

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL
BERBASIS ANDROID PADA TOPIK PERUBAHAN
WUJUD BENDA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ni Kadek Juniari, NIM 1811031227

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar digital berbasis android pada topik perubahan wujud benda kelas V sekolah dasar yang valid dan praktis. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut, digunakan model penelitian ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Namun, penelitian ini hanya terbatas sampai pada tahap pengembangan. Subjek penelitian ini adalah bahan ajar digital berbasis android pada topik perubahan wujud benda di kelas V sekolah dasar. Objek penelitian ini adalah validitas dan kepraktisan bahan ajar digital berbasis android pada topik perubahan wujud benda kelas V sekolah dasar yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur validitas dan kepraktisan bahan ajar digital ini adalah rating scale berupa lembar penilaian bahan ajar digital dari ahli. Data dianalisis menggunakan rumus persentase. Validitas media sebesar 96,5% dengan kategori sangat baik, validitas materi sebesar 96% dengan kategori sangat baik, kepraktisan praktisi/guru sebesar 96% dengan kategori sangat baik, dan kepraktisan siswa sebesar 96% dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis android pada topik perubahan wujud benda kelas V sekolah dasar dikategorikan layak digunakan dalam proses pembelajaran pada topik perubahan wujud benda kelas V sekolah dasar.

Kata-kata kunci: bahan ajar digital, android, perubahan wujud benda

ABSTRACT

The purpose of this development research is to produce Android-based digital teaching materials on the topic of changing the shape of objects in class V elementary schools that are valid and practical. To achieve the research objectives, the ADDIE research model is used which includes five stages, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. However, this research is only limited to the development stage. The subject of this research is android-based digital teaching materials on the topic of changing the shape of objects in fifth-grade elementary school. The object of this research is the validity and practicality of android-based digital teaching materials on the topic of changing the shape of objects for grade V elementary school development. The instrument used to measure the validity and practicality of these digital teaching materials is a rating scale in the form of a digital teaching material assessment sheet from an expert. The data were analyzed using the percentage formula. The media validity is 96.5% in the very good category, the material validity is 96% in the very good category, the practicality of practitioners/teachers is 96% in the excellent category, and the practicality of students is 96% in the very good category. The results showed that android-based digital teaching materials on the topic of changing the shape of objects in class V elementary schools were categorized as suitable for use in the learning process on the topic of changing objects in class V in elementary schools.

Keywords: digital teaching materials, android, changes in the shape of objects

