

ABSTRAK

Dampak pandemi, kegiatan masyarakat berubah, salah satunya pada bidang pendidikan yang dimulai dari cara belajar karena tidak bisa bertatap muka, sehingga diharuskan belajar online agar pembelajaran dapat dilaksanakan. Siswa Sekolah Dasar dapat memanfaatkan *internet of things*, yaitu teknologi mobile untuk dapat belajar dirumah, sehingga efektifitas dari pembelajaran secara online dapat ditingkatkan dengan belajar melalui pembelajaran tematik dan media interaktif. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran akan lebih mudah melaksanakan penilaian dan kontrol siswa secara langsung serta akses pembelajaran dan penilaian dapat dikontrol secara terbuka oleh orang tua dan siswa. Siswa akan lebih aktif dan kreatif karena dalam proses pembelajaran akan memecahkan masalah sesuai sesuai potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya. Pengembangan ini menggunakan metode pembelajaran tematik dan metode agile dalam pengembangannya karena sistem dapat menyesuaikan terhadap perubahan yang ada pada penerimaan peserta didik baru. Berdasarkan hasil pengujian oleh ahli dan pengguna, didapatkan validasi kelompok penguji rata-rata hasil yang diperoleh keseluruhan adalah 4,53 sehingga dapat diinterpretasikan bahwa kualitas media pembelajaran dalam kategori “Sangat Baik” dengan persentase dari fitur autentikasi (94,00%), beranda (86,00%), pembelajaran (92,00%), nilai (88,00%) dan profil (97,33%) dengan rata-rata total persentase adalah (90,67%). Dengan demikian media pembelajaran berbasis tematik layak digunakan dan mendukung proses pembelajaran.

Kata kunci: Agile, Android, Interaktif, Pembelajaran Online, Tematik

ABSTRACT

As a result of the pandemic, community activities have changed, one of which is in the field of education, starting from the way of learning because they cannot meet face to face, so online learning is required. Elementary school students can take advantage of the internet of things, namely mobile technology to be able to study at home, so that the effectiveness of online learning can be increased by thematic learning and interactive media. Teachers as facilitators will find it easier to carry out direct student assessment and control and access to learning and assessment can be controlled openly by parents and students. Students will be more active and creative because in the learning process they will solve problems according to their different potentials and tendencies. This development uses thematic learning methods and agile methods in its development because the system can adapt to changes in the acceptance of new students. Based on the results of testing by experts and users, the validation of the test group obtained the average overall result is 4.53 so it can be interpreted that the quality of learning media is in the category "Very Good" with a percentage of authentication features (94.00%), home page (86.00%), learning (92.00%), grades (88.00%) and profiles (97.33%) with a total average the percentage is (90.67%). Thus, thematic-based learning media are feasible to use and support the learning process.

Keywords: Agile, Android, Interactive, Online Learning, Thematic