

**ANALISIS KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
TERINTEGRASI MODEL *RESOURCE BASED LEARNING* (RBL)
PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP
UNTUK PESERTA DIDIK SMP KELAS VII**

SKRIPSI

**OLEH
PUTRI INDARTI
NIM 342016009**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
SEPTEMBER 2020**

**ANALISIS KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
TERINTEGRASI MODEL *RESOURCE BASED LEARNING* (RBL)
PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP
UNTUK PESERTA DIDIK SMP KELAS VII**

SKRIPSI

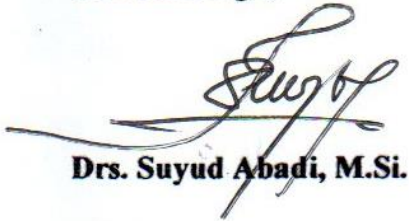
**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Putri Indarti
NIM 342016009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
SEPTEMBER 2020**

Skripsi oleh Putri Indarti telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Palembang, 03 September 2020
Pembimbing I,



Drs. Suyud Abadi, M.Si.

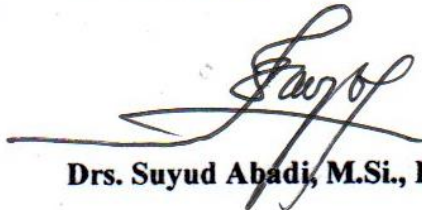
Palembang, 03 September 2020
Pembimbing II,



Binar Azwar Anas Harfian, S.Pd., M.Pd.

**Skripsi oleh Putri Indarti ini telah dipertahankan di depan penguji
pada tanggal 03 September 2020**

Dewan Penguji:


Drs. Suyud Abadi, M.Si., Ketua.


Binar Azwar Anas Harfian, S.Pd., M.Pd., Anggota.


Dr. Saleh Hidayat, M.Si., Anggota.

**Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Biologi,**


Susi Dewiyeti, S.Si., M.Si.

**Mengesahkan
Dekan
FKIP UMP,**

Dr. H. Rusdy, A. Siroj, M.Pd.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STATUS TERAKREDITASI INSTITUSI PREDIKAT “BAIK “
Alamat: Jln. Jendral A. Yani 13 Ulu Palembang 30263 Tlp. 510842

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Indarti

NIM : 342016009

Program Studi : Pendidikan Biologi

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Terintegrasi Model *Resource Based Learning* (RBL) pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik SMP Kelas VII.

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, 03 September 2020

Yang Menyatakan,

Putri Indarti

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ *Barang siapa yang mengikuti jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan mempermudah jalannya menuju surga (HR. Muslim).*
- ❖ *Terus berusaha dan pantang menyerah, lebih baik mencoba namun gagal dari pada hanya berdiam diri tanpa mencoba berjuang.*

Alhamdulillah kupersembahkan skripsi ini untuk:

- ❖ *Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.*
- ❖ *Rasulullah SAW.*
- ❖ *Kedua Orangtuaku tercinta, Ayahanda Endarno dan Ibunda Nurhayati, Saudara perempuanku Munawarotu Aini yang telah memberikan do'a untuk keberhasilan dan kesuksesanku serta selalu memberikan kasih sayang yang tak terhingga.*
- ❖ *Almamater tercinta.*

ABSTRAK

Indarti, Putri. 2020. *Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android Terintegrasi Model Resource Based Learning (RBL) pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik SMP Kelas VII*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi, Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang, Pembimbing: (1) Drs. Suyud Abadi, M.Si., (2) Binar Azwar Anas Harfian, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis *Android*, Model *Resource Based Learning*, Klasifikasi Makhluk Hidup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran daring sehingga membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik dalam belajar serta media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan peserta didik belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* terintegrasi model *Resource Based Learning* (RBL) pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP Kelas VII. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahap *analyze*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluasi*, akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai tahap *development* karena kondisi pandemi yang tidak memungkinkan untuk dilakukan tahap selanjutnya. Penilaian kelayakan berdasarkan *Expert review* (meliputi tiga validator media, tiga validator materi, tiga validator bahasa dan dua praktisi) dengan menggunakan angket. Analisis data mengacu pada modifikasi Azwar rentang skor 1-5 dengan interpretasi kelayakan (sangat tidak layak, kurang layak, cukup layak, layak dan sangat layak). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis *android* berdasarkan penilaian dari validator media adalah 106,33 (layak), penilaian dari validator materi adalah 110 (sangat layak), penilaian dari validator bahasa adalah 56,33 (sangat layak), dan penilaian dari praktisi adalah 88,33 (sangat layak).

ABSTRACT

Indarti, Putri. 2020. Feasibility Analysis of Integrated Android-Based Learning Media Model Resource Based Learning (RBL) on the Classification of Living Things for Class VII Junior High School Students. Thesis, Biology Education Study Program, Undergraduate Program (S1) Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Palembang, Advisors: (1) Drs. Suyud Abadi, M.Si., (2) Binar Azwar Anas Harfian, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Learning Media Based on Android, Resource Based Learning Model, Classification of Living Things.

This research is motivated by the lack of motivation of students in online learning so that it requires a learning media that is attractive and motivates students in learning and learning media that can be used anywhere and anytime to make it easier for students to learn. This study aims to determine the feasibility of Android-based learning media integrated resource based learning (RBL) model on living creature classification material for Class VII junior high school students. This type of research is research and development using the ADDIE development model with the analyze, design, development, implementation and evaluation stages, but in this research it is only up to the development stage due to pandemic conditions that make it impossible to carry out the next stage. Feasibility assessment is based on Expert review (including three media validators, three material validators, three language validators and two practitioners) using a questionnaire. Data analysis refers to the modification of Azwar's score range 1-5 with an interpretation of feasibility (very improper, inadequate, quite feasible, feasible and very feasible). The results showed that the assessment of the feasibility of learning media based on android based on the assessment of the media validator was 106.33 (feasible), the assessment of the material validator was 110 (very feasible), the assessment of the language validator was 56.33 (very feasible), and the assessment of the material validator practitioners are 88.33 (very worthy).

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmatnya yang telah memberikan nikmat akal dan pikiran kepada manusia, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Terintegrasi Model *Resource Based Learning* (RBL) pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik SMP Kelas VII. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Strata Satu (SI) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang. Selama penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan dan petunjuk dari pembimbing. Oleh karena itu penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada Bapak Drs. Suyud Abadi, M.Si. Selaku dosen pembimbing I yang telah memberi bimbingan serta motivasi dan Bapak Binar Azwar Anas Harfian, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing II yang penuh kesabaran serta pengertian yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam penyusunan skripsi ini dan Bapak Dr. Saleh Hidayat, M.Si. Selaku dosen penguji yang telah memberi bimbingan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis juga banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tuaku tercinta Ayahanda Endarno dan Ibunda Nurhayati yang telah memberikan kasih sayang, doa dan semangat serta dukungan baik moral maupun materil kepada penulis hingga apa yang penulis butuhkan dapat dipenuhi.

2. Dr. Abid Djazuli, S.E, M.M., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Dr. H. Rusdy AS., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Susi Dewiyeti, S.Si., M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Rekan-rekan FKIP Biologi selama perkuliahan khususnya *Bication'2016* yang telah menjadi keluarga dari awal sampai akhir perkuliahan. Semoga kekeluargaan ini tetap terjaga selamanya serta keluarga selama PPL di SMA Negeri 8 Palembang.
6. Almamater hijau kebanggaanku.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh sebab itu, peneliti membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini agar dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin ya robbal'alam.

Palembang, 03 September 2020

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk	7
G. Definisi Operasional	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	10
B. <i>Android</i>	11
C. Aplikasi <i>ISpring</i>	17
D. <i>Website 2 Apk Builder</i>	18
E. <i>Model Resource Based Learning</i>	19

F. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup	23
G. Penelitian yang Relevan	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	35
B. Prosedur Pengembangan	35
C. Intrumen Penelitian	37
D. Pengumpulan Data	38
E. Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	42
B. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	44
C. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	49
BAB V PEMBAHASAN	
A. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	73
B. Kelayakan Pengembangan Produk	74
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	89
RIWAYAT HIDUP	164

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Tampilan Menu Utama <i>Ispring</i>	18
2.2. <i>Website 2 Apk Builder</i>	19
2.3. Contoh Makhluk Hidup	25
2.4. Contoh Benda Tak Hidup.....	26
2.5. Carolus Linnaeus.....	29
2.6. Klasifikasi Berjenjang.....	30
3.1 Langkah-langkah Penelitian Model ADDIE	35
4.1. Rancangan Awal Halaman <i>Opening</i>	46
4.2. Rancangan Awal Halaman Menu <i>Home</i>	46
4.3. Rancangan Awal Menu Bantuan.....	47
4.4. Rancangan Awal Menu Kompetensi.....	47
4.5. Rancangan Awal Menu Langkah-Langkah Model RBL	48
4.6. Rancangan Awal Menu Judul Materi.....	48
4.7. Rancangan Awal Menu Evaluasi	49
4.8. Rancangan Awal Menu Referensi.....	49
4.9. Halaman <i>Opening</i>	51
4. 10. Menu Navigator	51
4. 11. Menu <i>Home</i>	52
4.12. Kompetensi Dasar	52

4. 13.	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	53
4. 14.	Langkah Model <i>Resource Based Learning</i>	53
4.15.	Halaman Evaluasi	54
4.16.	Halaman Referensi	54
4. 17.	Halaman <i>Opening</i> Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Validator Media.....	56
4.18.	Halaman Tombol Navigasi Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi.....	57
4. 19.	Halaman Menu <i>Home</i> Subelum dan Sesudah Revisi.....	58
4. 20.	Halaman Langkah-langkah Model RBL Sebelum dan Sesudah Revisi.....	59
4. 21.	Kompetensi Dasar Sebelum dan Sesudah Revisi.....	61
4. 22.	Halaman Langkah RBL ke-1 Sub Materi Makhluk Hidup (Biotik) dan Benda Tak Hidup (Abiotik) Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Validator Materi	62
4. 23.	Halaman Langkah RBL ke-1 Sub Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Validator Materi	63
4. 24.	Halaman Langkah RBL ke-2 Sub Materi ke-1 Sampai ke-3 Sebelum Revisi oleh Validator Materi	64
4. 25.	Halaman Langkah RBL ke-2 Sub Materi ke-1 Sampai ke-3 Sesudah Revisi oleh Validator Materi.....	65
4. 26.	Halaman Sampul <i>Handout</i> (B) Identitas, Pengantar Materi, dan Petunjuk (C) Sumber Pustaka, KD, dan IPK.....	66
4. 27.	Materi Ajar Sub Materi Benda Hidup (Biotik) dan Benda Tak Hidup (Abiotik).....	65
4. 28.	Materi Ajar Sub Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup.....	66
4. 29.	Materi Ajar Sub Materi Cir-ciri Makhluk Hidup.....	66

4. 30. Materi Ajar Sub Materi Klasifikasi Makhluk Hidup	67
4. 31. Materi Ajar Sub Materi Klasifikasi Makhluk Hidup	67
4. 32. Penulisan Kompetensi Dasar Sebelum dan Sesudah Revisi	70
4. 33. Penulisan Sub Materi Sebelum dan Sesudah Revisi	70
4. 34. Penulisan Sub Materi Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Kisi-kisi Lembar Validasi	39
3.2. Kelayakan Media Pembelajaran.....	40
3.3. Kriteria Penilaian oleh Ahli Media	40
3.4. Kriteria Penilaian oleh Ahli Materi.....	41
3.5. Kriteria Penilaian oleh Ahli Bahasa	41
3.6. Kriteria Penilaian oleh Praktisi Pendidik	41
4.1 Analisis Tujuan Pembelajaran.....	45
4.2. Validator Ahli.....	54
4.3. Hasil Validasi oleh Validator Media.....	55
4.2. Hasil Validasi oleh Validator Materi	60
4.3. Hasil Validasi oleh Validator Bahasa	69
4.6. Hasil Validasi oleh Ahli Praktisi.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Analisis Kebutuhan	89
2. Rekapitulasi Instrumen Analisis Kebutuhan	93
3. Hasil Validasi oleh Ahli Media	100
4. Hasil Validasi oleh Ahli Materi	103
5. Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa	118
6. Hasil Validasi oleh Ahli Praktisi	127
7. Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media	136
8. Perhitungan Hasil Validasi Ahli Materi	141
9. Perhitungan Hasil Validasi Ahli Bahasa	147
10. Perhitungan Hasil Validasi Ahli Praktisi	151
11. Dokumentasi Validasi Praktisi	155
12. Silabus SMP	156
13. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	160
14. Kemajuan Bimbingan Skripsi	161

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, salah satunya di bidang pendidikan.

Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu melaksanakan pembelajaran. Terlebih lagi pada kondisi pandemi seperti saat ini yang disebabkan wabah Covid-19 di negara Indonesia yang tidak memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran tatap muka di kelas. Hal tersebut menyebabkan Indonesia mengeluarkan beberapa himbauan kepada publik, seperti gerakan *work from home* dan seruan pembelajaran daring, sehingga dengan keadaan yang demikian dibutuhkan seorang guru yang kreatif dan mampu memanfaatkan serta mengintegrasikan adanya teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu proses pembelajaran.

Guru yang kreatif adalah guru yang mampu memanfaatkan objek apa saja dan mengembangkan kemampuan di bidang teknologi yang terbaru, sehingga mewujudkan proses belajar mengajar yang menarik (Kuswanto & Radiansah, 2018:

15). Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, menjadikan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Teknologi dalam dunia pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Implementasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran (Lestari, 2018: 99). Dengan adanya perkembangan teknologi seperti saat ini, seorang pendidik dapat membuat dan merancang sebuah media pembelajaran berbasis *information technology* (IT) agar menjadikan pembelajaran lebih efektif, menarik dan memberikan dampak positif terhadap peserta didik.

Salah satu media pembelajaran berbasis IT yang dapat digunakan yaitu berupa media pembelajaran yang dioperasikan pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Saat ini, sistem operasi *android* merupakan sistem operasi paling populer dan banyak digunakan oleh masyarakat, khususnya di kalangan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *android* yang dapat dioperasikan pada perangkat *smartphone* maka pembelajaran menjadi lebih efektif dilakukan dimana saja dan kapan saja. Peserta didik dapat memanfaatkan *smartphone* yang mereka miliki untuk mengakses materi pelajaran. Selain itu media pembelajaran berbasis *android* dapat menjadikan proses belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan karena di dalam media pembelajaran tersebut memuat fitur-fitur menarik dan gambar-gambar yang menjadikan proses belajar tidak membosankan.

Selain dituntut untuk mampu memanfaatkan adanya perkembangan teknologi, seorang pendidik juga dituntut untuk mampu mengimplementasikan kurikulum 2013 dengan baik. Implementasi pada kurikulum 2013, sangat menuntut pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*) yaitu pembelajaran secara mandiri dan guru hanya sebagai fasilitator, diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses pembelajaran akan berkualitas apabila pembelajaran tersebut sudah menggunakan sistem pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) dimana dalam proses pembelajaran peserta didik sepenuhnya melakukan aktifitas belajarnya, melakukan proses berpikir, mencari, mengolah, menganalisis, mengurai, dan menyimpulkan sehingga penyerapan materi ajar oleh peserta didik dapat dioptimalkan.

Salah satu upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas adalah dengan menggunakan pembelajaran aktif dimana peserta didik melakukan sebagian besar pekerjaan belajarnya. Salah satu pembelajaran aktif adalah belajar beraneka sumber (*resource based learning*), dengan model RBL pendidik dapat mengaktifkan peserta didik untuk mencari sumber-sumber belajar melalui interaksi dengan media cetak, non cetak dan sumber daya manusia. Cara belajar ini akan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya karena pusat belajar ada dalam pikiran masing-masing peserta didik, bagaimana ia mengolah informasi yang ada di sekelilingnya untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya. Sehingga pada akhirnya peserta didik

dapat menemukan pengetahuan untuk dirinya sendiri bukan lagi dari guru, karena dalam cara belajar ini peran guru hanyalah fasilitator, motivator dan pemandu belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal pada peserta didik SMP, diketahui bahwa sebanyak 40% peserta didik menyatakan materi klasifikasi makhluk hidup merupakan salah satu materi yang sulit dipelajari pada saat kondisi pandemi. Materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi yang memuat konsep-konsep yang tidak mudah divisualisasikan. Hal tersebut sependapat dengan Sari Gultom (2019: 41), yang menyatakan bahwa konsep-konsep materi klasifikasi makhluk hidup bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik, peserta didik sulit mengaplikasikan atau membandingkan ciri-ciri, perbedaan, persamaan, bentuk (morfologi) makhluk hidup.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *android* terintegrasi model RBL pada mata pelajaran klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran berbasis *android* terintegrasi model RBL pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *android* terintegrasi model RBL pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui karakteristik media pembelajaran berbasis *android* terintegrasi model RBL pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* terintegrasi model RBL pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII.

D. Manfaat penelitian

Manfaat Penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah terutama dalam memfasilitasi sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *android* dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi kepada pendidik dalam mempersiapkan media pembelajaran berbasis *android* untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT.

3. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan meningkatkan pemahaman pada materi klasifikasi makhluk hidup serta dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi.

4. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini bagi peneliti diharapkan dapat dijadikan sebagai pengetahuan mengenai media pembelajaran yang variatif dan inovatif, sehingga dapat dijadikan sebagai pengalaman guna menghadapi dunia pendidikan.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Agar penelitian tidak meluas dan tidak menyimpang dari sasaran sebenarnya, maka perlu adanya keterbatasan penelitian. Penulis membatasi ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, yaitu:

1. Ruang Lingkup

- a. Uji kelayakan untuk aspek materi, media, dan bahasa dilakukan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang.
- b. Uji kepraktisan dilakukan dengan guru SMP Negeri 3 Teluk Gelam, SMP Negeri 1 Pampangan dan MTs Negeri 2 Ogan Ilir.
- c. Waktu pelaksanaan pada bulan Juli—Agustus 2020.

2. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah agar penelitian ini tidak meluas maka batasan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya dilakukan uji kelayakan pada media pembelajaran berbasis *android* yang telah dikembangkan.
- b. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (*research and development*).
- c. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3)

pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Akan tetapi, pada penelitian hanya dilakukan sampai pada tahap ke-3 yaitu pengembangan, dikarenakan untuk kondisi saat ini tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan tahap implementasi dan evaluasi.

- d. Validasi dilakukan oleh 3 orang dosen ahli media, 3 orang dosen ahli materi, 3 dosen ahli bahasa dan 3 orang guru sebagai praktisi.
- e. Media pembelajaran berbasis *android* hanya memuat materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *android* dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan berupa program aplikasi media pembelajaran berbasis *android* terintegrasi model RBL yang dapat dipasang pada perangkat *android*.
2. Media pembelajaran *android* dikembangkan berupa *power point* yang dikonversi ke bentuk HTML5 dengan menggunakan *software iSpring*, dan dengan bantuan *Website 2 Apk Builder* untuk kengkonversi ke bentuk aplikasi.
3. Media pembelajaran berbasis *android* terintegrasi model RBL dikemas dalam bentuk format file aplikasi yang dapat dipasang serta dioperasikan pada perangkat yang menggunakan sistem operasi *Android*.
4. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *android* terintegrasi model *resource based learning* yaitu materi klasifikasi makhluk hidup yang disajikan dalam bentuk *link handout* ke *google drive*.

5. Konten materi dalam bentuk teks, gambar, dan animasi berjalan.
6. Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal latihan sehingga peserta didik dapat mengevaluasi materi yang dipelajarinya.
7. Bahasa yang digunakan adalah bahasa indonesia yang mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.
8. Terdapat delapan menu utama dalam media pembelajaran berbasis *android* yaitu menu *home*, menu tombol navigasi, kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi (IPK), menu kegiatan pembelajaran, menu evaluasi, menu referensi dan menu biodata penulis.

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.
2. *Android* adalah suatu sistem operasi yang terdapat pada *smartphone* yang mendukung sistem operasi pada *smartphone* berjalan dengan fungsinya.
3. Model *resource based learning* (RBL) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan berbagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Peserta didik dibimbing mencari atau menggali informasi dari berbagai sumber belajar baik melalui media cetak, non cetak dan sumber daya manusia untuk mempelajari permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran, peserta didik dituntut agar mampu memiliki kontribusi aktif terhadap proses dengan membangun pengetahuannya sendiri dengan cara mengkombinasi antara informasi baru dan

pengalaman dengan struktur pengetahuan yang sudah ada di dalam pikiran mereka. Langkah-langkah dari model ini yaitu: a) Mengidentifikasi pertanyaan atau permasalahan, b) Merencanakan cara mencari informasi, c) Mengumpulkan informasi, d) Menggunakan informasi, e) Mensintesis informasi dan Evaluasi.

4. Klasifikasi makhluk hidup merupakan suatu cara pengelompokan (penggolongan) dan pemberian nama makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri-cirinya. Melalui pengelompokan ini makhluk hidup yang jumlahnya sangat banyak dapat dibagi dan dipisahkan menjadi kelompok yang lebih kecil. Pengklasifikasian makhluk hidup juga dapat mempermudah manusia untuk mempelajari dan mengidentifikasi maupun memanfaatkan makhluk hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, F. A., Prihandono, T., & Handayani, R. D. (2016). Penggunaan Bahan Ajar IPA Berbasis Android pada Materi Pesawat Sederhana untuk siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM*, 1(1), 921-928.
- Adi, D. P. (2017). *Makhluk Hidup*. Yogyakarta: Istana Media.
- Ahna, M. (2017). *Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus GajahMada Kota Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arsisari, A., & Apriani, F. (2019). Pengembangan Media Ajar Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 5(1), 62-71.
- Azwar, S. (2014). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (2014). *Kisi-Kisi Lember Penilaian BNSP*. Jakarta: BNSP.
- Campbell, N. A., Reece, J. B., Urry, L. A., Cain, M. L., Wasserman, S. A., Minorsky, P. V., & Jackson, R. B. (2008). *Biologi* (8 ed.). Jakarta: Erlangga.
- Campbell, N. A., Reece, J. B., Urry, L. A., Cain, M. L., Wasserman, S. A., Minorsky, P. V., & Jackson, R. B. (2017). *Biology* (11 ed.). States of America: Pearson.
- Dicoding. (2020, September 2). *Urutan Versi Android dari Awal Hingga Terbaru*. Retrieved Agustus 2020, from Dicoding: <https://www.dicoding.com/blog/urutan-versi-android/>
- Ekayani, N. L. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pemebelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ganesha Univercity of Education*, 1-11.
- Fatimah, S., & Mufti, Y. (2014). Pengembangan Media Pelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Sisiwa. *Jurnal Kaunia*, 10(1), 59-64.

- Febriani, R., Suratno, & Fikri, K. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Resource Based Learning (RBL) Dikombinasikan dengan Snowball Throwing terhadap Metakognisi dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Edukasi UNEJ*, 2(2), 26-32.
- Hadiningtyas, A. P. (2012). *Penerapan Resource Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa SMK N 2 Depok Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hannafin, M. J., & Hill, J. R. (2008). *Handbook of Research on Educational Communication and Technology*. London: Taylor & Prancis Group.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Prog. Studi Ekonomi FKIP UNEJ*, 1-15.
- Herianto, E. (2017). *Makhluk Hidup dan Ekosistem*. Yogyakarta: Istana Media.
- Hernawati, K. (2010). *Modul Pelatihan ISpring Presenter*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Ibrahim, N., & Ishartiwi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(1), 81-88.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.
- Jailani, M. S. (2016). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik (Ikhtiar Optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Pendidikan Islam* , 10 (2), 176-192.
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1-8.
- Karo-Karo S, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom*, 7(1), 91-96.
- Ketut. (2010). *Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.

- Kumalasari, U. (2020, Januari 15). *Rumus.co.id*. Dipetik Agustus 3, 2020, dari Ciri Makhluk Hidup: <https://rumus.co.id/ciri-makhluk-hidup/>
- Kurniawan, D. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Inovatif Berbasis Android berbantuan App Builder Appypie berdasarkan Taksonomi Bloom pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kuswandi, & Carolin, D. N. (2015). Pemanfaatan Model Resource Based Learning dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak* , 147-160.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15-20.
- Labib, U. A., & Yolida, B. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android yang Terintegrasi dengan Website sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bioterdidik*, 7(5), 33-42.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia*, 2(2), 94-100.
- Mahardhika, G. P. (2015). Digital Game Based Learning dengan Metode ADDIE untuk Pembelajaran Doa Sehari-hari. *Hurnal Teknik Informatika*, 22(2), 1-8.
- Mahariesti, D. (2010). *Mengenal Ciri Khusus Makhluk Hidup*. Jakarta: PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Maskur, S. A. (2005). *Ciri-ciri Makhluk Hidup*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* , 3 (2), 343-358.
- Nugraha, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Resource Based Learning (RBL) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep IPA. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 71-76.
- Prakosa, B. (2018). *Keanekaragaman Hayati dan Klasifikasi Makhluk Hidup*. Yogyakarta: Sentra Edukasi Media.

- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 1(1), 121-140.
- Pritakinanthi, A. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan I-spring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Pudjianto, U. (2017). Aplikasi Pembelajaran Biologi Berbasis Android Pada Siswa Kejar Paket C. *Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia*, 2(1), 58-66.
- Putriani, D., Waryanto, N. H., & Hernawati, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Program Construct 2 pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa SMP Kelas 8. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 1-10.
- Rahayu, A. P. (2015). Menumbuhkan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar dalam Pendidikan dan Pengajaran. *Bahasa Indonesia dalam Pendidikan*, 1-15.
- Sari Gultom, D. L. (2019). Miskonsepsi Siswa pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII MTs. Swasta Al- Washliyah Sigambal Tahun Pembelajaran. *Jomas*, 1(2), 9-42.
- Sur, I. R.-K., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom*, 7 (1), 91-96.
- Softtech, G. (2016, Maret 19). *Product Documentation*. Retrieved Agustus 30, 2020, from Website 2 apk: <https://websitetoapk.com/docs/admob-integration.html>
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu*, 2(1), 10-18.
- Somadikarta, S. (2007). Perjalanan Hidup Carolus Linnaeus Seorang Dokter Bangsa Swedia yang Menjadi Pakar Botani dan Zoologikaliber Dunia. *Somadikarta*, 8(4), 13-19.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyati. (2009). *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sekolah Sebagai Sumber Belajar Materi Ekosistem Melalui Pembelajaran Investigasi Kelompok dengan*

Pendekatan Jas di SMP 24 Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Suryandari, Y. (2019). Penggunaan Sumber Belajar dalam Pembelajaran Tematik di SD/MI. *Jurnal El-Hamra* , 4 (2), 65-71.

Sutarna, N. (2016). Penerapan Metode Penugasan untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Peta pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Geografi* , 16 (1), 34-43.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Metode Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Verawati, & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 617-627.

Yusriya, A., Santoso, K., & Priyono, B. (2014). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Klasifikasi Hewan sebagai Suplemen Bahan Ajar Biologi SMP. *Unnes Journal of Biology Education*, 3(1), 26-34.