

Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android “Kisah Taya” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD

Magdalena Dewi Kusumawati^{1*}, Mawardi²

^{1,2} Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

* magdalenadewik028@gmail.com

Abstrak

To answer the situation in Indonesia and the challenges of 21st century education, this study aims to develop an interactive thematic learning media based on the Android-based Kisah TAYA to improve learning outcomes for students in grade VI SD. The research used is a type of research development or R&D. The subjects of this study were students of grade VI elementary school, but the research only stopped until the expert test and did not practice using the media in the field. This research instrument is in the form of validation sheets for material experts, media experts, and learning design experts. After the validation test was carried out, the results of the material expert validation obtained a score of 75% and was included in the high category. The results of the validation of the instructional media expert obtained a score of 84.2% and it was included in the very high category. And the results of the validation of learning media obtained a score of 81.9% and were included in the very high category. And the conclusion from the results of these categories can be stated that the thematic interactive learning media based on the Android-based TAYA Story is suitable to use.

Kata Kunci: *Kisah TAYA, Learning outcomes, Android.*

Pendahuluan

Pandemi COVID 19 merupakan wabah virus yang melanda seluruh dunia ini, menyebabkan keseluruhan kegiatan menjadi terhambat termasuk pendidikan. Agar memutus rantai penularan wabah virus COVID 19 serta melindungi generasi penerus bangsa, sistem pendidikan yang dijalankan di Indonesia saat pandemi ini adalah sistem pendidikan secara daring (*online*). Menurut Isman dalam Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah (2020: 2) menjelaskan bahwa sistem pendidikan daring (*online*) adalah pendayagunaan internet untuk melaksanakan proses pembelajaran. Sedangkan menurut Meidawati, Sobron A.N, Bayu, dan Rani dalam Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah (2020: 2-3) menyatakan pendidikan daring (*online*) adalah pendidikan yang dilaksanakan oleh sekolah dimana guru dan siswanya berada di lokasi yang berbeda sehingga memerlukan alat komunikasi untuk menghubungkan keduanya. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan daring (*online*) adalah pendidikan yang dilaksanakan tanpa tatap muka secara langsung menggunakan alat komunikasi dan jaringan internet agar tetap terhubung. Jadi pendidikan daring (*online*) pun dapat dilakukan secara fleksibel atau dapat dikatakan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tergantung dengan sarana prasarana yang tersedia.

Selain bisa untuk memutus rantai penyebaran virus dan melindungi generasi bangsa. Sistem pendidikan daring (*online*) menurut Meidawati, Sobron A.N, Bayu, dan Rani dalam Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah (2020:7) menyatakan bahwa pembelajaran daring bermanfaat untuk (1) membangun komunikasi dan diskusi yang baik dan efisien antara guru dan murid, guru dan orangtua atau wali serta murid dengan murid lain tanpa melalui guru, (2) mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa dalam bentuk gambar dan video (3) memudahkan guru membuat soal baik kuis maupun latihan dimanapun dan kapanpun tanpa batas waktu. Menurut Ghirardini dalam Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah (2020:7) juga menyatakan bahwa pembelajaran daring (*online*) bermanfaat untuk menciptakan metode pembelajaran yang efektif bagi siswa yaitu menggabungkan kegiatan belajar mandiri dengan belajar secara kolaborasi, pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang menggunakan simulasi atau gambaran dan permainan.

Untuk mewujudkan manfaat sistem pendidikan daring (*online*) itu sendiri merupakan tantangan bagi guru diseluruh Indonesia untuk bisa memanfaatkan teknologi secara maksimal. Guru harus bisa untuk menggunakan, mengembangkan atau membuat media pembelajaran online dan aplikasi dalam laptop maupun *smartphone* yang berguna untuk melaksanakan proses pembelajaran. Maka dari itu guru tidak boleh buta terhadap teknologi karena akan menghambat jalannya pendidikan daring (*online*). Media pembelajaran *online* dan aplikasi yang dapat digunakan saat masa pandemi ini sangatlah beragam. Diantaranya video pembelajaran interaktif, *google classroom*, *google meet*, *zoom*, *zenius*, *whatsapp* dan lain sebagainya.

Tematik merupakan pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 bahkan disaat masa pandemi ini. Menurut Mamat SB, Abdul Munir, Suwendi, Asep Taufiq Akar, Hasani Asro dalam buku Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu (2019:3) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terpadu, dengan menggabungkan materi dari beberapa muatan pelajaran dalam satu topik yang disebut dengan tema. Menurut Dirjen Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama yang dikutip dalam buku Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu (2019:4) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan pengetahuan ketrampilan, kreativitas, nilai dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi muatan pelajaran tentang pengetahuan, ketrampilan, nilai ke dalam satu tema.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis terhadap salah satu guru di SD Kanisius Genuk Ungaran, media pembelajaran *online* dan aplikasi yang digunakan guru saat mengajarkan pembelajaran tematik (untuk penugasan dan pemberian materi) adalah dengan menggunakan video pembelajaran interaktif, *google classroom* dan *google form*. Sedangkan *google meet* atau *zoom* digunakan untuk melakukan tatap muka secara online untuk mengecek siswanya. Dalam wawancara tersebut guru mengatakan ada beberapa kesulitan untuk mengajar khususnya materi hafalan, siswa merasa kesulitan untuk menghafal materi-materi yang banyak seperti materi tata surya. Untuk materi kelas 6 Tema 9 “Menjelajah Angkasa Luar”, Subtema 1 “Keteraturan yang Menakutkan”, pembelajaran 1 memuat 2 KD yaitu IPA dan Bahasa Indonesia yang membahas tentang tata surya dan kisah fiksi dari bumi. Guru mengatakan bahwa merasa kesulitan dan seringkali menggunakan buku sebagai pedoman, menggunakan maket sederhana dan menggunakan video pembelajaran yang sama untuk mengajarkan materi tersebut.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilaksanakan penulis disimpulkan bahwa: hasil belajar peserta didik kelas 6 rata – rata nilai hanya mencapai 75, ada beberapa peserta didik yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar yang rendah disebabkan oleh siswa yang menjadi bosan dan kurang menyerap materi pembelajaran, karena hanya

menggunakan video pembelajaran dan *google classroom*, buku pedoman terus menerus. Guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar anak. Guru memberikan saran kepada penyusun untuk membuat pembelajaran masuk ke dalam dunia anak yaitu berupa aplikasi media pembelajaran berbasis *android* yang menawarkan penyampaian materi unik, menarik minat dan perhatian serta merangsang anak.

Maka dari itu peneliti berkontribusi membuat aplikasi media pembelajaran interaktif tematik berbasis *android* yang di harapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu dengan pembuatan aplikasi tersebut juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton serta memudahkan siswa untuk menghafal serta mengaplikasikan materi yang cukup banyak. Berdasarkan pertanyaan dan pernyataan diatas, peneliti akan mengembangkan suatu produk penelitian yakni media pembelajaran tematik berbasis *android* 'Kisah TAYA' untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran "Kisah TAYA" memiliki kelebihan, antara lain berbentuk seperti tampilan *games*, dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar. Terdapat fitur penjelasan materi Tata Surya dalam bentuk animasi planet serta fitur video animasi kisah fiksi tentang bumi. Didalam penggunaannya, siswa nantinya akan diajak untuk membuka aplikasi "Kisah TAYA" terlebih dahulu, tampilan pertama akan disuguhkan petunjuk penggunaan aplikasi, materi 8 planet, revolusi dan rotasi, kisah fiksi Taya, serta soal. Dengan media ini siswa akan lebih semangat, aktif dan tertarik untuk menggunakannya. Dalam media tersebut peneliti merancang media yang berfokus pada materi Tema 9 "Menjelajah Angkasa Luar", Subtema 1 "Keteraturan yang Menakjubkan", pembelajaran 1 memuat 2 KD yaitu IPA dan Bahasa Indonesia.

Metode

Penelitian ini dirancang sesuai tujuan yang ingin dicapai yaitu menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan atau yang biasa disebut dengan penelitian Research and Development (R&D). Menurut Sukmadinata yang dikutip dalam buku Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R&D) (2020:78) menyatakan bahwa Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah proses dan langkah-langkah untuk mengembangkan atau menciptakan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada berupa produk kongkrit (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang dapat di pertanggungjawabkan oleh peneliti, dan pengembang dari produk tersebut. Peneliti memilih jenis penelitian R&D karena peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif tematik berbasis *android* Kisah TAYA.

Media pembelajaran interaktif tematik Kisah TAYA merupakan produk pengembangan berupa aplikasi yang dapat diakses melalui *Smartphone Android*. Media pembelajaran interaktif tematik Kisah TAYA dikembangkan untuk menyampaikan pembelajaran Tematik yaitu materi IPA karakteristik tata surya dan Bahasa Indonesia mempelajari materi kisah fiksi. Dalam penelitian ini media akan diuji oleh pakar ahli media dan materi. Kemudian penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi dan dikembangkan oleh Sukmadinata yang terdiri dari tiga tahap yaitu: tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan produk, dan tahap uji produk. Prosedur penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Prosedur Penelitian

Tahapan R&D	Instrumen	Sumber Data	Analisis Data
1. Studi pendahuluan (dilaksanakan)			
a. Studi pustaka	Wawancara	Guru kelas VI SD Kanisius Genuk Ungaran, SD Kanaan, dan SD Mardi Rahayu 01	Analisis data deskriptif.
b. Survei lapangan			
c. Penyusunan draf produk awal			
2. Desain pengembangan produk (Dilaksanakan)			
a. Draf awal			
b. Validasi ahli	Rubrik penilaian ahli	Pakar ahli media, dan pakar ahli materi	Analisis data deskriptif, kategori, presentase.
c. Revisi Produk			
Desain pengembangan produk (Tidak dilaksanakan)			
d. Uji coba terbatas	Observasi, <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	8 peserta didik kelas VI SD di lingkungan Genuk Ungaran	Analisis data deskriptif, kategori, dan statistik deskriptif.
e. Uji coba luas		Peserta didik kelas VI SD Kanisius Genuk Ungaran	Analisis data deskriptif, kategori, dan statistik deskriptif.
3. Pengujian (Tidak dilaksanakan)			
Penelitian tindakan kelas	Observasi, <i>pretest</i> , dan <i>posttest</i>	Guru dan peserta didik kelas VI SD Kanisius Genuk Ungaran	Analisis data deskriptif kualitatif, presentase.

Hasil dan Pembahasan

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui pengkajian hasil-hasil penelitian terdahulu dan wawancara analisis kebutuhan terhadap guru kelas VI di tiga SD swasta di Kabupaten Semarang yaitu SD Kanisius Genuk Ungaran sebagai SD Inti, SD Imbas dilakukan di SD Kanaan dan SD Mardi Rahayu Ungaran. Didapatkan bahwa media pembelajaran online dan aplikasi yang digunakan guru saat mengajarkan pembelajaran tematik (untuk penugasan dan pemberian materi) adalah dengan menggunakan video pembelajaran interaktif, google classroom dan google form. Sedangkan google meet atau zoom digunakan untuk melakukan tatap muka secara online untuk mengecek siswanya. Dalam wawancara tersebut guru mengatakan ada beberapa kesulitan untuk mengajar khususnya materi hafalan, siswa merasa kesulitan untuk menghafal materi-materi yang banyak seperti materi tata surya. Untuk materi kelas VI Tema 9 “Menjelajah Angkasa Luar”, Subtema 1 “Keteraturan yang Menakutkan”, pembelajaran 1 memuat 2 KD yaitu IPA dan Bahasa Indonesia yang membahas tentang tata surya dan kisah fiksi dari bumi. Guru mengatakan bahwa merasa kesulitan dan seringkali menggunakan buku sebagai pedoman, menggunakan maket sederhana dan menggunakan video pembelajaran yang sama untuk mengajarkan materi tersebut. Melihat kebutuhan yang telah dilakukan pada studi pendahuluan, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif tematik berbasis android yaitu Kisah TAYA. Muatan pembelajaran IPA nya yaitu materi tata surya dan materi pada Bahasa Indonesia adalah Kisah Fiksi yang berkaitan dengan tata surya. Di dalam aplikasi ini terdapat fitur penjelasan materi Tata Surya dalam bentuk animasi planet serta fitur video animasi kisah fiksi tentang bumi. Berikut aplikasi Media pembelajaran interaktif tematik berbasis android Kisah TAYA

Halaman splash screen dan Kompetensi Dasar

Tampilan awal pada saat media pembelajaran interaktif tematik Kisah TAYA di akses akan muncul *splash screen* atau ikon simbol dari Kisah TAYA seperti pada gambar 1. Kemudian setelah beberapa saat ditunggu akan muncul tampilan Kompetensi Dasar dari materi yang akan disajikan seperti yang terlihat dalam gambar 2.



Gambar 1. Halaman *Splash Screen*



Gambar 2. Halaman Kompetensi Dasar

Halaman awal (Menu Utama)

Kemudian jika tombol menu ditekan akan menuju ke tampilan selanjutnya yaitu Menu Utama. Didalam menu utama terdapat beberapa fitur yang dapat diakses antara lain Tata Surya, Kisah TAYA, Quis, Games, Profil dan Tombol keluar dari aplikasi.



Gambar 3. Halaman Menu Utama

Halaman Tata Surya

Pada tampilan halaman Tata Surya dapat dilihat melalui gambar 4. terdapat beberapa fitur yang dapat diakses yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPA yang sesuai dengan materi yang akan di pelajari. Fitur-fitur dalam halaman ini antara lain :

- a. Petunjuk,

Tombol ini merupakan tombol berbentuk tanda tanya yang terletak disebelah kiri atas dapat dilihat melalui gambar 4., yang apabila ditekan akan muncul petunjuk untuk mengakses materi dalam tata surya seperti yang terlihat pada gambar 5.

- b. Matahari dan planet dalam tata surya

Pada gambar orbit matahari dan planet ini jika ditekan akan muncul penjelasan tentang karakteristik dari matahari dan planet dan tentang rotasi dan revolusi yang dialami oleh setiap planet beserta animasi matahari atau planet yang bergerak seperti yang terlihat pada gambar 6. dan 7. Matahari dan planet ini juga disusun berdasarkan urutan dalam sistem tata surya

Orbit, rotasi dan revolusi

Pada fitur ini jika tulisan orbit, rotasi atau revolusi ditekan akan muncul penjelasan tentang pengertian orbit, rotasi dan revolusi beserta contoh dan gambarnya dapat dilihat melalui gambar 8.



Gambar 4. Halaman Tata Surya



Gambar 5. petunjuk



Gambar 6. Karakteristik Matahari



Gambar 7. Salah satu Karakteristik Planet



Gambar 8. Orbit

Halaman Kisah Taya

Dalam halaman Kisah Taya ini berisi penjelasan tentang materi bahasa Indonesia cerita fiksi dan karakteristik cerita fiksi serta video yang menampilkan tentang animasi kisah fiksi taya. Tampilan utamanya ada tombol play besar yang jika ditekan akan menuju penjelasan dapat dilihat melalui gambar 9. Di setiap penjelasan akan terdapat tombol next untuk menuju ke penjelasan selanjutnya dapat dilihat melalui gambar 10. Dan setelah penjelasan yang terakhir akan muncul tombol play besar untuk menonton video animasi kisah fiksi taya seperti gambar yang ditunjukkan pada gambar 11.

Dalam tampilan video animasi kisah fiksi taya dapat dilihat melalui gambar 12 dan gambar 13, ini terdapat tombol play yang berfungsi untuk memulai video dari awal, pause dan stop untuk menghentikan video nya, serta menu yang membawa kembali ke halaman utama. Dalam video animasi kisah fiksi taya ini terdapat 1 pemeran utama yaitu Tiara dan 2 pemeran tambahan yaitu ayah dan ibu. Dalam penjelasab dan video ini juga tidak lepas dari tata surya sehingga mencerminkan pembelajaran yang terpadu atau biasa disebut tematik.



Gambar 9. Tampilan awal halaman Kisah Taya



Gambar 10. Penjelasan Cerita Fiksi



Gambar 11. Tampilan awal untuk memulai video



Gambar 12. Tampilan video Kisah Fiksi Tay



Gambar 13. Tampilan pemeran utama



Gambar 14. Tampilan pemeran tambahan

Halaman Quiz

Dalam halaman Quiz terdapat quiz dari keseluruhan materi pelajaran yaitu IPA dan Bahasa Indonesia. Pada saat tombol Quiz ditekan akan muncul peringatan apakah siswa sudah belajar dan apakah siap mengerjakan quiz, dan di tampilan ini terdapat dua tombol untuk kembali dan tombol lanjut. Tombol kembali untuk menuju ke menu utama sedangkan tombol lanjut untuk melanjutkan mengerjakan quiz. Tampilan ini dapat dilihat melalui gambar 15.

Quiz (dapat dilihat melalui gambar 16) ini berisi 10 soal pilihan ganda tentang materi sistem tata surya dan kisah fiksi taya. Dalam soal ini terdapat 4 kotak pilihan jawaban dan apabila ditekan akan menuju soal selanjutnya. Setiap jawaban benar bernilai 10 poin. Jika quiz sudah selesai dikerjakan maka akan muncul score atau nilai akhir. Dalam tampilan score (dapat dilihat melalui gambar 17) ini terdapat dua tombol yaitu tombol ulang dan tombol menu. tombol ulang untuk mengulangi quiz kembali. Sedangkan tombol menu untuk kembali kemenu utama



Gambar 15. Tampilan peringatan Quiz



Gambar 16. Contoh soal dalam quiz



Gambar 17. Tampilan Score

Halaman Games

Dalam halaman Games ini terdapat fitur petunjuk (dapat dilihat melalui gambar 18), kembali dan fitur permainan drag and drop planet dalam sistem tata surya (dapat dilihat melalui gambar 19). Jadi dalam permainan ini diminta untuk mengurutkan 4 planet dalam sistem tata surya, setiap planet memiliki poin 25.



Gambar 18. Petunjuk Games



Gambar 19. Games

Halaman Profil

Pada halaman profil ini terdapat tampilan dari pengembang media pembelajaran interaktif tematik berbasis android Kisah Taya.



Gambar 20. Profil Pengembang

Setelah draft produk selesai dikembangkan tahap selanjutnya adalah menguji produk oleh para ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Para ahli tersebut adalah Dosen PGSD Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. Uji validasi materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi pada segi aspek media yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif tematik berbasis android Kisah TAYA. Dalam uji validasi materi peneliti menggunakan komponen uji validasi aspek materi dari Akbar (2013: 39) yang meliputi: relevansi, keakuratan, dan sistematika sajian. Dan hasil dari validasi ahli materi memperoleh skor 75% dan tergolong dalam interval penilaian 61-80% (Mawardi, 2014) sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Rata-rata hasil validasi aspek materi pembelajaran dijabarkan dalam tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata hasil validasi aspek materi pembelajaran

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Prosentase Kelayakan
Relevansi	28	21	75%
Keakuratan	8	6	75%
Sistematika sajian	8	6	75%
Rata rata hasil validasi aspek materi pembelajaran			75% (Kategori Tinggi)

Selanjutnya tujuan dari uji validasi media adalah untuk mengetahui kelayakan pada segi aspek media yang digunakan dalam media interaktif tematik berbasis android Kisah TAYA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD. Dalam uji validasi media peneliti menggunakan komponen uji validasi aspek media menurut Effendi dan Zhuang (2005: 94-99) yang meliputi : tampilan, interaksi, kontrol dan bentuk. Hasil dari validasi ahli media pembelajaran memperoleh skor 84,2% dan tergolong dalam interval 81-100% sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Rata-rata hasil validasi aspek media pembelajaran dijabarkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Rata-rata hasil validasi aspek media pembelajaran

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Prosentase Kelayakan
Tampilan	32	29	90,6%
Interaksi	12	11	91,6%
Kontrol	16	12	75%
Bentuk	16	12	75%
Rata rata hasil validasi aspek mediapembelajaran			84,2% (Sangat Tinggi)

Yang terakhir adalah uji validasi desain pembelajaran. Uji validasi desain pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada segi aspek desain pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran Kisah TAYA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD. Peneliti menggunakan aspek komponen uji validasi aspek desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Permendikbud No 22 tahun 2016 yaitu : Komponen dan Prinsip. Hasil dari validasi media pembelajaran memperoleh skor 81,9% dan tergolong dalam interval 81-100% sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Rata-rata hasil validasi aspek media pembelajaran dijabarkan dalam tabel 4.

Tabel 4. Rata-rata hasil validasi aspek desain pembelajaran

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Prosentase Kelayakan
Komponen	52	42	80,7%
Prinsip	20	17	85%
Rata rata hasil validasi aspek desain pembelajaran			81,9% (Sangat Tinggi)

Masukan dan saran dari validasi ahli yaitu masih terdapat kesalahan penulisan dalam aplikasi, soal yang kurang bervariasi, dan penambahan musik di dalam aplikasi. Walaupun masih terdapat beberapa yang dapat perbaikan. Hasil penilaian validasi ahli Kisah TAYA menunjukkan media pembelajaran interaktif tematik berbasis android Kisah TAYA layak digunakan.

Ucapan Terimakasih

N/A

Kesimpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Kisah TAYA. Media pembelajaran interaktif tematik berbasis android Kisah TAYA ini adalah sebuah aplikasi yang berguna untuk pembelajaran khususnya materi kelas VI SD Tema 9 “Menjelajah Angkasa Luar” Subtema 1 “Keteraturan yang Menakjubkan” Pembelajaran 1. Media pembelajaran interaktif tematik berbasis android Kisah TAYA ini memuat mata pelajaran IPA tentang sistem tata surya dan Bahasa Indonesia tentang cerita fiksi dan karakteristiknya yang berhubungan dengan tata surya. Di dalam aplikasi ini terdapat fitur penjelasan materi Tata Surya dalam bentuk animasi planet serta fitur video animasi kisah fiksi tentang tata surya. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh skor 75% dan tergolong dalam interval 61-80% sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Hasil dari validasi ahli media pembelajaran memperoleh skor 84,2% dan tergolong dalam interval 81-100% sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil dari validasi media pembelajaran memperoleh skor 81,9% dan tergolong dalam interval 81-100% sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dan kesimpulan dari hasil kategori tersebut dapat dinyatakan bahwa Media pembelajaran interaktif tematik berbasis android Kisah TAYA layak digunakan.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Efendi, E & Zhuang, H. (2005). *E-learning Konsep dan Aplikasi*. Semarang: Andi offset.
- M. Askari Zakariah, Vivi Afriani, KH. M. Zakariah. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R&D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Mawardi, M. (2014). *Model Desain Pembelajaran Kosep Dasar PKn Berbasis Belajar Mandiri Menggunakan Moodle. Kab. Semarang*. Widya Sari Press.
- Permendikbud No 22 tahun 2016
- Pohan, Albert Efendi. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Batam : CV. SARNU UNTUNG
- Prastowo, Andi. (2019) . *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Penerbit Kencana
- Akurna, Bagus .(2019). Game Edukasi Mempelajari Tata Surya untuk Murid Kelas VI di SDIT Nur Hidayah Surakarta Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta*. 1-15.
- Indra Kartika Sari, Mawardi. (2020). Pengembangan MEPTISAN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ssiswa Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.1-5.
- Miky Amanul Ardhiyah, Elvira Hoesein Radia. (2020). Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Vol. 4 (3) pp. 479-485*.