with several stages, namely the definition stage, the design stage, the validation stage (validity), and the dissemination stage. The data collection instrument was carried out by using several questionnaires given to media experts, material experts, and linguists to test the feasibility of the media as well as a questionnaire response from educators and students to test the popularity of poster media based on the website 2 apk builder on the electrical circuit material for Class VI Natural Sciences. SD/MI.

The results of this study indicate that the product in the form of a learning media poster is very good and feasible to be used as a learning medium. This is based on the assessment scores obtained from media experts reaching a percentage of 91%, from material experts reaching a percentage of 95%, linguists reaching a percentage of 93%. Small-scale trials get a percentage rating of 90% and large-scale trials get a percentage rating of 91%. So it can be concluded that the poster media based on the website 2 apk builder on the electrical circuit material for class VI SD/MI is very good or very feasible to be used as a learning medium.

Keywords: *Learning Media poster, website 2 apk builder*

SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum Waruhmatullahi Wabarakatuh

Saia yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Ganang Fabbyandi**
NPM : **1711100194**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Poster Berbasis Website 2 APK Builder Pada Materi Rangkaian Listrik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI SD/MI**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi dari karya pengarang lain kecuali pada bagian yang dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan pada karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan saya buat agar dapat dimaklumi.

Wassalmu'alaikum Waruhmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung, September 2023

Penulis



Ganang

Ganang Fabbyandi

NPM: 1711100194



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratinin, Sukarame, Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS
WEBSITE 2 APK BUILDER PADA MATERI
RANGKAIAN LISTRIK ILMU PENGETAHUAN
ALAM KELAS VI SD/MI**

Nama : Ganang Fabbyandi

NPM : 1711100194

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Safari, S.Ag., M.Sos.I

NIP. 197508012002121003

Pembimbing II

Ida Fiteriani, M.Pd

NIP. 198206242011012004

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

NIP. 196810201989122003








**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Lekol. H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung, 35131, Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS WEBSITE 2 APK BUILDER PADA MATERI RANGKAIAN LISTRIK ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS VI SD/MI** yang disusun oleh: **GANANG FABBYANDI, NPM. 1711100194**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah dimunaqosyah pada hari/tanggal: **Selasa, 03 Januari 2022** pukul **15.00 – 17.00 WIB**.

TIM MUNAQOSYAH SKRIPSI

- Ketua** : **DR. H. AGUS JATMIKO, M. PD.** 
- Sekretaris** : **Yuli Yanti, M.Pd.I** 
- Penguji Utama** : **Nurul Hidayah, M.Pd.** 
- Penguji Pendamping I** : **Dr. Safari, S.Ag., M.Sos.I** 
- Penguji Pendamping II** : **Ida Fiteriani, M.Pd** 

**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd
NIP.196408281988032002

MOTTO

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: ‘*Sesungguhnya dia {Allah} mengajarkan kepada kita apa yang tidak diketahuinya*’. (QS. AL-Alaq:5)¹

¹QS. AL-Alaq:5

PERSEMBAHAN

Skripsi ini adalah bagian dari ibadah kepada Allah SWT karena kepada Allah kami menyembah dan kepada-Nyalah kami memohon pertolongan sekaligus sebagai ungkapan terimakasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda Mustofa dan ibunda Rubiyanti dan tak lupa juga ibunda Tugiyah S.Pd atas doa, kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, harapan, dan kepercayaan yang diberikan kepadaku.
2. Adikku tersayang Laras Putri Fabyanti dan sepupuku Shintya Vici Pratama, Rini Listya Sari, Heri Susanto yang selalu mendoakan dan mensupport setiap langkahku.
3. Orang-orang terdekat dan teman-teman seperjuangan yang selalu memberi semangat dan juga saling mendoakan.
4. Teman-teman kelas D PGMI angkatan 2017 yang telah memberikan doa dan semangat kepadaku.
5. Almamater UIN Raden Intan Lampung tempatku menuntut ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dengan nama lengkap Ganang Fabbyandi terlahir dari pasangan Bapak Mustofa dan Ibu Rubiyanti pada tanggal 16 oktober 1999 di Tegalbinangun Tanggamus Lampung. Putra pertama dari dua bersaudara. Pendidikan Sekolah Dasar di SD N 1 Tegalbinangun Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, lulus pada tahun 2011. Sekolah Menengah Pertama di SMP N 2 Sumberejo Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, lulus pada tahun 2014. Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA N 1 Sumberejo Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, diselesaikan pada tahun 2017. Kemudian pada tahun 2017 Peneliti melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Peneliti menyukai dunia anak-anak, dengan itu peneliti memilih jurusan PGMI dan bercita-cita menjadi seorang pendidik seperti apa yang diharapkan oleh kedua orang tuanya. Pada tahun 2020 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di desa Sumberejo Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. Pada tahun yang sama peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Mathlul Anwar Labuhan Ratu Bandar Lampung. Pada awal tahun 2022 peneliti melakukan penelitian skripsi di dua sekolah yakni SD N 1 Tegalbinangun Tanggamus dan SD N 2 Sumberejo Tanggamus.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Poster Berbasis *Website 2 APK Builder* Pada Materi Rangkaian Listrik Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI SD/MI” dengan lancar. Sholawat serta salam dihaturkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW dan para sahabatnya yang telah menberu suri tauladan baik. Semoga kita semua termasuk umatnya yang kelak mendapatkan syafaat dalam menuntut ilmu.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi susunan serta cara penulisan oleh karenanya saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bias bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan juga bagi penulis pada khususnya. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi guna menyelesaikan study strata 1 diantaranya:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Deri Firmansyah, M.Pd. selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Bapak Dr. Safari Daud S.Ag., M.Sos.I selaku Pembimbing I dan Ibu Ida Fiteriani, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu memberi saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd. dan Bapak M. Muchsin Afriadi, M.Pd. selaku validator ahli media, Bapak Hermanto, M.TI. dan Ibu Nanik Suprapti, S.Pd.SD. selaku validator ahli materi, Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. dan Ibu Era Octafiona, M.Pd selaku validator ahli bahasa, yang telah bersedia meluangkan waktu dan menilai serta memberikan saran kepada peneliti dalam membuat media pembelajaran.
6. Kepala SD N 1 Tegalbinangun Tanggamus dan Kepala SD N 2 Sumberejo Tanggamus beserta Guru dan Staff TU yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Teruntuk Fransiska Apriliana yang selalu memberikan support dan semangat serta membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabatku Ari Gunawan, Anton Sujarwo, Wahyu Pradana, Yogi Angga Prasetya, Dhimas Rega Pradana yang selalu menemani selama hidup di perantauan melewati suka dan duka selama berjuang menyelesaikan Pendidikan Jenjang S1 di UIN Raden Intan Lampung tercinta, serta memotivasi dan menguatkan dimanapun dan kapanpun.
9. Sahabat dan teman teman seperjuangan khususnya kelas D angkatan 2017 yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada semua pihak yang tidak bias disebutkan saru persatu yang telah berjasa membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan guna menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga penyusunan skripsi ini memberikan sumbangsih yang dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Semoga skripsi ini akan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Bandar lampung, 1 Oktober 2022
Penyusun,

Ganang Fabbyandi
NPM: 1711100194

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Identifikasi Masalah	3
D. Batasan Masalah	3
E. Rumusan Masalah	4
F. Tujuan Penelitian	4
G. Manfaat Penelitian	4
H. Penelitian Yang Relevan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep Pengembangan Model.....	8
B. Pengertian Media Pembelajaran	8
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	9
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	10
C. Poster	11
1. Pengertian Poster	11
2. Kelebihan Poster	11
3. Jenis-Jenis Poster	12
4. Unsur-Unsur Poster.....	13
D. Aplikasi Berbasis <i>Website 2 Apk Builder</i>	13
1. Pengertian Aplikasi <i>Website 2 Apk Builder</i>	13
2. Kelebihan <i>Website 2 Apk Builder</i>	13
3. Langkah-langkah <i>Website 2 Apk Builder</i>	13
E. Rangkaian Listrik.....	14
1. Pengertian Rangkaian Listrik	14
2. Rangkaian Listrik Seri	14
3. Rangkaian Listrik Paralel.....	15
4. Rangkaian Listrik Campuran	15
F. Kerangka Berfikir	16
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	18

B. Tempat dan Waktu Penelitian	18
C. Desain Penelitian Pengembangan	19
D. Subjek Uji Coba	23
E. Teknik Pengumpulan Data	24
F. Instrumen Penelitian	27
G. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	30
1. Tahap Pendahuluan	30
2. Tahap Perancangan	31
3. Tahap Validitas	32
4. Tahap Penyebaran	38
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba.....	38
C. Kajian Produk Akhir	40
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	42
B. Rekomendasi	42
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media.....	25
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Materi	26
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Bahasa.....	26
Tabel 3.4 Ketentuan Pemberian Skor	28
Tabel 3.5 Ketentuan Pemberian Skor	29
Tabel 4.1 Hasil Penelitian Validasi Ahli Media 1	33
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media 2.....	33
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi 1	34
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi 2	34
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa 1	35
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa 2	35
Tabel 4.7 hasil Penilaian Respon Pendidik 1	36
Tabel 4.8 hasil Penilaian Respon Pendidik 2	37
Tabel 4.9 hasil Pengolahan Data Uji Skala Kecil	37
Tabel 4.10 hasil Pengolahan Data Uji Skala Besar.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Rangkaian Listrik Seri	15
Gambar 2 Rangkaian Listrik Paralel.....	15
Gambar 3 Rangkaian Listrik Campuran	16
Gambar 4 Kerangka Berfikir	17
Gambar 5 Tahapan Pengembangan Model 4D	18
Gambar 6 Tahapan Model 4D	23
Gambar 7 Media Poster Rangkaian Listrik.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi pra penelitian.....	47
Lampiran 2 surat izin pra penelitian	49
Lampiran 3 Surat penelitian	51
Lampiran 4 Surat balasan penelitian.....	53
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian	55
Lampiran 6 Surat Tugas Validasi	59
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media.....	63
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi	71
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa	78
Lampiran 10 Angket Respon Pendidik.....	87
Lampiran 11 Angket Respon Peserta Didik	93
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	96
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	96
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	96
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	97
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Skala Besar	98
Lampiran 17 Nota Dinas Judul.....	99
Lampiran 18 Lembar Wawancara Observasi Prapenelitian	100
Lampiran 19 Lembar Hasil Turnitine	107

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Guna memperdalam pemahaman tentang penelitian ini, maka peneliti menjelaskan definisi konsep-konsep pada judul proposal ini, yaitu “Pengembangan Media Poster Berbasis *website 2 Apk builder* Pada Materi Rangkaian Listrik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI SD/MI”. Diuraikan Sebagai Berikut:

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) 2014, pengembangan dapat diartikan sebagai cara, proses, pembuatan mengembangkan. Pengembangan diartikan sebagai proses untuk memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada, misal mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian siswa².
2. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan tepat³.
3. Poster merupakan media informasi yang terdiri dari tulisan, gambar ataupun gabungan antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi pada khalayak ramai⁴.
4. *Website 2 Apk Builder* merupakan aplikasi yang dijalankan pada sistem operasi *windows* dimana aplikasi ini berguna untuk mempermudah melakukan konversi file berbasis web ke berbasis apk. Cara kerja sederhananya aplikasi ini mengubah format file berbentuk *web (.html)* ke format aplikasi *android (apk)* sehingga aplikasi berbasis web ini bisa dijalankan dengan baik di *handphone android* ataupun *smartphone*⁵.
5. Materi rangkaian listrik IPA membahas tentang pengertian rangkaian listrik, fungsi komponen listrik, jenis-jenis rangkaian listrik.

Dari beberapa uraian di atas telah disebutkan bahwa maksud dari judul skripsi ini yaitu penelitian yang merujuk kepada pembelajaran dengan menggunakan media *website 2 Apk Builder* Materi Rangkaian Listrik pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI SD/MI.

B. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dapat dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar,

²Hanafi, Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian keislaman*. Vol 4 No 2, (Juli 2017), h. 7.

³Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan media pembelajaran*, Jakarta: kencana, (2020), h. 5-6.

⁴Elis Khoerunisa, dkk, *Super Complete SMP/MTs 7,8,9*, Depok:2019, h. 561.

⁵Yohanes leo, Aggia Dasaputri, *Game Edukasi Pengenalan Peta Buta Benua Asia Berbasis Android*, Information Sistem Development, Vol. 2 No. 2 (2020), h.33.

bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta dan akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Media pembelajaran IPA yang disajikan dengan media berbasis *Website 2 Apk Builder* mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Dalam hal ini penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan mampu merangsang keinginan peserta didik untuk membaca dan merupakan suatu potensi untuk mengembangkan poster berbasis *Website 2 Apk Builder* sebuah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media berbasis multimedia⁶.

Perkembangan media pembelajaran yang mampu mengolah, mengemas, menampilkan dan menyebarkan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik, proses belajar juga dijelaskan dalam surat Al-Mujadilah ayat 11 Allah SWT berfirman :

يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Ayat di atas menjelaskan bahwa ilmu yang dimaksud pada ayat diatas adalah ilmu yang bermanfaat untuk dirinya atau orang banyak dan tidak merugikan orang lain, salah satunya ilmu IPA. IPA merupakan bagian dari pendidikan. Jadi pendidikan ipa merupakan satu aspek kehidupan yang penting dalam upaya membina dan membentuk manusia berkualitas.

Pada jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah merupakan tahapan dimana perkembangan kognitif peserta didik berada ditahap berfikir konkret. Pada masa berfikir konkret peserta didik memiliki sistem kognisi tersusun rapi yang mendasari pola pikirnya terhadap hal yang abstrak. Ketertarikan peserta didik terhadap hal yang baru dan menyenangkan membuat tingkat SD/MI menjadi sangat kompleks dalam pelaksanaan pembelajaran. Penting untuk pendidik memaparkan materi pembelajaran secara menarik ke dalam bahan ajar atau media yang digunakan saat mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan penulis pada tanggal 08 Februari 2022 di SD N 1 Tegal Binangun Tanggamus telah dilakukan wawancara dengan Ibu Nanik Suprapti S.Pd selaku guru kelas VI mengutarakan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar sebelumnya

⁶Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No 1 (Juni 2017), h. 42.

adalah buku cetak dan di bantu dengan *proyektor* dan alat peraga. Peralihan pembelajaran menjadi daring mengakibatkan penyampaian materi dengan cara membagikan foto kepada peserta didik melalui grup *whatsapp*, hal ini terjadi karena keterbatasan bahan ajar yang tersedia⁷.

Hasil wawancara pada pra penelitian, Ibu Sutarti S.Pd selaku guru kelas VI di SD N 2 Sumberejo Tanggamus, mengutarakan bahwa sumber belajar yang digunakan selama ini masih berupa buku tema dari pemerintah. Media yang sering digunakan di sekolah tersebut berupa alat peraga, media ini sebagai media penunjang untuk memudahkan peserta didik menangkap materi. Selain alat peraga, media yang biasa dipakai berupa media gambar, media ini sering dipakai terutama pada pembelajaran IPA dan mata pelajaran lainnya. Kemudian dalam pembelajaran daring pendidik biasa menggunakan *Whatsaapp Group* dalam menyampaikan materi, pendidik terkadang menyampaikan materi umumnya melalui *video* pembelajaran⁸.

Berdasarkan hasil prapenelitian di kedua sekolah tersebut proses pembelajaran dikelas selama ini telah menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran berupa *LCD* dan *laptop* seperti *power point* yang digunakan selama ini namun menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Untuk pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan android hanya digunakan guru sebatas menunjukkan foto materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *website 2 apk builder* belum pernah dikembangkan oleh pendidik sebelumnya.

Kemenerikan dari media pembelajaran poster berbasis *website 2 apk builder* adalah medianya yang sangat praktis dan mudah dibawa kemana saja serta mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran poster ini sangat mudah di install melalui android, selain itu bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami oleh peserta didik, serta tampilan dan pemilihan warna pada media ini sangat menarik untuk anak sekolah khususnya anak Sekolah Dasar.

Sesuai penjelasan latar belakang diatas, maka peneliti akan mengembangkan suatu produk yaitu “pengembangan media poster berbasis *website 2 apk builder* pada materi rangkaian listrik ilmu pengetahuan alam kelas VI SD/MI”.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis jabarkan, oleh karena itu penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Penggunaan pembelajaran berbasis multimedia khususnya *smartphone* belum maksimal dan hanya sebatas menunjukkan foto pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya media pembelajaran yang praktis, mudah dibawa kemana saja dan bisa dibaca kapan saja saat pembelajaran daring.
3. Kurangnya media pembelajaran berbasis multimedia yang mendukung dalam pembelajaran daring.

D. Batasan masalah

Adanya keterbatasan dari penulis baik waktu, tenaga, dan biaya, serta menghindari ketidakjelasan dan memudahkan dalam melaksanakan penelitian,

⁷Wawancara Guru SD N 1 Tegal Binangun Ibu Nani Suprpti, 06 Januari 2022.

⁸Wawancara Guru SD N 2 Sumberejo Bapak Wahyu Pradana, 07 Januari 2022.

maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini adalah pembuatan aplikasi berbasis *website 2 apk builder* pada pokok bahasan materi rangkaian listrik IPA kelas VI SD/MI.
2. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi rangkaian listrik IPA, uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas VI SD/MI.
3. Penilaian kelayakan produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Kemudian diuji coba skala kecil dan skala besar pada peserta didik untuk mengetahui kemenarikan produk yang dikembangkan.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran poster berbasis *Website 2 Apk Builder* pada materi rangkaian listrik mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran poster berbasis *Website 2 Apk Builder* pada materi rangkaian listrik Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI SD/MI dalam proses pembelajaran ?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik setelah menggunakan aplikasi berbasis *Website 2 Apk Builder* di kelas VI SD/MI ?

F. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran poster berbasis *Website 2 Apk Builder* pada materi rangkaian listrik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI SD/MI.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi media pembelajaran *Website 2 Apk Builder* pada materi rangkaian listrik kelas VI SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik setelah mereka menggunakan media pembelajaran berbasis *website 2 apk builder* pada materi rangkaian listrik matapelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI SD/MI.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan ini diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut, dengan tema yang sama akan tetapi menggunakan metode dan teknik analisa yang berbeda, demi kemajuan ilmu pengetahuan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru : Media pembelajaran dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
 - b. Bagi Peserta Didik: Sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas.
 - c. Bagi Peneliti: Dapat digunakan untuk dapat menambahkan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran poster berbasis APK Android yang tepat pada saat kegiatan belajar mengajar.

- d. Bagi Lembaga SD/MI: Dengan adanya media aplikasi dapat menambah kualitas media pembelajaran di sekolah.

H. Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian yang relevan mengenai media pembelajaran berbasis *website 2 Apk Builder* yakni:

1. Elmi Royani, Mukhtar Haris, Saprizal Hadisaputra, Burhanuddin. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang memiliki tujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran kimia berbasis *website 2 apk builder* pada materi larutan asam basa. Desain penelitian yang digunakan adalah model pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahapan yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk awal dan evaluasi produk. Hasil uji kepraktisan dapat diperoleh dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang menunjukkan rata-rata kepraktisan untuk semua komponen sebesar 84% yang berarti bahwa media yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan. Sementara itu, keefektifan dapat dilihat dari respon siswa yang menunjukkan respon sangat baik dengan rata-rata keefektifan untuk semua komponen sebesar 91% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat efektif untuk digunakan. Secara umum, berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kimia berbasis *website 2 apk builder* pada materi larutan asam basa yang dikembangkan bersifat valid, praktis, dan efektif⁹.
2. Riza Wayani, Sri Adelia Sari, Rini Safitri yang berjudul "Pengembangan Media Poster Pada Materi Struktur Atom Di SMA N 12 Banda Aceh". Hasil dalam penelitian ini bahwa media poster telah memenuhi kriteria baik. Penilaian kualitas media poster para ahli diperoleh presentase kelayakan sebesar 82,53% dengan kategori sangat layak, dan persepsi peserta didik secara keseluruhan memberikan respon positif terhadap media poster yang dikembangkan dengan nilai rata-rata persentase jawaban yang diperoleh 46,09% atas jawaban setuju. Hal ini menunjukkan media poster yang dikembangkan sudah layak diterapkan pada peserta didik di SMA/MA.¹⁰
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ajo Dian Yusandika yang berjudul "Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya". Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran poster dinyatakan layak digunakan. Berdasarkan hasil analisis data setelah produk divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi, produk akhir yang dihasilkan telah memenuhi kriteria layak dengan skor rata-rata dari ahli media sebesar 89%, ahli materi sebesar 85%, hasil kemenarikan peserta didik sebesar 83% untuk uji coba kelompok kecil sebesar 82% dan tanggapan pendidik sebesar 81%. Hasil respon peserta didik memperoleh hasil yang sangat baik. Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dijalankan oleh Ajo Dian Yusandika. Persamaannya yakni produk yang dikembangkan berupa poster tiga dimensi. Perbedaannya yakni terletak pada materi yang dipakai berbeda,

⁹Elmi Royani, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Website 2 Apk Builder Pada Materi Larutan Asam Basa, *Chemistry Education Journal*, Vol.2 No. 1 2019, h.1.

¹⁰Riza wayani, Sri Adelia Sari, Rini Safitri, Pengembangan media poster pada materi struktur atom di SMA N12 Banda Aceh, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol 5 No 1, 2017. h 1

- waktu yang berbeda serta tempat penelitiannya berbeda.¹¹
4. Penelitian yang terdahulu yakni oleh Ervan Johan Wicaksana, Pramana Atmadja, Yuli Asmira dengan judul “Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Di SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan pada 6 orang kelompok kecil (81,4%), kelompok besar (87,3%), dan guru (83,3%), diperoleh tanggapan dengan kategori sangat baik, dan 3 hasil belajar siswa meningkat dengan kategori sedang (0,65). Terdapat persamaan dan perbedaan yang dijalankan oleh Ervan Johan Wicaksana, Pramana Atmadja, Yuli Asmira. Persamaannya yakni mengembangkan media poster, sama-sama menggunakan model penelitian pengembangan pendidikan dengan model 4D. Perbedaannya yaitu terletak pada materi yang dipakai berbeda, waktu yang berbeda serta tempat penelitiannya berbeda dari penelitian sebelumnya¹².

¹¹ Ajo Dian Yusandika, Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika, *Jurnal of science and Mathematics Education*, ISSN 2615-8639 Vol 1 No 3, November 2018 , h.1.

¹²Ervan Johan Wucaksana, dkk, Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva Pada Anak Usia Remaja Sekolah di SMA, *Jurnal Peneliiian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan*, Vol. 4 No. 2 Juli 2020, h.1.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Model

Penelitian pendidikan merupakan suatu proses atau langkah menemukan informasi untuk meningkatkan pemahaman tentang suatu topik atau masalah.¹³ Pengembangan model penelitian dan pengembangan dalam penelitian adalah jenis penelitian dengan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Borg and Gall menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.¹⁴ Sugiyono mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut.¹⁵

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat berguna untuk kebutuhan pendidikan maupun berguna untuk masyarakat luas. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk melihat kelayakan media pembelajaran berbasis *Website 2 Apk Builder* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI SD/MI.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti perantara, tengah atau pengantar. Secara sederhana, media dalam pembelajaran diartikan sebagai peralatan grafis, elektronik dan fotografis tidak tertulis atau lisan. Media ialah alat yang dipakai untuk menangkap memo, serta mengatur kembali informasi baik tertulis maupun yang pengantar pesan dalam pembelajaran¹⁶. Menurut pendapat beberapa ahli tentang media adalah sebagai berikut:

- 1) Menurut *AECT (Assosiation of Education and Communicatin Technology)* menyebutkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.
- 2) Menurut *NEA (National Education Association)* media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibocorkan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.
- 3) Erlita Burhanudin yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung unsur jenis media yang pertama dan kedua.¹⁷

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media dapat diartikan sebagai alat pengantar yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran untuk

¹³Yuberti, Antomi Saregar, *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains* (Bandar Lampung: Aura, 2017), h.12.

¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2017), h.28.

¹⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h.297.

¹⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h. 3

¹⁷Netriwati, Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika* Semarang: Permata Net: 2017, h.99.

menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik yang mampu membangkitkan perasaan peserta didik untuk belajar. Penggunaan media tidak hanya dilihat dari kecanggihannya, tetapi dilihat dari fungsi dan keefektifan saat digunakan. Media pembelajaran harus mampu menarik minat peserta didik, sehingga dalam pembuatan media pembelajaran membutuhkan media yang menarik sehingga membuat semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran diperlukannya media yang mampu membantu mengangkat suasana belajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan membantu siswa dalam belajar menjadi lebih mudah dan nyaman.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima berupa alat-alat atau benda yang bersifat fisik, yang mengefektifkan komunikasi dan interaksi pengajar pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran sebagai penyalur pesan yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran akan lebih efektif sehingga materi mudah untuk diterima dan dipahami oleh peserta didik.

2. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran secara umum yang biasa dipakai pada proses pembelajaran di sekolah:

1) Media berbasis visual

Media visual yaitu visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan terhadap peserta didik yang bisa dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar grafis, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.

2) Media Grafis

Media grafis termasuk dalam media visual/gambar. Media grafis bisa mengomunikasikan fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dengan gambar. Pengungkapan bisa berupa diagram, sketsa, atau grafik. Kata-kata dan angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster, kartun dan komik

3) Media Audio

Media audio bersangkutan dengan indera pendengaran. Pesan yang hendak disampaikan kemudian dimasukan kedalam lambung auditif baik secara verbal maupun non verbal. Media audio ini seperti radio, alat perekam pita magnetic, laboratorium bahasa, dan media proyeksi diam.

4) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membantu siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁸

Pada dasarnya semua media dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu media visual, media audio, media audiovisual dan multimedia.

1) Media visual yaitu jenis media yang mengandalkan indra penglihatan serta dapat dipegang.

¹⁸Netriwati, Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran*, h.7.

- 2) Media audio merupakan jenis media yang hanya melibatkan indra pendengaran saja.
- 3) Media audio visual adalah jenis media yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan.
- 4) Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam proses pembelajaran.¹⁹

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran:

- 1) Dapat memperbesar benda yang bersifat kecil atau tidak terlihat oleh mata (kuman dan lain-lain).
- 2) Dapat menyajikan benda atau peristiwa yang terletak jauh diluar jangkauan ke hadapan peserta didik.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, berlangsung cepat menjadi lebih sederhana dan sistematis.
- 4) Menyajikan peristiwa melalui film atau foto sehingga dapat dipelajari oleh peserta didik.
- 5) Meningkatkan daya tarik materi pelajaran dan perhatian peserta didik.²⁰

Sedangkan Nasution pada buku Yulia Siska mengatakan terdapat lima manfaat dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Menambah kegiatan belajar peserta didik
- 2) Menghemat waktu belajar
- 3) Menyebabkan hasil belajar siswa menjadi meningkat
- 4) Membantu peserta didik untuk belajar karena dapat membangkitkan minat atau motivasi peserta didik
- 5) Memberi pemahaman yang lebih tepat dan jelas.²¹

Peran media sebagai penyuplai pesan melibatkan peserta didik tentunya sangatlah penting karena pendidik tentu tidak bisa berdiri sendiri dalam upaya menciptakan komunikasi yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran terjadi manakala peserta didik bisa mengoptimalkan penggunaan seluruh alat indra nya dalam kegiatan belajarnya. Kemampuan peserta didik dalam melaksanakan hal tersebut tentu sangat terbatas, maka dari itu peran media sebagai sebuah stimulus dapat menjadi penopang tambahan untuk menciptakan peserta didik mampu melaksanakan proses pembelajaran yang lebih baik²².

Sentralisasi peran pendidik sebagai penghantar informasi atau pesan terdapat berbagai permasalahan terutama dalam memutuskan peserta didik sekaligus ketepatan dalam penyampaian atau pemberian pesan yang semula akan di sampaikan, sehingga sering kali terjadi salah penafsiran bagi peserta didik dari apa yang hendak disampaikan oleh pendidik. Aktivitas pembelajaran yang efektif terjadi pada saat peserta didik mampu melibatkan seluruh panca inderanya dalam belajar, sehingga dengan adanya media pembelajaran sangatlah mendorong dalam

¹⁹Yulia Siska, *Pembelajaran IPS SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), h.320.

²⁰Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika; untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan para Pecinta Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 7.

²¹Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, Yogyakarta: Garudhawaca , h.318.

²²*Ibid*, h 318.

memaksimalkan kegiatan proses pembelajaran di sekolah²³.

C. Poster

1. Pengertian Poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran, atau ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya, untuk melaksanakan isi pesan tersebut. Suatu poster yang baik harus mudah diingat, dan mudah dibaca. media poster dijadikan sarana untuk mengkomunikasikan gagasan, evaluasi, dan proyek inovasi klinis, kajian ini juga mengembangkan metode-metode pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan media poster.

Poster adalah pemberitahuan suatu ide, gagasan, atau hal penting kepada orang banyak. Poster biasanya dipasang ditempat umum yang mudah dibaca, poster juga mengandalkan gambar dan kalimat untuk menarik perhatian. Poster dapat berfungsi untuk menarik minat peserta didik terhadap pesan-pesan yang ingin disampaikan, mencari dukungan sesuatu hal serta sebagai metode peserta didik untuk tertarik dan melaksanakan pesan yang terletak pada poster serta memungkinkan untuk dilihat sesering mungkin²⁴.

Poster merupakan pesan singkat dalam bentuk gambar dengan tujuan untuk mempengaruhi seseorang agar tertarik pada sesuatu, atau mempengaruhi agar seseorang bertindak akan sesuatu hal. Poster tidak dapat member pelajaran dengan sendirinya, karena keterbatasan kata-kata. Poster lebih cocok kalau diperuntukan sebagai tindak lanjut dari suatu pesan yang sudah disampaikan beberapa waktu yang lalu. Dengan demikian poster bertujuan untuk mengingat kembali dan mengarahkan pembaca kearah tindakan tertentu sesuai dengan apa yang diinginkan oleh komunikator²⁵.

2. Kelebihan Poster

Poster juga memiliki kelebihan yaitu :

- a. media poster memvisualisasikan pesan informasi atau konsep yang disampaikan kepada siswa.
- b. Poster menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi.
- c. Pemanfaatan media pembelajaran poster juga dapat memperlancar aktivitas pembelajaran dan memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.
- d. harganya terjangkau oleh seorang guru atau tenaga pengajar.²⁶
- e. menarik minat peserta didik terhadap pesan-pesan yang ingin disampaikan.
- f. mencari dukungan tentang suatu hal atau gagasan.
- g. serta sebagai metode peserta didik untuk tertarik dan melaksanakan pesan

²³Rusydi Ananda, Amiruddin, *Inovasi Pendidikan*, Medan: CV Widya Pusaka

²⁴ Tim Maestro Eduka, *Top Fokus Ulangan & Ujian SMP*, Sidoarjo : Genta Group Production (2020), h. 257.

²⁵Sumartono, Hani Astuti, Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan, *Jurnal Fikom Universitas Esa Unggul*, Vol. 15, No. 1 Maret 2018, h.9.

²⁶Ajo Dian Yusandika , Istihana , Erni Susilawati, Pengembangan Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya, *Indonesian Journal of Science and Mathematics Educatio*, Vol. 1 No. 3 2018, h. 190.

yang terpampang dalam poster²⁷

3. Jenis-jenis Poster

Poster juga memiliki beberapa jenis.

a. Jenis poster berdasarkan isinya:

- 1) Poster kegiatan Adalah poster yang berisi suatu kegiatan seperti kegiatan jalan sehat, senam, dan lain-lain. Bersifat memberitahu pembaca tentang adanya suatu kegiatan.
- 2) Poster pendidikan Adalah poster yang bertujuan untuk medidik. Bersifat mempengaruhi pembaca untuk melakukan hal yang diimbangkan maupun untuk tidak melakukan suatu perilaku tertentu.
- 3) Poster kelas Adalah poster yang berada didalam kelas pelajar yang bertujuan untuk memotivasi siswa adapun juga poster tata tertib kelas²⁸

b. Jenis poster berdasarkan tujuan pembuatannya

- 1) Poster Riset adalah poster yang bertujuan untuk memberikan informasi atau undangan pada masyarakat mengenai hasil sebuah riset atau penelitian. Poster ini biasanya ditemukan di sekolah dan universitas.
- 2) Poster Kelas adalah poster yang bertujuan untuk memberi arahan dan motivasi kepada siswa atau mahasiswa agar rajin mengikuti segala hal berkaitan dengan pendidikan atau proses belajar.
- 3) Poster Film adalah poster yang digunakan untuk mempromosikan film tertentu, sehingga masyarakat tahu dan tertarik untuk menonton film tersebut.
- 4) Poster “*Wanted*” atau “Dicari” adalah poster yang bertujuan untuk mencari benda, orang ataupun hewan yang hilang atau bisa juga mencari seorang buronan kepolisian.
- 5) Poster *Cheesecake* adalah poster yang bertujuan untuk mencari perhatian publik dengan cara mencantumkan nama dan gambar dari orang-orang terkenal.
- 6) Poster Propaganda adalah poster yang mempengaruhi persepsi/pendapat dan membuat orang tergerak untuk melakukan sesuatu gerakan.
- 7) Poster Kampanye adalah poster yang berisi ajakan untuk memilih calon tertentu, biasanya poster jenis ini marak menjelang masa pemilihan umum, baik itu tingkat rt sampai negara.
- 8) Poster Komersial adalah poster yang bertujuan untuk mempromosikan suatu produk dari suatu perusahaan.
- 9) Poster Afirmasi adalah poster yang bertujuan memberikan motivasi pada masyarakat dengan cara mencantumkan kalimat yang bersifat persuasif
- 10) Poster Komik adalah poster yang bertujuan untuk memopulerkan atau mempromosikan komik tertentu pada masyarakat²⁹.

²⁷Rita Wulandari, Poster Sebagai Nedia Pendidikan Karakter, Seminar Nasional Pendidikan – Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, h.375

²⁸Tim Maestro Eduka, *Top Fokus Ulangan & Ujian SMP*, Sidoarjo :Genta Group Production, (2020), h. 202.

²⁹*Ibid*, h.203

4. Unsur-Unsur Poster

Adapun Unsur – unsur poster yaitu:

- 1) memiliki gambar, ilustrasi, sketsa, foto, atau warna yang mencolok sesuai dengan ide yang akan disampaikan.
- 2) Pernyataannya berupa frase, klausa, atau kalimat yang efektif, sugestif dan komunikatif.
- 3) Tulisannya dibuat ukuran besar dan mudah dilihat. Tulisan atau kalimat poster disesuaikan dengan gambar.³⁰
- 4) Terdapat kata atau kalimat untuk menjelaskan informasi yang disampaikan.
- 5) Gambar atau ilustrasi untuk menekankan informasi yang disampaikan.
- 6) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan menarik.
- 7) Menggunakan bahasa yang singkat padat dan jelas.
- 8) Menggunakan huruf yang mudah dibaca³¹.

D. Website 2 Apk Builder

1. Pengertian Website 2 Apk Builder

Website 2 Apk Builder Merupakan aplikasi yang dijalankan pada sistem operasi *windows* dimana aplikasi ini berguna untuk mempermudah melakukan *konversi file* berbasis *web* ke berbasis *apk*. Cara kerja sederhananya aplikasi ini mengubah format file berbentuk *web* (.html) ke format aplikasi *android* (.apk) sehingga aplikasi berbasis *web* ini bisa dijalankan dengan baik di *handphone android* ataupun *smartphone*.³² Aplikasi *website 2 apk* merupakan aplikasi yang bisa digunakan untuk mengubah file *websie (html)* ke *file aplikasi android (apk)* dimana di dalam aplikasi ini penggunaanya bisa membuat nama aplikasi, memasukan *icon* aplikasi serta pengguna dapat memodifikasinya sebelum dijadikan aplikasi.

2. Keunggulan aplikasi Website 2 APK

- 1) Sangat mudah digunakan
- 2) Tidak perlu belajar coding, proses yang otomatis lengkap, tinggal klik saja.
- 3) Aplikasi yang dibuat kompetibel sesuai saran pengembang google play, anda dapat mempubliaksikannya di google.
- 4) Dapat membuat aplikasi kerja offline menggunakan file HTML, tidak ada koenektifitas internet, yang diperluka, jadi bisa dijalankan dalam keadaan offline.³³

3. Langkah-langkah Mengubah HTML 5 Menjadi APK

langkah menjadi format apk adalah sebagai berikut :

- 1) Pilih format Local HTML Website pada *Website type to Content*.
- 2) Beri judul aplikasi pada *Application Title*.
- 3) Pilih bentuk orientasi yang diinginkan pada *App Orientation*.
- 4) Pilih tempat untuk meletakkan file yang sudah dikonversi tadi pada *Output*

³⁰Elis Khoirunnisa S.Pd, dkk, *Buku Super Complete SMP/MTS 7-8-9*, Depok: Sahabat Pelajar Cerdas, (2019), h.561.

³¹Churin In Nabilah, *Tekun Berbahasa Indonesia*, Sukabumi: FarhaPustaka (2020), h. 127.

³²Yohanes leo, Aggia Dasaputri, *Geme Edukasi Pengenalan Peta Buta Benua Asia Berbasis Android*, Information Sistem Depeloment, Vol.2 No.2 2020, h.33.

³³Aditya Pratama, *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring Dan Website 2 Apk Builder Kelas IV Tema 6 Di SD/MI*, Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2021, h.25.

Directory.

- 5) Pilih file presentasi yang sudah dibuat menggunakan *iSpring Suite 9* pada *Directory of Local Website* dengan mengklik *Choose Folder*.
- 6) Pilih ikon yang ingin digunakan untuk ikon aplikasi yang sudah dibuat dengan mengklik *Choose Icon*.
- 7) Klik *Full Screen* pada *Extras* agar aplikasi yang muncul di *android* berupa *Full Screen*.
- 8) Setelah itu klik *Generate APK* untuk mengkonversi file presentasi tadi menjadi format *apk*.³⁴

E. Rangkaian Listrik

1. Pengertian Rangkaian Listrik

Rangkaian listrik adalah beberapa komponen yang dihubungkan dengan sumber tegangan sehingga memiliki fungsi dan kegunaan tertentu. Rangkaian listrik tersebut disusun dari beberapa komponen yaitu alat listrik, konduktor (pengantar listrik), dan sumber listrik. Beberapa fungsi komponen listrik tersebut adalah sebagai berikut;

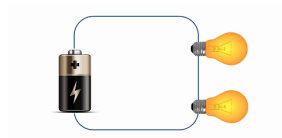
- a. Saklar berfungsi untuk menyambungkan atau memutuskan rangkaian listrik hingga membuat aliran listrik terhenti.
- b. Baterai berfungsi sebagai sumber energi listrik. Pada dasarnya baterai adalah media penyimpan energi listrik yang juga dapat dijadikan sumber listrik kembali.
- c. Kabel berfungsi sebagai konduktor atau media pengantar listrik. Beberapa jenis logam sangat baik sebagai konduktor. Namun pada umumnya kabel berbahan dasar tembaga. Selain karena lebih ekonomis tembaga juga merupakan pengantar listrik yang baik.
- d. Lampu berfungsi sebagai alat perubah energi listrik menjadi cahaya. Pada rangkaian lain lampu bisa diganti alat elektronik lainnya sesuai dengan kebutuhan. Namun lampu menjadi pilihan dalam percobaan membuat rangkaian karena dapat diuji dengan mudah.³⁵

2. Rangkaian Listrik Seri

Rangkaian seri adalah rangkaian yang disusun secara berurutan tanpa adanya cabang, apabila salah satu lampu dilepas (padam) maka lampu yang lainnya akan ikut padam. Pada rangkaian ini arus listriknya mempunyai satu jalan yaitu arus dari kutub positif baterai yang menuju pada lampu pertama. Dari lampu pertama, arus kemudian menuju lampu kedua dan seterusnya harus menjadi kutub negatif. Rangkaian seri biasanya digunakan pada senter satu lampu untuk menciptakan cahaya yang terang.

³⁴Insani Efrili Yanti, Desain Uji Coba Media Pembelajaran nteraktif Berbasis Android Menggunakan *iSpring Suite 9* dan *Apk Builfer* Pada Materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi, Skripsi UIN SUSKA RIAU, 2021, h.25

³⁵ <https://www.cer-dik.com/2020/09/materi-ipa-kelas-6-rangkaian-listrik.html>



Gambar 1
Rangkaian Listrik Seri

Kelebihan rangkaian seri:

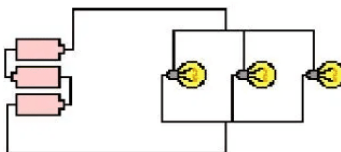
- 1) Hanya memerlukan sedikit kabel.
- 2) Lampu pada rangkaian seri akan menyala lebih terang.
- 3) Kuat arus sama antara lampu satu dengan yang lain.

Kelemahan rangkaian seri:

- 1) Boros
- 2) Bila satu lampu mati maka akan mati semua
- 3) Baterai akan lebih cepat habis.

3. Rangkaian Listrik Paralel

Rangkaian listrik paralel adalah rangkaian alat-alat listrik yang tersusun berjajar dengan satu atau beberapa bercabang. Akibatnya semakin banyak cabang yang dibuat maka arus yang dapat mengalir dirangkaian akan semakin kecil. Rangkaian paralel adalah rangkaian yang disusun secara bercabang. Rangkaian paralel merupakan rangkaian yang kita gunakan di rumah-rumah. Pada rangkaian paralel setiap lampu mendapatkan arus tanpa dipengaruhi oleh lampu yang lain. Apabila pada satu lampu rangkaian paralel dilepas (padam) maka lampu lainnya masih dapat menyala.



Gambar 2
Rangkaian Listrik Paralel

Keuntungan rangkaian paralel :

- 1) Tegangan yang mengalir pada tiap bagian sama besar.
- 2) Bila satu lampu mati maka tidak akan mempengaruhi lampu lainnya.
- 3) Lebih hemat listrik.

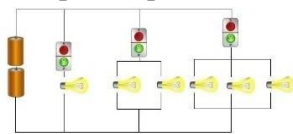
Kelemahan rangkaian paralel :

- 1) Memerlukan banyak kabel
- 2) Lampu lebih redup
- 3) Rangkaian listriknya lebih rumit

4. Rangkaian Listrik Campuran

Rangkaian campuran adalah gabungan dari rangkaian seri dan rangkaian paralel. Memiliki keuntungan dan kelemahan yang sama dengan rangkaian seri

pada susunan rangkaian seri dan memiliki keuntungan dan kelemahan yang sama dengan rangkaian paralel pada susunan paralel.



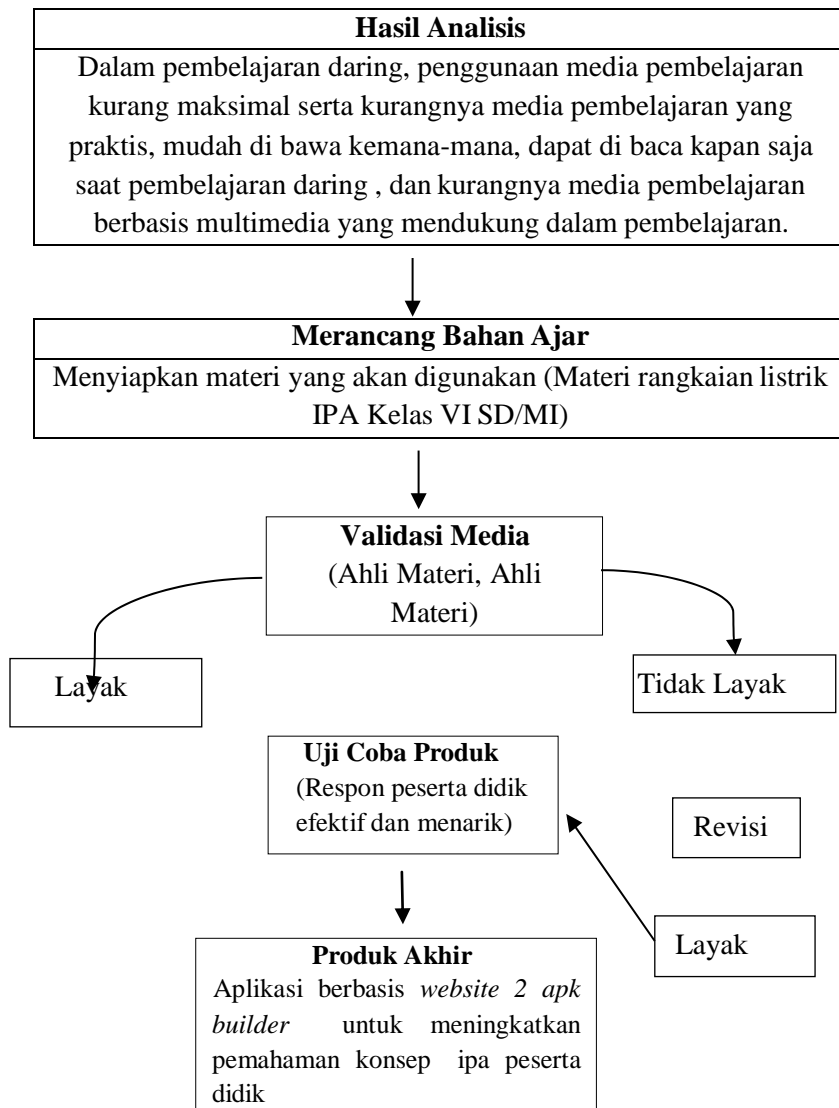
Gambar 3
Rangkaian Listrik Campuran

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan pokok pikiran teori dalam penelitian yang telah dikembangkan secara mendasar dari perumus hipotesis, pada proses pendidikan tentunya diperlukan perlengkapan pembelajaran agar lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Keberadaan dari media yang sudah dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan dapat mengembangkan keahliannya dalam melaksanakan perubahan dalam proses pendidikan, sehingga dapat memotivasi dan memberi semangat peserta didik.

Penggunaan bahan ajar yang tepat dalam proses belajar sangatlah penting karena dapat mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi dan bahan ajar yang digunakan di sekolah tersebut hanya berupa buku cetak dan LKS pendidik dituntut untuk lebih terampil dalam mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Hal tersebut bertujuan untuk merubah suasana pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dan tertarik dalam belajar, materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Pengembangan media poster berbasis APK Android diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Model pengembangan yang dilakukan oleh peneliti nantinya akan menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia yang berbentuk aplikasi android. Kerangka berfikir peneliti sebagai berikut:



Gambar 4.
Kerangka Berfikir

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Rusydi, Amiruddin. *Inovasi Pendidikan*. Medan: CV Widya Pusaka
- Arsyad Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Benovri Ridho. 2018. Pengembangan Model Latihan Smash Bulu Tangkis Untuk Usia Remaja, Motion: *Jurnal Riset Physical Education* Vol. 9. No. 1.
- Churin In Nabilah. 2020. *Tekun Berbahasa Indonesia*. Sukabumi: FarhaPustaka.
- Dian Ajo Yusandika. 2018. Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika. *Jurnal of science and Mathematics Education*. ISSN 2615-8639 Vol 1 No 3.
- Filza Sohibun Yulina Ade. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantu Gogle Drive. *Tradis: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. Vol 2 No. 2.
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian keislaman*. Vol 4 No 2.
- Hidayah Nurul, Rifky Khumairo Ulva. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4 No 1.
- Hidayah Nurul, Sri Latifah, Mayza Putri Adha. 2017. Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Matematika Dengan Pendekatan Sainifik Kelas Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung, *Jurnal Prosiding: Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2017*. UIN Raden Intan Lampung, p-ISSN: 2579-941X, e-ISSN: 2579-9444.
- Izzatul Atika Jannah dan Endang Listiyani. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika- S16*. Vol. 2. No.3.
- Johan Ervan Wucaksana, dkk. 2020. Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva Pada Anak Usia Remaja Sekolah di SMA. *Jurnal Peneliian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan*. Vol. 4 No. 2.
- Khoirunnisa Elis dkk. 2019. *Buku Super Complete SMP/MTS 7-8-9*, Depok: Sahabat Pelajar Cerdas.

- Kurniawan Asep. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kustandi Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: kencana.
- leo Yohanes, Aggia Dasaputri. 2020. Game Edukasi Pengenalan Peta Buta Benua Asia Berbasis *Android, Information Sistem Depeloment*. Vol. 2 No. 2.
- Netriwati, Mai Sri Lena. 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Semarang: Permata Net.
- Pratama Aditya. 2021. Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* Berbantuan *Ispring Dan Website 2 Apk Builder* Kelas IV Tema 6 di SD/MI. Skripsi UIN Raden Intan Lampung.
- Royani Elmi, dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Website 2 Apk Builder Pada Materi Larutan Asam Basa. *Chemistry Education Journal*, Vol.2 No. 1.
- Siska Yulia. 2018. *Pembelajaran IPS SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Develoment/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana Rostina. 2018. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika; untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan para Pecinta Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Maestro Eduka. 2020. *Top Fokus Ulangan & Ujian SMP*. Sidoarjo : Genta Group Production.
- Tim Maestro Eduka. 2020. *Top Fokus Ulangan & Ujian SMP*. Sidoarjo :Genta Group Production.
- Wawancara Guru SD N 1 Tegal Binangun Ibu Nani Suprpti. 06 Januari 2022.
- Wawancara Guru SD N 2 Sumberejo Bapak Wahyu Pradana. 07 Januari 2022.
- wayani Riza, Sri Adelia Sari, Rini Safitri. 2017. Pengembangan media poster pada materi struktur ataom di SMA N12 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol 5 No 1.
- Yuberti, Antomi Saregar. 2017. *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*. Bandar Lampung: Aura.