

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS ANDROID  
PENGENALAN BUDAYA INDONESIA PADA KELAS V SEKOLAH DASAR**



Oleh :

**RIZKY RENO TRI ARIANTO  
1815151256**

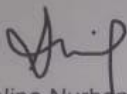
**Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2021**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
UJIAN SIDANG SKRIPSI/ KARYA INOVATIF**

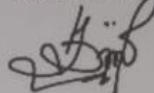
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis  
Android Pengenalan Budaya Indonesia Pada Kelas V  
Sekolah Dasar  
Nama Mahasiswa : Rizky Reno Tri Arianto  
Nomor Registrasi : 1815151256  
Program Studi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)  
Tanggal Ujian : Kamis, 29 Juli 2021

Pembimbing I




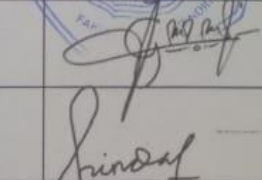
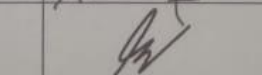
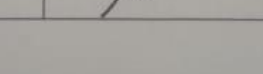
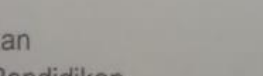
Dra. Nina Nurhanasah, M.Pd  
NIP. 196809051993932002

Pembimbing II



Dr. Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si  
NIP. 197303242006042001

**Panitia Ujian/ Sidang Skripsi/ Karya Inovatif**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr Fahrurrozi, M.Pd (Penanggungjawab)*		28-8-2021
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)**		28-8-2021
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Ketua Penguji)***		18-8-2021
Linda Zakiah, M.Pd (Anggota)****		07-08-2021
Dra. Rosinar Siregar, M.Pd (Anggota)****		07-08-2021

Catatan:

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\*\* Ketua Penguji
- \*\*\*\* Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS *ANDROID*  
PENGENALAN BUDAYA INDONESIA PADA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**(2021)**

**Rizky Reno Tri Arianto**

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran PPKn pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas V SD. Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Polisi 5 Bogor pada bulan Desember 2020 sampai Januari 2021. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model pengembangan Hannafin dan Peck. Terdapat tiga tahapan yang dilakukan dalam pengembangan ini yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain dan tahap pengembangan atau implementasi serta evaluasi dan revisi pada setiap tahapnya. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Responden dalam pengembangan ini diantaranya, satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu dosen ahli bahasa, guru kelas V SD, dan peserta didik kelas V SDN Polisi 5 Bogor yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran pengenalan budaya Indonesia di kelas V SD dinilai sangat baik, hal ini terlihat dari penilaian masing-masing *expert review*, penilaian ahli materi mendapatkan nilai sebesar 98,8%, ahli media mendapatkan nilai sebesar 83,63%, ahli bahasa 92,50% dengan rerata total dari penilaian ahli sebesar 91,2% dengan kategori sangat layak. Kemudian penilaian peserta didik pada tahap *one-to-one evaluation* mendapatkan rerata 97,91%, tahap *small group evaluation* mendapatkan rerata 89,79% dan tahap *field trial* mendapatkan rerata 90%. Media pembelajaran pengenalan budaya Indonesia berbasis *android* ini termasuk dalam kriteria sangat baik, sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam PPKn di kelas V SD.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, PPKn, *Android*, Pengenalan Budaya

Indonesia

**DEVELOPMENT OF ANDROID BASED PPKN LEARNING MEDIA ABOUT  
INDONESIAN CULTURE FOR FIFTH GRADE STUDENT**

**(2021)**

**Rizky Reno Tri Arianto**

**ABSTRACT**

*This development research aims to develop Android-based learning media on PPKn subjects in the material of Indonesian cultural diversity in fifth grade elementary school. The research was conducted in fifth grade SDN Polisi 5 Bogor from December 2020 to January 2021. The research method used was the research and development method (R&D) with the Hannafin and Peck development model. There are three stages carried out in this development, namely the needs analysis stage, the design stage and the development or implementation stage as well as the evaluation and revision of regional pda at each stage. Data collection techniques using observation, interviews, and questionnaires. Respondents in this development included one subject matter expert lecturer, one media expert lecturer, one instructional lecturer, a grade V elementary school teacher, and 20 grade students at SDN Polisi 5 Bogor. The results showed that the learning media for the introduction of Indonesian culture in fifth grade elementary school was considered very good, this can be seen from the assessment of each expert review, the evaluation of material experts got a score of 98.8%, media experts got a score of 83,63%, instructional experts 97,77% with a total mean of expert judgment of 90% with a very feasible category. Then the students' assessment in the one-to-one evaluation stage got a mean of 97.91%, the small group evaluation stage got a mean of 89.79% and the field trial stage got a mean of 90%. This android-based learning media for the introduction of Indonesian culture is included in the very good criteria, so it is feasible to be used as a learning medium in Pancasila Education and Citizenship in fifth grade elementary school.*

**Keywords:** Learning Media, PPKn, Android, Introduction to Culture

*Indonesia*



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Rizky Reno Tri Arianto  
No. Registrasi : 1815151256  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS ANDROID PENGENALAN BUDAYA INDONESIA PADA KELAS V SEKOLAH DASAR"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Desember 2020 sampai Januari 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 26 Januari 2021

Yang membuat pernyataan



Rizky Reno Tri Arianto



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Rizky Reno Tri Arianto**  
NIM : **1815151256**  
Fakultas/Prodi : **Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)**  
Alamat email : **renoaddq@gmail.com**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis Android Pengenalan Budaya  
Indonesia Pada Kelas V Sekolah Dasar**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

( **Rizky Reno Tri Arianto** )  
nama dan tanda tangan

## MOTTO



"Cepat namun sendiri, untuk apa?  
Bersama tapi meracuni, untuk apa?"

**HINDIA**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahiim, Allahumma shalli'ala sayyidinaa Muhammad wa'ala sayyidinaa Muhammad.* Segala Puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat yang melimpah dan nikmat yang terus-menerus Allah berikan. Sebelumnya saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya sendiri yaitu Bapak Djoko Sungari dan Ibu Sumiati. Kemudian, dosen pembimbing Ibu Dra. Nina Nurhanasah, M.P.d dan Ibu Dr. Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si yang sudah membimbing skripsi yang saya buat, dan teman-teman seperjuangan jurusan PGSD Danu, Naufal, Ade, Chika, Ainun serta seseorang yang spesial Riska Triastuti. Terimakasih sudah selalu memberikan semangat, motivasi, serta dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS ANDROID PENGENALAN BUDAYA INDONESIA PADA KELAS V SEKOLAH DASAR”** ini dengan baik.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyadari, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil dari kerja keras peneliti sendiri, melainkan dari berkat Rahmat dan Karunia-Nya, serta dukungan-dukungan dari berbagai pihak yang mendorong dan membimbing serta membina penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Bapak Prof. Dr Fahrurrozi, M.Pd., selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberi izin peneliti untuk melaksanakan penelitian dan penyusunan penelitian ini.

Kedua, kepada Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya kepada peneliti selama mengikuti pendidikan.

Ketiga, kepada Ibu Dra. Nina Nurhanasah, M.P.d sebagai dosen bimbingan I, Ibu Dr. Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si selaku dosen pembimbing II, yang meluangkan waktunya untuk memeriksa dan mengarahkan peneliti dalam me nyusun penelitian ini

Keempat, dukungan dari kedua orang tua yang terus ada dan setia dalam mendoakan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta tidak lupa peran teman-teman yang selalu mengingatkan. Terkhusus teman seperjuangan kelas G 2015 yang selalu memacu motivasi untuk terus mengerjakan, serta Riska Triastuti yang menjadi pemulih untuk selalu berprogres, dan pihak-pihak lainnya yang turut mendoakan dan mendukung peneliti

Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis dan para pembaca umumnya.

Penulis

Jakarta, Januari 2021

Peneliti

Rizky Reno Tri A.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PESETUJUAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Fokus Masalah.....	7
D. Pembatasan Masalah.....	7
E. Perumusan Masalah.....	7
F. Kegunaan Hasil Penelitian.....	8
1. Secara Teoritis.....	8
2. Secara Praktis.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b> .....	
A. Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> .....	10
1. Media.....	10
2. Media Pembelajaran.....	11
3. Karakteristik Media Pembelajaran.....	14
4. Macam-Macam Model Media Pembelajaran.....	16
5. <i>Android</i> .....	17
B. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar.....	26
C. Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	31
1. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	31
2. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	33
3. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	35
D. Model Pengembangan Michael J.Hannafin dan Kyle L.Peck.....	39
E. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Keanekaragaman budaya Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.....	44
F. Penelitian Yang Relevan.....	45
<b>BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN</b> .....	
A. Tujuan Penelitian Pengembangan.....	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
C. Metode Penelitian.....	51

D. Langkah-Langkah Penelitian .....	53
1. Analisis Kebutuhan .....	53
2. Desain .....	53
3. Pengembangan dan implementasi .....	57
4. Evaluasi dan Revisi .....	58
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	60
1. Teknik Pengumpulan Data .....	61
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	61
F. Teknik Analisis Data .....	64
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
A. Nama Produk .....	67
B. Karakteristik Produk .....	68
C. Prosedur Pengembangan Produk .....	68
1. Tahap Analisis Kebutuhan Produk .....	69
2. Tahap Desain .....	73
3. Tahap Pengembangan dan Implementasi .....	76
D. Pembahasan Penelitian .....	100
E. Kajian Akhir Media .....	105
F. Keterbatasan Penelitian .....	106
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	110
Implikasi .....	110
B. Saran .....	111
1. Bagi Guru .....	111
2. Bagi Peserta Didik .....	111
3. Bagi Peneliti Selanjutnya .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	115
<b>LAMPIRAN</b> .....	119
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	169





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi Android Zaman Ke Zaman .....	18
Tabel 2.2 KD mengenai Keberagaman Budaya Indonesia .....	38
Tabel 2.3 Komponen dan Fokus Aktivitas Model Hannafin dan Peck.....	41
Tabel 2.4 Unsur-Unsur dan Indikator Model Hannafin dan peck .....	43
Tabel 2.5 Simbol Flowchart dalam Model Hannafin dan Peck.....	45
Tabel 3.1 Pemetaan KD Keberagaman Budaya di Kelas V .....	54
Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data .....	61
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Untuk Ahli Bahasa .....	62
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Untuk Ahli Media .....	62
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Untuk Ahli Materi.....	63
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Untuk pengguna .....	63
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kevalidan .....	65
Tabel 4.1 Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Keanekaragaman Budaya Indonesia di Kelas V .....	72
Tabel 4.2 Pemetaan Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai .....	73
Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Ahli Media .....	86
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Ahli Bahasa .....	87
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi.....	91
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Para Ahli .....	92
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Penilaian Aplikasi Pada Tahap one-to-one evaluation .....	94
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Penilaian Aplikasi Pada Tahap Small Group evaluation .....	96
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Penilaian Aplikasi Pada Tahap Field Trial ..	98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Pembelajaran.....	12
Gambar 2.2 Tampilan awal ispring suite .....	20
Gambar 2.3 Tampilan gambar maker quiz ispring suite.....	20
Gambar 2.4 Tampilan Website 2 Apk Builder .....	21
Gambar 2.5 Tampilan MT Manager .....	23
Gambar 2.6 Tampilan Smart App Creator 3 .....	24
Gambar 2.7 Model Hanafin Peck .....	40
Gambar 3.1 Model Michael J. Hannafin dan Keyle L.Peck .....	52
Gambar 3.2 Tampilan menu awal aplikasi Ayo Mengenal Indonesia .....	55
Gambar 3.3 Tampilan layar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	55
Gambar 3.4 Tampilan menu pada aplikasi Ayo Mengenal Indonesia .....	56
Gambar 4.1 Background yang digunakan di dalam produk aplikasi media . pembelajaran berbasis android materi pengenalan budaya Indonesia untuk kelas V SD .....	75
Gambar 4.2 Flowchart produk aplikasi media pembelajaran berbasis android materi pengenalan budaya Indonesia untuk kelas V SD.....	76
Gambar 4.3 Tampilan program Smart App Creator 3 .....	78
Gambar 4.4 Tampilan Intro produk media pembelajaran berbasis android materi pengenalan budaya Indonesia untuk kelas V SD .....	79
Gambar 4.5 Tampilan utama media pembelajaran berbasis android materi pengenalan budaya Indonesia untuk kelas V SD.....	80
Gambar 4.6 Tampilan kompetensi media pembelajaran berbasis android materi pengenalan budaya Indonesia untuk kelas .....	81
Gambar 4.7 Tampilan pulau di Indonesia aplikasi berbasis android materi pengenalan budaya Indonesia untuk kelas V SD.....	82
Gambar 4.8 Tampilan materi provinsi di Indonesia aplikasi berbasis android pengenalan budaya Indonesia untuk kelas V SD .....	82
Gambar 4.9 Tampilan evaluasi aplikasi media pembelajaran berbasis android materi pengenalan budaya Indonesia untuk kelas V SD.....	83
Gambar 4.10 Tampilan petunjuk kegiatan setelah revisi .....	88
Gambar 4.11 Tampilan sebelum evaluasi expert review menambahkan animasi pengenalan aplikasi .....	89
Gambar 4.12 Tampilan setelah evaluasi expert review menambahkan animasi pengenalan aplikasi .....	90
Gambar 4.13 Tampilan sebelum revisi hanya berupa soal dan pilihan jawaban serta skor akhir .....	90
Gambar 4.14 Tampilan setelah evaluasi soal dan skor serta kata-kata mutiara .....	91

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Needs Assessment Siswa.....	117
Lampiran 2 Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi .....	119
Lampiran 3 Instrumen Validasi Untuk Ahli Media.....	124
Lampiran 4 Instrumen Validasi Untuk Ahli Bahasa .....	129
Lampiran 5 Instrumen Penilaian Media Untuk Siswa .....	132
Lampiran 6 Storyboard .....	134
Lampiran 7 Flowchart .....	137
Lampiran 8 Hasil validasi produk dengan ahli materi.....	138
Lampiran 9 Hasil validasi produk dengan ahli media .....	143
Lampiran 10 Hasil validasi produk dengan ahli bahasa.....	148
Lampiran 11 Tabel Hasil Kuesioner Needs Assessment .....	151
Lampiran 12 Tabel Hasil Kuesioner <i>Expert Review</i> dengan ahli materi. ....	153
Lampiran 13 Tabel Hasil Kuesioner <i>Expert Review</i> dengan ahli media. ....	154
Lampiran 14 Tabel Hasil Kuesioner <i>Expert Review</i> dengan ahli bahasa .....	155
Lampiran 15 Tabel Hasil Kuesioner <i>Expert Review</i> Keseluruhan .....	156
Lampiran 16 Surat Izin Untuk Melakukan Penelitian.....	157
Lampiran 17 Surat Izin Telah Melakukan Penelitian .....	158
Lampiran 18 Tabel Hasil Kuesioner <i>one-to-one evaluation</i> .....	159
Lampiran 19 Tabel Hasil Kuesioner <i>small group evaluation</i> .....	160
Lampiran 20 Tabel Hasil Kuesioner <i>Field Trial</i> .....	161
Lampiran 21 Tampilan Final Aplikasi Mengenal Indonesia .....	162