

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN KERAGAMAN BUDAYA
KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI KAYUNAN**

Ayu Fari Hatul Jannah¹, Alfi Laila², Muhammad Basori³
^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri
¹ayufariha584@gmail.com, ²alfilaila@unpkediri.ac.id,
³muhamadbасori@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research is driven by the low ability of students to describe cultural diversity, caused by the inappropriate use of teaching media. The aim of this study is to enhance the validity of the development of interactive android-based learning media in Social Studies for fourth-grade elementary school students, to determine the practicality of this media on the topic of Cultural Diversity, and to measure its effectiveness. The research model used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model design. The study was conducted at Kayunan State Elementary School with 46 fourth-grade students as subjects. Data collection techniques include documentation, observation, and questionnaires. Data collection instruments include interviews, validation sheets, and student response questionnaires. The research results show that the interactive android-based learning media is very valid with a validity score of 95% from media and material experts, very effective with a percentage of 91%, and very practical with a score of 92.35%. The researcher concludes that this media can improve students' descriptive abilities and help make learning more student-centered. It is recommended that Kayunan State Elementary School continue to develop this interactive learning media.

Keywords: development, learning media, android, social sciences, cultural diversity

ABSTRAK

Penelitian ini didorong oleh rendahnya kemampuan siswa dalam mendeskripsikan keragaman budaya, yang disebabkan oleh kurang tepatnya penggunaan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran IPS kelas IV SD, mengetahui kepraktisan media tersebut pada materi Keragaman Budaya, serta mengukur efektivitasnya. Model penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan desain model pengembangan ADDIE. Penelitian dilakukan di SD Negeri Kayunan dengan subjek siswa kelas IV sebanyak 46 orang. Teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi, observasi, dan angket. Instrumen pengumpulan data mencakup wawancara, lembar validasi, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android sangat valid dengan nilai kevalidan 95% dari ahli media dan materi, sangat efektif dengan persentase 91%, dan sangat praktis dengan nilai 92,35%. Peneliti menyimpulkan bahwa media ini dapat meningkatkan kemampuan deskripsi siswa

dan membantu pembelajaran lebih terpusat pada siswa. SDN Kayunan direkomendasikan untuk terus mengembangkan media pembelajaran ini.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, android, ilmu pengetahuan social, keragaman budaya

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan bagian integral dalam pembentukan karakter dan pengetahuan sosial peserta didik (Wibowo & Masruro; 2022, Hariyadi & Rodiyah; 2023, Hufron et al., 2022, Kurniawan & Sundawa; 2020, Sambu et al., 2020, Sofiyulloh, 2020, Widiastuti; 2022, Hariyadi & Rodiyah, 2023). Mata pelajaran IPS mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu seperti Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi untuk membantu peserta didik memahami konteks sosial dan kewarganegaraan (Nurjanah et al., 2021, Intan, 2022, Cherlianna et al., 2022, Sar'in et al., 2022, Sartika et al., 2020, Hikmawati et al., 2020, Hapipah, 2021) Di tingkat ini, tujuan pembelajaran IPS tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga dimensi pedagogik dan psikologis yang

holistik. Peserta didik diajak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan sosial, serta meningkatkan kesadaran akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (Sofiyulloh, 2020)

Pembelajaran IPS di SD memiliki fokus pada pengenalan konsep dasar dalam berbagai disiplin ilmu sosial (Fadhilurrahman et al., 2022, Intan, 2022, Pratiwi et al., 2020). Menguasai konsep-konsep seperti geografi, sejarah, dan kewarganegaraan menjadi tujuan utama, di samping pengembangan keterampilan berpikir yang meliputi kemampuan inkuiri dan pemecahan masalah (Kaeksi, 2019). Selain itu, IPS di SD juga bertujuan untuk membangun komitmen dan kesadaran peserta didik terhadap keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di lingkungan mereka. Dengan demikian, pembelajaran IPS di SD tidak hanya sekadar

memindahkan pengetahuan, tetapi juga membantu peserta didik memahami dan menghargai kompleksitas masyarakat tempat mereka tinggal (Widiastuti, 2022).

Salah satu tantangan dalam pembelajaran IPS di SD adalah mempertahankan minat dan keterlibatan siswa. Observasi di SDN Kayunan menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kurang tertarik dan tidak aktif dalam proses pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kreativitas dalam metode pengajaran yang masih menggunakan pendekatan konvensional, seperti penjelasan panjang dari guru atau permainan-permainan yang tidak menarik minat siswa. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran, seperti pengembangan multimedia interaktif berbasis android. Media ini tidak hanya dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan konten yang menarik dan interaktif, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran mandiri yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

Dalam upaya

meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di SD, penggunaan media interaktif berbasis android menjadi solusi yang relevan. Pengembangan media ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, memotivasi belajar, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS, diharapkan siswa dapat lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi mereka.

Penggunaan media interaktif berbasis Android membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Afriyanti (2018:610) menyatakan bahwa pembelajaran inovatif abad 21 harus memanfaatkan teknologi untuk memotivasi dan menarik minat siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan dalam pelajaran IPS.

Penelitian sebelumnya oleh

Sigit Prasetyo (2017) menghasilkan media pembelajaran IPS berbasis Android tentang perkembangbiakan makhluk hidup untuk siswa kelas VI SD/MI. Hasil penilaian menunjukkan kategori "Sangat Baik" dengan skor 631 dan persentase 86,85%, serta tanggapan siswa yang "Setuju dan Sangat Setuju" dengan skor 635 dan persentase 88,23%.

Penelitian ini akan mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan animasi menarik, soal evaluasi, dan contoh keragaman budaya di Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, dan lagu daerah. Fokusnya adalah meningkatkan minat belajar dan literasi budaya serta kewargaan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada pembelajaran IPS kelas IV SD, mengetahui kepraktisan media tersebut dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keragaman Budaya, serta menghasilkan keefektifan

media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi yang sama di kelas IV SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian R & D (Research and Development). Sugiyono (2014: 407) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada desain model pengembangan ADDIE. Menurut Pribadi B. A. (2014: 22) model penelitian ADDIE “merupakan salah satu model desain media pembelajaran yang memperlihatkan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari”. Model ini terdiri dari lima fase yaitu, *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* terhadap produk yang akan dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan Di SDN Kayunan dengan subjek peserta didik kelas IV pada uji

coba terbatas terdapat 18 siswa dan uji coba luas terdapat 28 siswa. Pengumpulan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu 1) wawancara guru dan siswa, 2) angket *need assesment*, 3) validasi lembar instrumen, 4) angket kepraktisan guru dan siswa 5) soal evaluasi.

Teknik analisis data lembar kevalidan media dan materi pembelajaran berbasis *android* dilakukan melalui 1) pengumpulan data yang diperoleh oleh validator, 2) pensekoran yang kemudian dilakukan konversi ke dalam skala kriteria dengan acuan tabel sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Kevalidan Revisi Media

Pencapaian Nilai (skor)	Kategori validitas	Keterangan
81.00 - 100.00	Sangat valid	Sangat Baik untuk digunakan
61.00 - 80.00	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
41.00 - 60.00	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
21.00 - 40.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
00.00 - 20.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Adaptasi: (Akbar, 2015)

Teknik analisis data keparaktisan media pembelajaran respon guru dan siswa dengan melakukan pengambilan data menggunakan angket respon

untuk direkap apakah data yang diperoleh mendapatkan kriteria kepraktisan sesuai tabel berikut.

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan dan Revisi Media

Preesentase Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
81% -100%	Sangat Praktis	Tidak perlu revisi
61% -80%	Praktis	Revisi kecil
41% -60%	Cukup Praktis	Revisi sedang
21% -40%	Tidak Praktis	Revisi besar
0% -20%	Sangat Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

Adaptasi: (Ridwan : 2013)

Mengukur keefektifan dari Media pembelajaran peneliti dapat dilakukan dengan cara menganalisis data berupa skor dari posttest siswa. Soal evaluasi terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 10 soal esay. Satu soal pilihan ganda benar mendapat skor 5 (Lima) dan satu soal esay yang benar mendapatkan nilai 10 (Sepuluh). Adapun rumus yang diadaptasi dari (Aka) seperti berikut.

$$\text{Nilai Hasil Belajar Individu} = \frac{\text{Jumlah soal}}{\text{Jumlah soal maksimal}} \times 100$$

Sedangkan untuk menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas menggunakan rumus sebagai berikut.

Nilai rata-rata kelas= $\frac{\text{Jumlah nilai belajar tiap siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$

Media pembelajaran peneliti dikatakan efektif jika nilai rata-rata siswa kelas IV memperoleh ≥ 75 (KKM). Dan sebaliknya, media dianggap tidak efektif dan perlu revisi apabila nilai rata-rata siswa kelas IV ≤ 75 (KKM).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dalam penelitian ini menggunakan data melalui beberapa tahap seperti Validitas media, materi, Uji coba terbatas dan Uji coba Luas untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Berikut hasil lembar validasi Media pembelajaran interaktif berbasis android oleh ahli media.

Tabel 3 Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Kelayakan isi					
	Kesesuaian dengan					√
	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan indikator				√	
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
	Kesesuaian materi sesuai tingkat perkembangan					√
	Materi mudah dipahami oleh siswa.					√
II	Kelayakan bahasa					√
	Ketepatan tanda baca					
	Ketepatan penggunaan kosakata					√
	Tingkat kosakata sesuai dengan materi					√

	Kebenaran kosakata sesuai materi dan konsep.				√	
III	Kelayakan penyajian					√
	Kemampuan media pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya					
	Materi dalam media					√
	Adanya penumbuhan motivasi belajar peserta didik.				√	
Jumlah Skor		57				
Skor Maksimal		60				
Persentase Skor		95%				
Kriteria		Sangat Valid				

Rumus untuk hasil validasi materi

:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$V = 95\%$$

Angket data validasi ahli materi menunjukkan hasil persentase skor 95%. Berdasarkan kriteria kevalidan, persentase skor 95,00%-100,00 termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat langsung digunakan tanpa perbaikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa keragaman budaya pada media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid dan dapat langsung digunakan.

Tabel 4 Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala				
		1	2	3	4	5
I.	Tampilan Media					
	Teks mudah terbaca					√
	Pemilihan grafis					√
	Ukuran teks dan jenis				√	
	Ilustrasi, warna dan					√
II.	Kualitas Pengoperasian					√
	Kesuaian kajian animasi					
	Kesesuaian kajian					
	Suara terdengar jelas				√	
	Daya dukung musik				√	√
III.	Penyajian Media					
	Urutan penyajian media					
	Kejelasan uraian materi					
	Navigasi dan tombol berfungsi sesuai					√
Jumlah Skor		57				
Skor Maksimal		60				
Persentase Skor		95%				
Kriteria		Sangat				

Rumus untuk hasil validasi media :

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$V = 95\%$$

Angket data validasi ahli media menunjukkan hasil persentase skor 95%. Berdasarkan kriteria kevalidan, persentase skor 95,00%-100,00 termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat langsung digunakan tanpa perbaikan. Jadi,

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid dan dapat langsung digunakan.

Berikut hasil uji coba terbatas :

Tabel 5 Hasil Posttest Skala Terbatas

No.	Nama	Nilai Evaluasi	Keterangan
1	A P	28	Belum Tuntas
2	A R	68	Belum Tuntas
3	F B	64	Belum Tuntas
4	M D	80	Tuntas
5	F O	64	Belum Tuntas
6	A N	77	Tuntas
7	D N	70	Belum Tuntas
8	Y L	84	Tuntas
9	AB	60	Belum Tuntas
10	F A	48	Belum Tuntas
11	J A	36	Belum Tuntas
12	M I	64	Belum Tuntas
13	M F	76	Tuntas
14	M Z	68	Belum Tuntas
15	N A	88	Tuntas
16	R H	64	Belum Tuntas
17	R A	80	Tuntas
18	R S	82	Tuntas
Jumlah Siswa yang tuntas		5	
Jumlah Siswa yang belum tuntas		9	
Jumlah siswa		14	
KBK		35,7 %	

Berdasarkan hasil evaluasi uji coba skala terbatas 18 siswa kelas IV yang telah dilakukan didapat 7 siswa yang tuntas dan 11 siswa belum tuntas. Untuk mengetahui perhitungan ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus berikut.

Menurut Islahudin (2019) ketuntasan belajar klasikal dikatakan berhasil atau tuntas jika 85% siswa yang mengikuti tes mendapatkan nilai ≥ 75 . Dari hasil perhitungan KBK soal evaluasi pada skala terbatas didapatkan nilai sebesar 92,8%, berarti dapat dikatakan media Pembelajaran interaktif berbasis android layak digunakan kepada siswa SD kelas IV materi keragaman budaya, karena hasil ketuntasan belajar siswa belum mencapai > 75%.

Tabel 6 Angket Kepraktisan (Respon Guru)

No.	Kriteria	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas Isi dan Tujuan Pembelajaran	Media pembelajaran interaktif berbasis android Dikembangkan relevan dengan KI, KD, dan indikator.					√
		Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat menambahkan wawasan siswa mengenai konsep pembelajaran IPS.				√	
		Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android tersusun secara sistematis.				√	
		Media pembelajaran interaktif berbasis					√

No.	Kriteria	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
		android sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak.					
2	Kualitas Instruksional	Penggunaan gambar dan contoh					√
		dalam Media pembelajaran interaktif berbasis android sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa.					
		Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat memicu siswa aktif dalam pembelajaran.					√
		Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat menumbuhkan minat belajar siswa.					√
		Bahasa dalam media pembelajaran interaktif berbasis android mudah untuk dipahami siswa.					√
3	Kualitas Teknis	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan dapat membantu dalam Penggunaan Media pembelajaran interaktif berbasis android.			√		
		Tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mengoperasikan Media pembelajaran interaktif berbasis android.					√
		Media pembelajaran interaktif berbasis android					√

No.	Kriteria	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
		dipelajari oleh siswa dimanapun berada					
		Soal evaluasi yang tersedia dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa.				√	
		Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran.					√
Total skor			56				
Skor maksimal			65				
Persentase skor			86,15%				

Nilai yang didapatkan dari hasil angket kepraktisan guru kelas IV SDN Kayunan Kabupaten Kediri Kecamatan Plosoklaten adalah 86,15%, yang artinya media pembelajaran interaktif berbasis android yang peneliti kembangkan masuk dalam kriteria sangat praktis atau dapat langsung digunakan tanpa adanya revisi.

Tabel 7 Angket Kepraktisan (Respon Siswa)

No	Komponen	Skor		Jumlah siswa yang memilih
		Setuju	Tidak Setuju	
1.	Saya mampu mendeskripsikan keragaman budaya di indonesia	√		16
2.	Saya mampu menyebutkan keragaman budaya di indonesia	√		11
3.	Saya mampu membedakan keragaman budaya di indonesia	√		16
4.	Saya mampu memahami keragaman budaya di indonesia	√		16

5.	Saya mampu menemukan informasi tentang keragaman budaya di indonesia	√		16
6.	Saya mampu memberikan ulasan dan pendapat keragaman budaya di indonesia	√		11
7.	Saya mampu menyebutkan keragaman budaya daerah saya sendiri	√		16
8.	Media pembelajaran interaktif berbasis android yang digunakan sangat menarik	√		16
9.	Saya senang dengan Media pembelajaran interaktif berbasis android	√		16
10.	Saya semangat belajar dengan adanya Media pembelajaran interaktif berbasis android	√		16
Jumlah skor		94		
Skor maksimal		100		
Persentase skor		94%		
Kriteria		Sangat Praktis		

Nilai yang didapatkan dari hasil angket kepraktisan siswa SDN Kayunan 1 Kabupaten Kediri Kecamatan Plosoklaten adalah 94%, yang artinya media pembelajaran interaktif berbasis android yang peneliti kembangkan masuk dalam kriteria sangat praktis atau dapat langsung digunakan tanpa revisi.

Berikut hasil uji coba luas:

Tabel 8 Hasil Posttest Skala Luas

No.	Nama	Nilai Evaluasi	Keterangan
1	A C	92	Tuntas
2	A L	92	Tuntas
3	A K	90	Tuntas
4	A B	80	Tuntas
5	A P	80	Tuntas
6	A I	92	Tuntas
7	D A	84	Tuntas
8	D S	78	Tuntas
9	G A	76	Tuntas
10	H I	76	Tuntas
11	I J	76	Tuntas
12	J A	72	Belum Tuntas
13	K P	80	Tuntas
14	K A	80	Tuntas
15	M F	76	Tuntas
16	M T	96	Tuntas
17	M P	82	Tuntas
18	N R	88	Tuntas
19	R R	84	Tuntas
20	R V	96	Tuntas
21	S A	88	Tuntas
22	T T	80	Tuntas
23	V I	66	Belum Tuntas
24	W S	92	Tuntas
25	Y L	88	Tuntas
26	A B	70	Belum Tuntas
27	D I	91	Tuntas
28	G A	92	Tuntas
Jumlah Siswa yang Tuntas			25
Jumlah Siswa yang Belum Tuntas			3
Jumlah Siswa			28
KBK			89,2%

Berdasarkan hasil evaluasi skala luas 28 siswa kelas IV yang telah dilakukan di dapat 25 siswa yang tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Untuk mengetahui perhitungan ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus berikut.

Menurut Islahudin (2019) ketuntasan belajar klasikal dikatakan berhasil atau tuntas jika 89,2% siswa yang mengikuti tes mendapatkan nilai ≥ 75 . Dari hasil perhitungan KBK soal evaluasi pada skala luas mendapatkan nilai sebesar 89,2%.

Maka dapat disimpulkan

bahwa hasil evaluasi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia sangat layak.

Tabel 9 Angket Kepraktisan (Respon Guru)

No.	Kriteria	Indikator	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas Isi dan Tujuan Pembelajaran	Media pembelajaran interaktif berbasis android dikembangkan relevan dengan KI, KD, dan indikator.					√
		Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat menambah wawasan siswa mengenai konsep pembelajaran IPS.					√
		Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis android tersusun secara sistematis.					√
		Media pembelajaran interaktif berbasis android sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak.					√
2	Kualitas Instruksional	Penggunaan gambar dan contoh					√
		dalam Media pembelajaran interaktif berbasis android sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa.					√
		Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat memicu siswa aktif dalam pembelajaran.					√
		Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat menumbuhkan minat belajar siswa.					√
		Bahasa dalam media pembelajaran interaktif berbasis android untuk mudah dipahami siswa.				√	

3	Kualitas Teknis	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan dapat membantu dalam penggunaan Media pembelajaran interaktif berbasis android			√		
		Tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mengoperasikan Media pembelajaran interaktif berbasis android.				√	
		Media pembelajaran interaktif berbasis android dipelajari oleh siswa dimanapun berada				√	
		Soal evaluasi yang tersedia dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa.				√	
		Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran.				√	
		Total skor			5	8	
		Skor maksimal			7	0	
Persentase skor			82,85%				

Nilai yang didapatkan dari hasil angket kepraktisan guru kelas IV SDN Kayunan Kabupaten Kediri Kecamatan Plosoklaten adalah 82,85%, yang artinya media pembelajaran interaktif berbasis android yang peneliti kembangkan masuk dalam kriteria sangat praktis atau dapat langsung digunakan tanpa adanya revisi.

Tabel 10 Angket Kepraktisan (Respon Siswa)

Komponen	Skor		Jumlah siswa yang memilih
	Setuju	Tidak Setuju	
Saya mampu mendeskripsikan keragaman budaya di Indonesia	√		26

Saya mampu menyebutkan keragaman budaya di Indonesia	√		25
Saya mampu membedakan keragaman budaya di Indonesia	√		26
Saya mampu memahami keragaman budaya di Indonesia	√		26
Saya mampu menemukan informasi tentang keragaman budaya di Indonesia	√		26
Saya mampu memberikan ulasan dan pendapat keragaman budaya di Indonesia	√		20
Saya mampu menyebutkan keragaman budaya daerah saya sendiri	√		26
Media pembelajaran interaktif berbasis android yang digunakan sangat menarik	√		26
Saya senang dengan Media pembelajaran interaktif berbasis android	√		26
Saya semangat belajar dengan adanya Media pembelajaran interaktif berbasis android	√		26
Jumlah skor			253
Skor maksimal			280
Persentase skor			90,35%
Kriteria			Sangat Praktis

Nilai yang didapatkan dari hasil angket kepraktisan siswa SDN Kayunan 2 Kabupaten Kediri Kecamatan Plosoklaten adalah 90,35%, yang artinya media pembelajaran interaktif berbasis android yang peneliti kembangkan masuk dalam kriteria sangat praktis atau dapat langsung digunakan tanpa revisi.

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif Android untuk mata pelajaran IPS di kelas 4 SD telah teruji validitasnya dengan nilai 95% dari ahli media dan materi, serta 90,35% dari hasil post-test siswa. Media ini juga dinilai praktis dengan nilai 82,85% dari guru. Keefektifannya pun terbukti dengan peningkatan hasil akhir ujian yang mencapai 89,2%, melebihi KKM yang berlaku. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif Android untuk IPS kelas 4 SD sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Media pembelajaran interaktif Android untuk IPS Kelas 4 SD ini memiliki banyak manfaat, bagi siswa, media ini dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri di rumah. Bagi guru, media ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan materi pembelajaran lainnya sebagai media pembelajaran interaktif. Bagi peneliti, produk ini dapat menjadi dasar pengembangan media pembelajaran interaktif untuk materi lain. Secara

keseluruhan, media pembelajaran interaktif Android untuk IPS Kelas 4 SD ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa, guru, dan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Adesti, A., & Nurkholimah, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi adobe flash cs 6 pada mata pelajaran sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38.
- Afriyanti, I. (2018). *Pengembangan literasi matematika mengacu PISA melalui pembelajaran abad ke-21 berbasis teknologi*.
- Almagofi, F., Sya'diyah, H., Gultom, R., Sukmawati, D. M., & Wijayama, B. (2023). *MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPS SD*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=hunPEAAAQBAJ>
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89–105.
- Dosen, T., Djuanda, D., & Maulana, M. (2015). *Ragam Model Pembelajaran di Sekolah Dasar (Edisi ke-2)*. UPI Sumedang Press. <https://books.google.co.id/books?id=JBtMDwAAQBAJ>
- Driyani, D. (2018). Perancangan media pembelajaran sekolah dasar berbasis android menggunakan metode rekayasa perangkat lunak air terjun (waterfall). *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(1), 35–43.

- Eka, I. P. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi. *Jurnal TEKNOIF*, 1(02), 1–6.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Jupni Hadifina, C., Chintiya Devi, M., Rafiqi, M., Islam Negeri Sumatera Utara, U., William Iskandar Ps, J. V., Estate, M., Serdang, D., & Utara, S. (2023). Strategi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(03), 6928–6932.
- Hamdani, M. F., & Priatna, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SMP/MTs dan SMA/MA. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(2), 163–170.
- Inanta, R., Zuhaji, & Indrayani. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Nearpod pada Peserta Didik SMPK Penabur Kelapa Gading Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 418–424.
- Manik, N. F. (2015). EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARAPADA SISWA SMP KELAS VII NEGERI 1 SUNGGAL TAHUN AJARAN 2013/2014.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Muthohir, M. (2019a). Perancangan Media Promosi Produk Unggulan UKM Kendal Berbasis Web dengan Metode R&D. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 12(2), 13–20.
- Muthohir, M. (2019b). Perancangan Media Promosi Produk Unggulan UKM Kendal Berbasis Web dengan Metode R&D. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 12(2), 13–20.
- Nanda, P. A. (2020). Simulasi Visualisasi Teknik Gerakan Yoga Dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Mobile. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(2), 207–213.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nugroho, U. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Nurwida, M. (2016). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Story Telling Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 20(2).
- Prasetyo, S. (2017a). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1).
- Prasetyo, S. (2017b). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1).
- Pribadi, B. A. (2009). Desain sistem pembelajaran. *Jakarta: PT Dian Rakyat*.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab).

- Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19–32.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.
- Rafmana, H. (2019). Analisis Materi Pembelajaran Sosiologi pada Buku Teks Sosiologi Menggunakan Taksonomi Bloom di Ma Al Ittifaqiah Indralaya. *TAUJIH: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 108–123.
- Rayanto, Y. H., Rokhmawan, T., & Maulana, M. Z. A. S. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Lembaga Academic & Research Institute. <https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>
- Rofiqah Al Munawwarah. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412>
- Subiyantari, A. R., & Muslim, S. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK. *JVTO Jurnal Vokasi Teknik Otomotif Volume 1 Nomor 01 Maret 2019*, 2.
- Yenti, E. (2015). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENCERITAKAN HASIL PENGAMATAN KUNJUNGAN DENGAN METODE PENUGASAN SISWA KELAS V SDN 024 TARAI BANGUN KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR. *Jurnal Bahas*, 10(1), 62–70.