

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATERI BANGUN RUANG MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SDN PEMBANTANAN 2

Asy'ari¹⁾, Nonong Rahimah²⁾, Muhammad Aminullah¹³⁾

¹⁾ Universitas PGRI Kalimantan ²⁾ Universitas PGRI Kalimantan ³⁾ Universitas PGRI Kalimantan
asyari153@upk.ac.id , nonongrahimah123@upk.ac.id , muhammadaminullah98@gmail.com

Abstract

This research aims to develop learning media based on the Construct 2 application that is suitable for use in building materials for Mathematics subjects in class V of SDN Pembantanan 2. This research uses the Research and Development (R&D) method by adapting the Borg and Gall model and modifying it into 5 stages, namely study introduction, planning, initial product development, testing and evaluation, and final product and deployment. Based on tests from media experts, material experts, individual trials, field tests and distribution, the following results were obtained: The average score from material experts was 4.23 in the "Very Good" category; the average score from media experts was 4.23 in the "Very Good" category; the average score with 5 students in individual trials got an average score of 4.36 in the "Very Good" category; The average score with 8 students in the field trial got an average score of 4.35 in the "Very Good" category. Based on the average score that has been mentioned, the Construct 2 application-based learning media in Mathematics subject room building material is declared "Worthful" because it meets the minimum feasibility score and the average value of student learning outcomes using the Construct 2 application-based learning media is 76.92, so that learning media based on the Construct 2 application can be applied to the learning process.

Keywords: Learning Media, Mathematics, Construct 2

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 yang layak digunakan pada materi bangun ruang mata pelajaran Matematika di kelas V SDN Pembantanan 2. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model Borg and Gall serta dimodifikasi jadi 5 tahapan yaitu studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba dan evaluasi, serta produk akhir dan penyebaran. Berdasarkan pengujian dari ahli media, ahli materi, uji coba perorangan, uji lapangan dan penyebaran diperoleh hasil sebagai berikut: Rata-rata skor dari ahli materi sebesar 4,23 dengan kategori "Sangat Baik"; rata-rata skor dari ahli media sebesar 4,23 dengan kategori "Sangat Baik"; rata-rata skor dengan 5 orang siswa pada uji coba perorangan mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,36 dengan kategori "Sangat Baik"; rata-rata skor dengan 8 orang siswa pada uji coba lapangan mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,35 dengan kategori "Sangat Baik". Berdasarkan rata-rata skor yang sudah disebutkan, maka media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 pada materi bangun ruang mata pelajaran Matematika dinyatakan "Layak" karena memenuhi skor kelayakan minimal dan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 adalah 76,92, sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 bisa diterapkan pada proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran Matematika, Bangun Ruang, Construct 2

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi yang ditandai dengan teknologi yang berkembang pesat dan persaingan hidup yang semakin ketat mengharuskan setiap individu untuk mampu bersaing. Sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi harus dipersiapkan melalui pendidikan yang bermutu agar menghasilkan generasi yang mampu menghadapi persaingan global. Perancangan pembelajaran diupayakan agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini.

Pada dasarnya pengaruh perkembangan teknologi telah menjamah keseluruhan ranah kehidupan dan semua kalangan. Bukan hanya orang dewasa yang merasakan dampak perkembangan teknologi tetapi juga remaja dan anak-anak (para siswa) lebih tertarik untuk bermain gadget atau sekedar utak atik komputer atau laptop daripada membaca buku. Hal ini akan menjadi permasalahan bagi orangtua juga guru karena siswa sulit untuk melakukan proses belajar. Ditambah lagi dengan materi yang sulit dan kurang menarik.

Salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum pendidikan pada satuan pendidikan Sekolah Dasar (SD) adalah mata pelajaran Matematika. Memberikan mata pelajaran Matematika kepada semua siswa, mulai dari tingkat sekolah dasar adalah penting untuk melengkapi mereka dengan keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama (Daryanto, 2012). Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu pelajaran yang menakutkan oleh siswa-siswi karena guru mendominasi dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa cenderung bersifat pasif, interaksi dalam kelas hanya satu arah, sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang mereka butuhkan. Penyampaian materi mata pelajaran Matematika di sekolah dasar harus disesuaikan dengan tingkat intelektual siswa. Karena anak usia sekolah dasar memasuki tahap berpikir operasional-konkret, maka dalam penyampaian materi Matematika perlu menggunakan media yang bersifat konkret. Sebagaimana hasil penelitian (Supriyono, 2018) tentang tiga alasan mendasar perlunya digunakan media dalam proses pembelajaran di ruang kelas terutama bagi para siswa sekolah dasar, yakni karena (1) siswa sekolah dasar cenderung masih berpikir kongkrit, sehingga materi pelajaran yang bersifat abstrak perlu divisualisasikan sehingga menjadi lebih nyata, (2) penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilainilai pada diri siswa, (3), pembelajaran dengan menggunakan media dapat pula memberikan pengalaman bermakna bagi siswa karena dengan penggunaan media siswa dapat menyaksikan secara langsung hal-hal yang terjadi di sekelilingnya.

Seiring dengan perkembangan zaman, android mempunyai pengaruh yang penting dalam segala aspek kehidupan. Rata-rata hampir semua orang sudah memakai android. Pesatnya penggunaan Android diakrenakan dalam android terdapat harga yang terjangkau (Riyan, 2021), Android sebagai sistem operasi yang banyak digunakan karena terdapat fitur-fitur yang mudah dipahami oleh pengguna. Selain itu, android sendiri ialah sebuah sistem operasi yang digunakan untuk perangkat mobile berbasis linux yang meliputi sistem operasi, middleware, dan juga aplikasi (Putra et al., 2016). Banyak keuntungan yang didapat dengan menggunakan android dalam pembelajaran, diantaranya untuk meningkatkan minat siswa untuk belajar. Seperti yang disebutkan oleh Verawati dan Comalasari, siswa diuntungkan dengan tampilan android yang memukau (Verawati & Comalasari, 2019). Pembuatan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran menjadi alternatif yang tepat dalam pemanfaatan teknologi dan meningkatkan mutu kualitas pendidikan. Aplikasi berbasis android yang diciptakan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Konten-konten yang dibuat dalam aplikasi pembelajaran berbasis android ini berisikan materi-materi pelajaran. Sehingga peserta didik tidak hanya fokus terhadap konten-konten yang menarik tetapi juga dapat memahami pesan atau materi yang disampaikan oleh guru. Adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadikan para pengajar terbantu ketika memberikan pemahaman kepada para peserta didik, selain itu juga dapat menarik motivasi para peserta didik untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang di kelas V SDN Pembantanan dalam proses pembelajaran guru menggunakan media buku dan papan tulis, dengan menggunakan media papan tulis tersebut pembelajaran akan terbatas oleh waktu dan masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi Bangun Ruang. Tidak hanya itu, diketahui berdasarkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pembantanan 2 termasuk dalam kategori rendah. diketahui nilai rata-rata kelas V pada mata pelajaran Matematika masih 65,15 hal ini masih di bawah nilai KKM yaitu 70. Untuk menjawab permasalahan tersebut maka perlu adanya inovasi dalam pembelajaran Matematika khususnya pada materi Bangun Ruang. Oleh karena itu peneliti tertarik membuat media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 pada materi Bangun Ruang mata pelajaran Matematika.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall. Menurut Sugiyono (2008) penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu produk atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Model pengembangan menurut Borg and Gall tersebut dalam penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan

dari produk dan materi yang dikembangkan Wibowo dan Nugroho (2015) dalam penelitiannya memodifikasikan model tersebut menjadi 5 tahap utama. Setelah dilakukan penyesuaian dengan kebutuhan produk dan materi yang akan dikembangkan prosedur yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) Studi Pendahuluan. Terdiri dari analisis kurikulum dan analisis kebutuhan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan penggunaan media pembelajaran di kelas, langkah ini mengumpulkan data mengenai kondisi nyata yang ada di lapangan. Setelah itu, data tersebut diteliti dan temuannya dijadikan pedoman dalam perencanaan pengembangan; (2) Perencanaan. Terdiri dari penetapan tujuan pengembangan media, penetapan materi pembelajaran yang dikembangkan dalam media dan menyusun instrumen penilaian media; (3) Pengembangan Produk Awal. Terdiri dari perancangan desain awal, membuat media, validasi ahli media dan ahli materi; (4) Uji Coba dan Evaluasi. Terdiri dari uji coba perorangan dan uji coba lapangan; (5) Produk Akhir dan Penyebaran. Produk yang dihasilkan ialah media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang yang telah mengalami revisi. Produk akhir ini selanjutnya diserahkan kepada sekolah yang bersangkutan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pembantanan 2 Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar, adapun waktu penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 di SDN Pembantanan 2 dilaksanakan pada Bulan Juli 2023.

Jenis data yang dikumpulkan terkait dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 pada mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang di SDN Pembantanan 2 ini adalah hasil uji coba media pembelajaran dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah hasil angket penilaian yang berupa uraian, saran, dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Menurut Riduwan (dalam Ibrahim, 2020) data kuantitatif didapatkan melalui angket uji coba yang berupa nilai kategori yaitu 5, 4, 3, 2, dan 1 kemudian kategori ini diubah menjadi data kualitatif sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor

Data Kualitatif	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu lembar validasi dan lembar uji coba. Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli materi, ahli media, siswa dihimpun untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang sudah dibuat. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket selanjutnya

dikonversikan ke data kualitatif dengan menggunakan skala likert dengan skala 1-5 untuk mengetahui kualitas produk pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5

Rentang	Rentang Konversi	Data Kualitatif
$X > X_i + 1,50 S_{bi}$	$X > 4,01$	Sangat Baik
$X_i + 0,50 S_{bi} < X \leq X_i + 1,50 S_{bi}$	$3,34 < X \leq 4,01$	Baik
$X_i - 0,50 S_{bi} < X \leq X_i + 0,50 S_{bi}$	$2,66 < X \leq 3,34$	Cukup
$X_i - 1,50 S_{bi} < X \leq X_i + 0,50 S_{bi}$	$1,99 < X \leq 2,66$	Kurang
$X \leq X_i - 1,50 S_{bi}$	$X \leq 1,99$	Sangat Kurang

Keterangan: X_i = Rerata ideal ; S_{bi} = Simpangan baku ideal; X = Skor aktual.

Menghitung skor rata-rata dalam penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut (Sukardjo, 2005).

$$X_i = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan : X_i = Skor rata-rata; $\sum x$ = Jumlah skor; N = Jumlah indikator/penilaian

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk dari ahli materi, ahli media, dan uji coba pemakaian dengan rata-rata minimal “ $3,34 < X \leq 4,01$ ” dengan kategori “ Baik”. Jika telah didapat hasil penilaian akhir dengan minimal, maka produk hasil pengembangan tersebut layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa aplikasi media pembelajaran pada materi bangun ruang mata pelajaran matematika pada siswa kelas V sekolah dasar. Dengan menggunakan Construct 2 dapat diaplikasikan di android. Berikut adalah pembahasan hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan:

A. Media Pembelajaran

Penelitian ini menghasilkan sebuah media yang dapat membantu proses pembelajaran pada peserta didik di sekolah dasar. Media ini dibuat dengan Construct 2 dan dapat diaplikasikan nantinya di android. Berikut adalah pembahasan hasil penelitian yang telah penulis lakukan :

1. Halaman Awal

Tampilan halaman awal dari media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki tombol mulai menuju menu utama seperti Gambar di bawah ini.



Gambar 1. Halaman Awal

2. Halaman Menu Utama

Tampilan halaman menu utama dari media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki tombol on/off suara, petunjuk, profil pengembang, KD/I, materi, kuis dan tombol keluar seperti Gambar di bawah ini.



Gambar 2. Halaman Menu Utama

3. Halaman Petunjuk

Tampilan halaman petunjuk dari media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini berisi informasi petunjuk penggunaan media pembelajaran seperti Gambar di bawah ini.



Gambar 3. Halaman Petunjuk

4. Halaman KD/I

Tampilan halaman KD/I dari media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini berisi informasi KD dan Indikator materi Bangun Ruang mata pelajaran Matematika seperti Gambar di bawah ini.



Gambar 4. Halaman KD/I

5. Halaman Profil

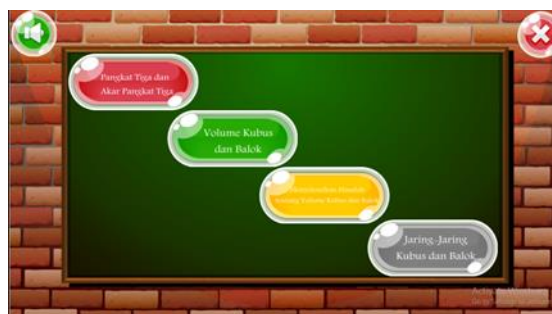
Tampilan halaman profil dari media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini berisi biodata pengembang media pembelajaran seperti Gambar di bawah ini.



Gambar 5. Halaman Profil

6. Halaman Menu Materi

Tampilan halaman menu materi dari media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki tombol-tombol setiap materi, tombol on/off suara dan tombol kembali seperti Gambar di bawah ini.

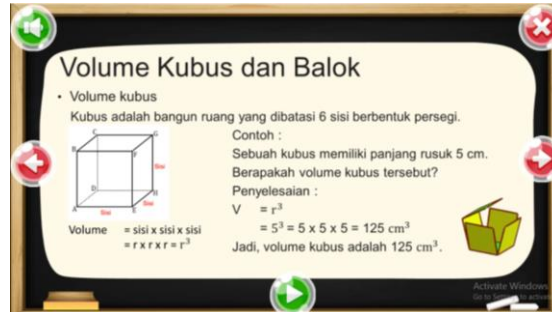


Gambar 6. Halaman Menu Materi

7. Halaman Materi

Tampilan halaman materi dari media yang dikembangkan dalam penelitian dan

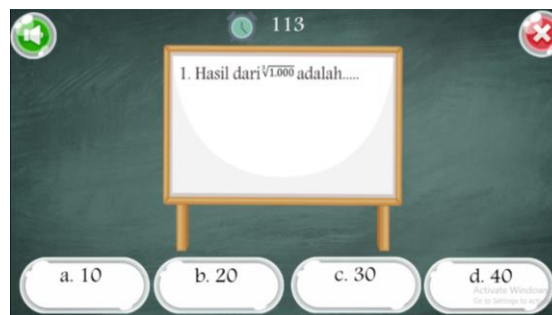
pengembangan ini memiliki tombol on/off suara, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya, tombol kembali dan tombol penjelasan materi berupa suara seperti Gambar di bawah ini.



Gambar 7. Halaman Materi

8. Halaman Kuis

Tampilan halaman kuis dari media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini tombol on/off suara, tombol kembali, tombol jawaban a, b, c dan d, dan waktu selama 120 detik. Apabila jawabannya benar akan mendapatkan skor 5 per soal atau jawaban salah atau habis waktu maka akan mendapatkan skor 0 dan lanjut ke soal berikutnya seperti Gambar di bawah ini.



Gambar 8. Halaman Kuis

9. Halaman Skor Kuis

Tampilan halaman skor kuis dari media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki informasi skor yang didapatkan, tombol home untuk kembali ke menu utama dan tombol ulang untuk mengerjakan soal kembali seperti Gambar di bawah ini.



Gambar 9. Halaman Skor

B. Validasi Media Pembelajaran

Dalam penelitian dan pengembangan ini, validasi media pembelajaran dinilai oleh dua orang ahli media dan dua orang ahli materi, masing-masing mereka berkompeten dan mengerti tentang media belajar yang terkait dalam hal media dan materi. Aspek penilaian untuk ahli materi ditinjau dari aspek: (1) pembelajaran dan (2) kebenaran isi materi. Hasil validasi dan penilaian dua orang ahli materi yaitu dari guru SDN Pembantanan 2, dapat disajikan pada Tabel 3. di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Validator 1		Validator 2		Rata – Rata	Kategori
		Skor	Rata - Rata	Skor	Rata - Rata		
Pembelajaran	9	38	4,22	37	4,11	4,16	Sangat Baik
Kebenaran Isi	8	35	4,37	34	4,25	4,31	Sangat Baik
Rata – Rata Keseluruhan						4,23	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel di atas, setelah dilakukan validasi oleh dua orang ahli materi terhadap materi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan, rata-rata skor untuk aspek pembelajaran mencapai 4,16 dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan rata-rata skor untuk aspek kebenaran isi mencapai 4,31 dengan kategori “Sangat Baik”. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh ahli materi adalah 4,23. Hasil penilaian tersebut termasuk dalam rentang $X > 4,01$ dengan kategori “Sangat Baik”. Para ahli materi menyatakan bahwa materi yang dimuat dalam media pembelajaran sudah cukup, sehingga tidak perlu dilakukan revisi lagi. Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran siap untuk divalidasi oleh ahli media.

Aspek penilaian untuk ahli media ditinjau dari aspek: (1) tampilan; dan (2) pemrograman. Hasil validasi dan penilaian ahli media dari dosen Pendidikan Teknologi Informasi Universitas PGRI Kalimantan dan guru TKJ SMKN 1 Sungai Tabuk. Rata-rata skor dari validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh satu orang dosen dan satu guru sebagai ahli media, untuk rata-rata skor pada aspek penilaian tampilan mencapai 4,11 dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan rata-rata aspek penilaian pemrograman mencapai 4,35 dengan kategori “Sangat Baik”. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh ahli media adalah 4,23. Hasil penilaian tersebut termasuk dalam rentang $X > 4,01$ dengan kategori “Sangat Baik”. Ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah cukup baik, sehingga tidak perlu dilakukan revisi lagi. Berdasarkan hal tersebut, maka media siap untuk diuji coba.

C. Uji Coba Media Pembelajaran

Uji coba perorangan terhadap media pembelajaran ini dilakukan oleh 5 orang siswa kelas V SDN Pembantanan 2 bertindak sebagai responden. Hasil penilaian uji coba perorangan tersebut disajikan pada Tabel 5. di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Perorangan

Responden	Indikator	Skor	Rata - Rata	Kategori
Responden 1	10	49	4,9	Sangat Baik
Responden 2	10	46	4,6	Sangat Baik
Responden 3	10	39	3,9	Baik
Responden 4	10	39	3,9	Baik
Responden 5	10	45	4,5	Sangat Baik
Rata-Rata			4,36	Sangat Baik

Hasil uji coba perorangan terhadap media pembelajaran ini mencapai rata-rata skor dari siswa sebagai responden adalah 4,36 Dengan kategori “Sangat Baik”. hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang $X > 4,01$ dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran dianggap layak dan siap untuk uji coba di lapangan.

Setelah dilakukan uji coba perorangan. Selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SDN Pembantanan 2 yang berjumlah 8 siswa sebagai responden pengguna media pembelajaran. Hasil penilaian uji coba lapangan dapat disajikan pada Tabel 6. di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Lapangan

Responden	Indikator	Skor	Rata –Rata	Kategori
Responden 6	10	43	4,3	Sangat Baik
Responden 7	10	46	4,6	Sangat Baik
Responden 8	10	43	4,3	Sangat Baik
Responden 9	10	35	3,5	Baik
Responden 10	10	42	4,2	Sangat Baik
Responden 11	10	44	4,4	Sangat Baik
Responden 12	10	49	4,9	Sangat Baik
Responden 13	10	46	4,6	Sangat Baik
Rata – Rata			4,35	Sangat Baik

Hasil uji coba lapangan dari responden sebagai pengguna media terhadap media pembelajaran ini mencapai rata-rata skor adalah 4,35 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil penelitian tersebut masuk dalam rentang $X > 4,01$ dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 mendapatkan nilai rata-rata 76,92. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 layak digunakan dan diterapkan pada proses pembelajaran.

SIMPULAN

Simpulan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 pada materi Bangun Ruang mata pelajaran Matematika Kelas V SDN Pembantanan 2

adalah : Proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 pada materi Bangun Ruang mata pelajaran Matematika kelas V SDN Pembantanan 2 melalui 5 tahap yaitu, studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba dan evaluasi serta produk akhir dan penyebaran. Pengembangan produk ini dilakukan dengan bantuan *software* Construct 2. Hasil dari produk tersebut berupa aplikasi android dengan format APK. Media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 pada materi Bangun Ruang mata pelajaran Matematika dalam penelitian dan pengembangan ini layak untuk digunakan, dengan 4 penilaian yaitu validasi ahli media, ahli materi, uji coba perorangan dan uji coba lapangan dengan kategori “Sangat Baik”. sehingga media pembelajaran tersebut tidak perlu diadakan perbaikan dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 mendapatkan nilai rata-rata 76,92. Sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi Construct 2 bisa diterapkan pada proses pembelajaran.

REFERENSI

- Daryanto, dan Mulyo Rahardjo. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ibrahim, A. A., Gunawan, G., & Zulkarnain, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Multimedia Pada Materi Sistem Periodik Unsur di SMK Bina Banua Banjarmasin. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 1 - 14. DOI: <https://doi.org/10.33654/jpl.v15i2.1152>
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. Pasuruan: JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan). DOI: <http://dx.doi.org/10.51213/jimp.v1i1.7>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. Yogyakarta: Diksi. DOI: <https://journal.uny.ac.id/index.php/diksi/article/viewFile/36614/16453>
- Sugiyono. (2008). *Metodel penelitian kualitatif kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. Surabaya: EduStream. DOI: <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Verawati, & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 617–627. Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Wibowo, Z. A., & Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Game Tax Administration Millionaire Quiz untuk Mata Pelajaran Administrasi Pajak. *Jurnal*



Jurnal of Millennial Education (JoME)
<https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME>
e-ISSN : 2988-4543
Vol. 3, No. 2, Agustus 2024, pp. 1-12

Pendidikan Akuntansi Indonesia, 13(1). 85-98. DOI:
<https://doi.org/10.21831/jpai.v13i1.5192>