

PENGEMBANGAN APLIKASI SAREHAT GUNA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V PADA MATERI KESEHATAN TUBUH

Septi Aditia Ahmad¹, Cucun Sunaengsih², Ali Ismail³

^{1,2,3} PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

¹septiahmd@upi.edu, ²cucunsunaengsih@upi.edu, ³ali_ismail@upi.edu

ABSTRACT

This developmental study aims to design an educational media tool with the named SAREHAT application as an effort to enhance students' comprehension of body health topics in fifth-grade elementary school, which is motivated by students' low comprehension of body health. This study employs the Research and Development (R&D) methodology with the ADDIE instructional design approach, which consists of the following stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research population includes 36 students and teachers from the fifth-grade class at SDN Tanjunglaya 02, as well as 2 teachers and 3 experts. Data was collected using techniques such as interviews, validation forms, student response questions, and comprehension tests. The results of the study prove that the SAREHAT application as an educational media is feasible and successful in improving students' comprehension of body health topics and has received positive responses from students. Thus, the SAREHAT application can raise students' consciousness of the importance of protecting body health, which can foster healthy lifestyle compartments from an early age.

Keywords: SAREHAT application, educational media, body health.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini ditujukan untuk merancang media pembelajaran berbentuk aplikasi bernama SAREHAT sebagai upaya dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi kesehatan tubuh di kelas lima sekolah dasar yang dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa mengenai kesehatan tubuh.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan desain instruksional ADDIE, yang tahapannya meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Penerapan, dan Evaluasi. Populasi penelitian melibatkan 36 siswa dan guru kelas V SDN Tanjunglaya 02 serta 2 guru kelas dan 3 ahli. Wawancara, lembar validasi, kuesioner respon siswa, serta alat tes pemahaman digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian membuktikan bahwa aplikasi SAREHAT sebagai media pembelajaran terbukti memiliki kelayakan dan keberhasilan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi kesehatan tubuh serta mendapatkan respon positif dari siswa. Sehingga aplikasi SAREHAT dapat berimplikasi pada kesadaran siswa akan pentingnya menjaga kesehatan tubuh yang dapat menumbuhkan perilaku pola hidup sehat sejak dini.

Kata Kunci: Aplikasi SAREHAT, media pembelajaran, kesehatan tubuh.

A. Pendahuluan

Pembelajaran mengenai kesehatan tubuh pada muatan pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar begitu krusial, karena pada usia tersebut anak-anak sedang dalam fase perkembangan yang cenderung pesat baik secara kognitif, fisik, maupun mental, sehingga pemahaman mengenai kesehatan tubuh menjadi sangat relevan (Oematan et al., 2023). Pada muatan pelajaran IPAS di Fase C, pemahaman akan pentingnya menjaga kesehatan tubuh beserta organnya harus mampu dicapai oleh siswa (Theresia et al., 2025). Materi pembelajaran kesehatan tubuh bukan

semata-mata untuk memberikan pengetahuan, melainkan juga untuk membangun perilaku atau gaya hidup sehat secara berkelanjutan. Hal tersebut sangat penting karena kebiasaan yang dibentuk sejak dini akan mempengaruhi pola hidup di masa mendatang (Hasmyati et al., 2024).

Pada saat ini dunia kesehatan di Indonesia digemparkan dengan maraknya isu mengenai meningkatnya pengidap atau penderita penyakit degeneratif pada usia produktif, yang mana pada umumnya penyakit degeneratif dijumpai pada lansia. Penyakit degeneratif ini merupakan penyakit

yang timbul akibat oleh buruknya kualitas gaya hidup semisal minimnya aktivitas fisik dan waktu istirahat, serta pola makan yang tidak sehat. Dimana penyakit degeneratif ini merupakan indikasi bahwa terdapat penurunan kinerja sel dan organ tubuh (Dewi et al., 2021). Beberapa contoh penyakit degeneratif yang dialami anak muda saat ini diantaranya gerd, diabetes melitus, obesitas, hipertensi, masalah pada ginjal, jantung, dan paru-paru, osteoporosis, bahkan gangguan mental. Fenomena penyakit degeneratif ini disebabkan oleh terbatasnya pengetahuan dan informasi, serta kondisi zaman yang mendukung untuk mengonsumsi *ultra processed food* yang sangat menggugah selera dan mudah didapatkan tanpa diiringi oleh pemahaman akan nutrisi, gizi, dan resikonya (Hafsah et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tahun 2024 dengan guru pada salah satu satuan Pendidikan sekolah dasar di Kabupaten Bandung mendukung pernyataan di atas, yang mana beliau menuturkan bahwa materi organ tubuh dan cara menjaga kesehatan tubuh memang selalu diajarkan, namun hanya dibahas

secara umum saja, seperti hanya mempelajari nama-nama organ tubuh beserta fungsinya tanpa membahas lebih mendalam terkait berbagai faktor yang dapat menurunkan fungsi serta resiko yang akan dialami. Permasalahan ini timbul akibat pendekatan pembelajaran IPAS yang masih bersifat monoton dan terbatas pada materi tertentu, serta rendahnya kesadaran akan pentingnya edukasi mengenai kesehatan tubuh, meskipun dampaknya dapat dirasakan secara langsung oleh diri sendiri. Selain itu beliau melanjutkan penuturannya bahwa karakteristik siswa zaman sekarang memiliki keinginan dan ketertarikan untuk belajar yang cenderung rendah, hal tersebut diakibatkan karena sejak usia dini anak-anak telah terpengaruh oleh *gadget*.

Media pembelajaran yang bersifat menarik dan inovatif dapat menjadi alternatif solusi untuk menjawab permasalahan tersebut. Sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, media ini berperan memperluas pemahaman siswa serta mendukung terciptanya pengalaman belajar yang optimal dan menyenangkan. (Hasan et al., 2021).

Menurut Hamalik (dalam Wulandari et al., 2023) media pembelajaran mampu menstimulasi ketertarikan dan keinginan belajar yang lebih tinggi, serta dapat membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Adapun Jannah et al. (2023) dalam studinya menyatakan jika media pembelajaran bukan hanya untuk meningkatkan tekad belajar pada siswa, namun mampu memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan capaian belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis digital menawarkan solusi untuk menjawab tantangan dan permasalahan dalam pembelajaran di era digitalisasi ini. Pemanfaatan media digital pada pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan pengetahuan mereka terhadap materi pembelajaran (Ahmad et al., 2023). Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya secara kontinu untuk menerapkan serta mengintegrasikan dan mengembangkan teknologi dalam dunia pendidikan pada tingkat dasar. Hal tersebut tentu akan memberikan kesempatan dan pengalaman modernisasi untuk belajar dan menjaga kesehatan tubuh, yang mana

dapat berimplikasi pada kualitas gaya hidup dan penurunan tingkat pengidap penyakit degeneratif pada usia produktif di waktu yang akan datang.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media digital android (*mobile*) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa Kelas 5 SD mengenai pentingnya menjaga kesehatan tubuh yang termuat dalam materi IPAS Fase C. Selain untuk memberikan pengetahuan pada siswa selaras dengan capaian kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum terkini, isi konten dalam media yang akan dikembangkan tentang urgensi menjaga kesehatan tubuh ini bertujuan agar sumber daya manusia di Indonesia memiliki bekal sejak dini sebagai tindakan preventif secara tidak langsung untuk menghadapi tantangan di masa mendatang, melihat isu yang marak terjadi akhir-akhir ini yaitu peningkatan angka pengidap penyakit degeneratif pada usia produktif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menciptakan dan mengembangkan aplikasi SAREHAT guna meningkatkan pemahaman

siswa kelas V pada materi kesehatan tubuh.

B. Metode Penelitian

Studi ini memilih *Research and Development* (R&D) sebagai metode utama dalam pelaksanaannya. Metode ini tergolong dalam penelitian yang berfokus pada pengembangan atau penyempurnaan suatu produk, serta menguji efektivitasnya sebelum diaplikasikan secara lebih luas. Dalam bidang pendidikan, produk yang dikembangkan melalui metode ini bisa berupa media pembelajaran, model, perangkat ajar, ataupun sistem inovatif lainnya (Okpatrioka, 2023). Desain penelitian pengembangan ini menerapkan kerangka desain ADDIE yang mencakup lima tahapan utama, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun penjabaran mengenai proses pada setiap tahapan ADDIE terdiri atas poin-poin berikut.

1. Analysis (Analisis)

Pada bagian ini, penelitian difokuskan untuk melakukan proses identifikasi terkait permasalahan yang terjadi dengan melalui berbagai

tahapan yaitu menganalisa studi literatur dan menganalisa kondisi faktual yang terjadi di lapangan. Di mana tahap analisis ini diperoleh melalui proses wawancara dengan guru kelas yang mengacu pada pedoman wawancara yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

2. Design (Perancangan)

Pada bagian ini peneliti membuat rancangan terkait inovasi yang akan dibuat dan dikembangkan Selaras dengan temuan hasil analisis sebelumnya. Dimana pada bagian desain ini dilakukan penyusunan materi yang akan dimuat dalam produk (aplikasi), penyusunan *flowchart* untuk menggambarkan alur navigasi aplikasi, dan pembuatan *storyboard* yang bertujuan untuk merepresentasikan secara visual terkait skenario atau sketsa dari setiap aspek yang ditampilkan dalam produk aplikasi media pembelajaran.

3. Development (Pengembangan)

Pada bagian pengembangan ini peneliti mulai menjalankan desain yang telah dibuat untuk menjadi produk yang nyata. Peneliti membuat aplikasi berbasis Android yang disesuaikan dengan tahap analisis

untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi. Peneliti juga menyertakan validasi oleh para ahli pada bidang media dan bidang materi agar dapat memperoleh rekomendasi dan komentar yang mendukung peningkatan kualitas media dan menilai kelayakkan media untuk digunakan.

4. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini peneliti melakukan penerapan terkait aplikasi SAREHAT yang telah siap pakai dalam pembelajaran. Di mana peneliti memberikan lembar pretest untuk melihat pemahaman awal siswa terkait topik yang akan diteliti sebelum diberikan *treatment*. Setelah melalui proses uji coba, kemudian dilakukan penerapan media sebagai *treatment*, peneliti memberikan lembar posttest kepada siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada bagian ini siswa diberikan lembar angket guna mengidentifikasi tanggapan pengguna terhadap media yang dikembangkan sebagai *feedback* terhadap media aplikasi penunjang kegiatan pembelajaran.

Populasi penelitian melibatkan 36 siswa kelas V SDN Tanjunglaya 02. Selain itu, satu orang guru kelas

berperan sebagai narasumber, tiga guru kelas dilibatkan yang berperan sebagai ahli materi, serta dua dosen yang ditunjuk sebagai ahli media.

Penelitian ini memanfaatkan beberapa metode pengumpulan data, antara lain wawancara, instrumen validasi, angket respons peserta, serta pemberian tes. Hasil data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dimana menurut Nur & Saihu (2024) bahwa data hasil wawancara dianalisis secara kualitatif dengan menempuh tiga langkah analisis, yakni tahapan penyederhanaan data, pemaparan informasi, serta pengambilan kesimpulan atau proses verifikasi yang berfungsi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan. Adapun data yang dikumpulkan meliputi hasil validasi dari para ahli, hasil tes, dan respons dari siswa.

Analisis data angket, baik pada tahap pengembangan maupun evaluasi, menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1–4. Kriteria penilaian disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Angket

Skor	Keterangan
------	------------

4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Selanjutnya, data angket yang diperoleh diolah dengan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah poin maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya hasil analisis melalui perhitungan tersebut lalu dimasukkan ke dalam kategori berdasarkan kriteria dalam Tabel 2.

Tabel 2 Kategori Validitas dan Kelayakkan Media

Persentase	Keterangan	
	Validitas	Kelayakkan
76%-100%	Sangat Valid	Sangat Layak
56%-75%	Valid	Layak
26%-55%	Tidak Valid	Tidak Layak
0%-25%	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Layak

Data angket validasi ahli dan respons siswa dianalisis menggunakan Microsoft Excel untuk memperoleh persentase rata-rata. Sementara itu, hasil tes siswa dari soal uraian yang telah teruji valid dan reliabel diolah menggunakan pengujian *paired sample t-test* guna melihat perbedaan signifikan, serta pengujian *N-Gain* untuk mengukur

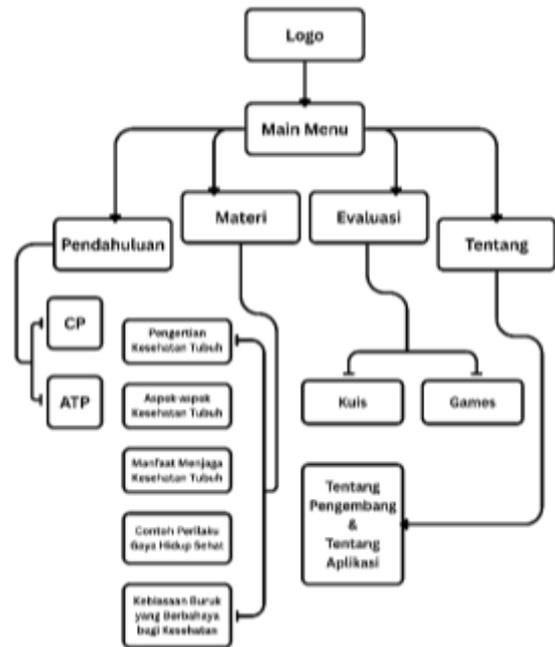
tingkat peningkatan hasil pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Temuan hasil dari wawancara terhadap guru kelas 5 SDN Tanjunglaya 02 menyatakan bahwa pembelajaran masih didominasi metode yang konvensional dengan minimnya variasi media. Media yang digunakan pun terbatas pada slideshow dan video YouTube. Materi kesehatan tubuh jarang dikaji mendalam, hanya sebatas mengenal organ dan fungsinya. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan karena pendekatan pembelajaran kurang sesuai dengan karakter mereka yang cenderung tertarik pada media digital. Keadaan ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terkait materi kesehatan tubuh. Hal ini menunjukkan kesesuaian dengan hasil studi yang telah dilakukan sebelumnya bahwa kesadaran dan pemahaman siswa mengenai pentingnya menjaga kesehatan tubuh masih rendah. (Umbaro et al., 2022). Media berbasis digital yang inovatif pada Kurikulum Merdeka sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan

karakteristik siswa di generasi digital saat ini sehingga dapat mempermudah daya serap siswa pada proses memahami isi pembelajaran (Sunaengsih et al., 2023). Maka dari itu, pengembangan media seperti SAREHAT sangat relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut.

Perancangan media aplikasi ini dimulai dengan penyusunan materi yang akan dimuat dalam aplikasi, yang mana materi ini mengacu pada standar capaian belajar dalam Kurikulum Merdeka. Materi yang telah dikumpulkan kemudian disusun secara terstruktur serta bahasa yang dipilih telah dirancang sesuai dengan tingkat pemahaman target pengguna agar lebih mudah dipahami. Setelah materi siap dimuat, Langkah selanjutnya yaitu pembuatan *flowchart* sebagai gambaran kasar mengenai alur navigasi setiap bagian pada aplikasi.



Gambar 1 *Flowchart* Aplikasi SAREHAT

Langkah terakhir kemudian membuat *storyboard* untuk menjabarkan setiap bagian yang tersusun dalam *flowchart* agar fitur-fitur dan interaksi dalam aplikasi dapat tervisualisasikan.



Gambar 2 Logo Aplikasi SAREHAT

Pada tampilan awal saat aplikasi dibuka, akan muncul logo dalam beberapa detik sebagai *loading splash* sebelum masuk ke menu utama.



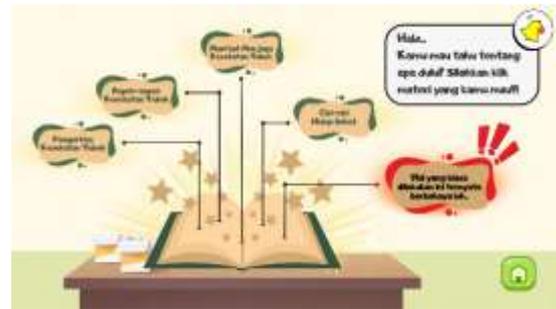
Gambar 3 Dialog Petunjuk Penggunaan Aplikasi

Gambar 3 memperlihatkan salah satu ilustrasi representasi dari dialog petunjuk penggunaan aplikasi yang akan pengguna temukan pada setiap section.



Gambar 4 Halaman Menu Utama

Gambar 4 menampilkan tampilan halaman menu utama aplikasi SAREHAT. Pengguna dapat mengunjungi setiap menu tersebut dengan mengklik box button yang ingin dipilih. Pada menu "Pendahuluan" termuat 2 sub menu yaitu capaian, tujuan, dan alur pembelajaran yang dirancang dalam kerangka Kurikulum Merdeka.



Gambar 5 Menu Materi

Menu "Materi" termuat 5 sub menu yaitu pengertian kesehatan tubuh, aspek-aspek kesehatan tubuh, manfaat menjaga kesehatan tubuh, ciri-ciri perilaku gaya hidup sehat, dan kebiasaan buruk yang berbahaya bagi kesehatan tubuh. Dimana setiap sub menu tersebut memiliki penjelasannya masing-masing.

Menu "Evaluasi" pada aplikasi SAREHAT mencakup dua sub menu utama, yaitu kuis dan permainan, yang bertujuan untuk mengukur kedalaman pemahaman siswa mengenai materi kesehatan tubuh setelah mengikuti pembelajaran melalui aplikasi. Kedua fitur ini memungkinkan siswa untuk menilai peningkatan pengetahuan mereka secara interaktif dan menyenangkan.



Gambar 6 Section Kuis

Section “Kuis” dalam aplikasi SAREHAT memuat 10 buah soal, terbagi menjadi 5 buah soal pilihan ganda (PG) dan 5 buah soal benar-salah. Setiap jawaban yang benar diberikan skor 10 poin. Sistem penilaian ini tidak hanya berfungsi untuk mengevaluasi jawaban siswa, tetapi juga dirancang guna mengembangkan iklim pembelajaran yang kompetitif namun tetap nyaman dan menggemirakan bagi siswa. Skor yang diperoleh berfungsi sebagai tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi kesehatan tubuh yang telah disampaikan pada aplikasi SAREHAT.



Gambar 7 Section Games

Section “Games” terdiri dari 5 level terkait permainan edukatif seputar kesehatan tubuh. Dimana dalam sub menu ini tidak ada perhitungan skor, hal tersebut bertujuan agar pengguna merasa menyenangkan tanpa dibebani rasa

takut salah namun di sisi lain tetap mendapatkan pemahaman baru.



Gambar 8 Menu Tentang

Menu “Tentang” pada aplikasi SAREHAT memuat informasi yang mencakup latar belakang pengembang dan pembuatan aplikasi. Menu ini dirancang dengan tujuan utama untuk memberikan gambaran jelas mengenai identitas produk aplikasi SAREHAT.

Tahapan pengembangan aplikasi ini didasari dengan lembar angket validasi ahli, sehingga penentuan kevalidan media aplikasi untuk diterapkan di kelas mengacu pada hasil validasi ahli. Proses validasi aplikasi ini melibatkan dua tahap, yaitu penilaian dari ahli materi serta dari ahli media, sehingga diperoleh hasil yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli

Validator	Skor
Ahli Materi 1	96%

Ahli Materi 2	93%
Ahli Materi 3	94%
Ahli Media 1	94%
Ahli Media 2	100%
TOTAL	96%

Aplikasi SAREHAT memperoleh presentase nilai rata-rata 96% melalui validasi yang dilakukan oleh 2 ahli media dan 3 ahli materi, yang mengindikasikan tingkat validitas pada kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian, aplikasi ini dinyatakan layak untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran. Data tersebut selaras dengan hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa keterlibatan ahli dalam proses validasi berperan krusial dalam menjamin mutu konten dan desain media pembelajaran (Pakpahan et al., 2025). Produk yang telah melewati proses validasi oleh para ahli memiliki tingkat kepercayaan serta efektivitas yang tinggi saat diimplementasikan di kelas (Laimheriwa, 2025).

Media aplikasi SAREHAT diimplementasikan dalam implementasi pembelajaran di tingkat kelas V SDN Tanjunglaya 02. Keberhasilan penggunaan aplikasi ini diukur melalui instrumen sebanyak lima soal dengan format uraian yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest*.

Soal-soal tersebut telah melalui proses pengujian validitas dan reliabilitas sehingga dapat dipercaya sebagai alat ukur yang akurat dalam menilai pemahaman siswa. Hasil perhitungan uji paired t-test dimuat pada tabel di bawah ini

Tabel 4 Data Hasil Uji Paired T-Test

95% Confidence				
Interval of the Diferrence		t	df	Two- Sided p
Lower	Upper			
-42,77	-36,67	-26,43	35	< 0,001

Merujuk pada data yang telah dipaparkan pada tabel di atas, diperoleh temuan bahwa diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 dari uji perbandingan *pretest* dan *posttest* siswa, yang nilainya lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal tersebut mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah siswa menggunakan aplikasi SAREHAT sebagai media pembelajaran. Untuk mengetahui besarnya peningkatan tersebut secara lebih mendalam, analisis lanjutan dilakukan dengan menggunakan uji *N-Gain*. Hasil analisis disajikan dalam tabel berikut guna memberikan gambaran yang lebih jelas.

Tabel 5 Hasil Uji N-Gain

	N	Min	Max	Mean	Std. Dev.
N-Gain Score	36	0,36	1,00	0,74	0,14

Berdasarkan data pada tabel, rata-rata skor N-Gain yang dicapai siswa adalah 0,74 yang mana berada di atas ambang 0,7 sehingga diklasifikasikan dalam kategori "Tinggi". Data tersebut mengindikasikan bahwa aplikasi SAREHAT efektif digunakan berfungsi sebagai media edukatif yang mendukung peningkatan pemahaman materi kesehatan tubuh pada siswa kelas V. Dengan demikian, aplikasi ini memberikan kontribusi positif yang nyata dalam mendorong pemahaman yang lebih komprehensif pada siswa mengenai materi kesehatan tubuh. Penerapan media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian visual yang menarik dan keterlibatan dalam praktik secara langsung (Ismail et al., 2024).

Evaluasi terhadap media aplikasi SAREHAT dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar angket kelayakan yang dirancang khusus untuk mengukur dan mengetahui respon siswa

terhadap aplikasi SAREHAT. Respon siswa terhadap implementasi media pembelajaran dimuat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6 Hasil Respon Siswa

Rentang (%)	Jumlah Siswa
76 – 80	1
81 – 85	6
86 – 90	9
91 – 95	13
96 – 100	7
Rata-rata (%)	91%

Sebagaimana tersaji pada tabel 6, rata-rata persentase hasil angket siswa terhadap kelayakan aplikasi SAREHAT mencapai 91%, yang berada dalam kategori penilaian "Sangat Layak". Data tersebut menunjukkan bahwa aplikasi SAREHAT dinilai telah siap dan layak oleh siswa sebagai pengguna, karena menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar masa kini. Aplikasi ini juga memperoleh respon positif dengan tingkat kepuasan dan penerimaan yang tinggi dalam pembelajaran materi kesehatan tubuh. Keterlibatan siswa meningkat saat media pembelajaran melibatkan unsur interaktif dan game edukatif (Usman et al., 2025). Penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti

mampu memperkuat pemahaman siswa sekaligus membangun suasana belajar yang lebih interaktif dan tidak monoton (Diniyati et al., 2025).

E. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi SAREHAT mampu membawa pengaruh yang konstruktif terhadap pemahaman materi oleh siswa kelas V pada materi kesehatan tubuh. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang minim media inovatif menghambat antusiasme dan pemahaman siswa. Aplikasi ini dikembangkan sesuai capaian Kurikulum Merdeka, dilengkapi fitur visual, kuis, dan permainan edukatif yang menarik. Hasil validasi ahli memperoleh skor 96% yang menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi, sedangkan uji *Paired T-Test* menunjukkan peningkatan signifikan ($p = 0,001$), di mana skor rata-rata N-Gain sebesar 0,74 yang berada dalam kategori "Tinggi". Selain itu, siswa juga mencerminkan respon positif dengan skor 91% yang menempatkan media ini dalam kriteria "Sangat Layak". Maka dari itu, aplikasi SAREHAT

memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai sarana dalam proses belajar mengajar berbasis digital yang kontekstual dan mendukung pencapaian pemahaman siswa secara signifikan terhadap siswa kelas V pada materi kesehatan tubuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. A., Sriwahyuni, W., Aeni, A. N., & Mutmainnah, A. (2023). Pengembangan BANGDZAMAL sebagai media pembelajaran digital PAI kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 690. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2079>
- Dewi, R., Meisyaroh, M., & Kassaming. (2021). Penyuluhan kesehatan terhadap pengetahuan lanjut usia tentang penyakit degeneratif di wilayah kerja puskesmas Baranti. *Jurnal Inovasi dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 8–13. <https://doi.org/10.58901/jipengmas.v1i1.234>
- Diniyati, A., Salma, N. D., & Farhurahman, O. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran digital untuk

- meningkatkan literasi siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1), 97–110. <https://doi.org/10.62383/aliansi.v2i1.672>
- Hafsah, H., Alang, H., Hastuti, H., & Sri Yusal, M. (2022). Peningkatan pengetahuan tentang penyakit degeneratif pada masyarakat petani di Desa Laliko Sulawesi. *Kreativasi : Journal of Community Empowerment*, 1(2), 63–71. <https://doi.org/10.33369/kreativasi.v1i2.23735>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, S., & P, I. M. I. (2021). *Media pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.); Mei 2021). PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP (Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP). [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf)
- Hasmyati, Anwar, N. I. A., Sutriawan, A., Ilyas, M. Bin, & Alimin. (2024). Edukasi pendidikan kesehatan sekolah pada siswa siswi SMP Kota Makassar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(6), 11247–11251. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i6.37170>
- Ismail, A., Bhakti, D. D., Sari, L., Dwi Kemalia, L., & Saprudin, S. (2024). Development of an augmented reality integrated problem-solving laboratory model (PSLab-AR) for electricity concepts to enhance the students' understanding of concepts. *Momentum: Physics Education Journal*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.21067/mpej.v8i1.9428>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Laimeheriwa, D. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi*

- Informasi), 6(1), 70–75.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v6i1.1196>
- Nur, M. A., & Saihu, M. (2024). Pengolahan data. *Scientica : Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*, 2(11), 163–175.
<https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/2764>
- Oematan, G., Aspatria, U., & Gustam, T. (2023). Pendidikan kesehatan pada anak sekolah dasar. *GOTAVA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 21–25.
<https://doi.org/10.59891/jpmgota.va.v1i1.5>
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pakpahan, L., Halimatussakdiah, Tamba, R., Faisal, & Sirait, A. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran bermuatan culturally responsive teaching berbasis storybird untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 131–143.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23411>
- Sunaengsih, C., Isrok'atun, Djuanda, D., Syahid, A. A., & Juneli, J. A. (2023). Peningkatan pemahaman guru sekolah dasar dalam pembuatan media pembelajaran inovatif pada implementasi Kurikulum Merdeka. *Batoboh: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 8(2), 163–169.
<https://doi.org/10.26887/bt.v8i2.3881>
- Tasya, D. G., Fahrurrozi, Hasanah, U., & Suhendro, P. P. M. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan media Egrang Board game dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(Volume 09 No. 2 Juni 2024), 637–650.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13294>
- Theresia, M., Hesti, H., Dyah, A., & Fida, R. H. (2025). Analisis modul ajar IPAS fase C dengan capaian pembelajaran tentang menjaga kesehatan sistem organ tubuh elemen pemahaman IPAS di

- SDN Jiwan. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 11(7), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- on *Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Umboro, R. O., Ulandari, A. S., & Ramdaniah, P. (2022). Peningkatan kesadaran menjaga kesehatan diri dan lingkungan pada anak usia sekolah. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 2027. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i4.11488>
- Usman, K., Hasiru, R., Maruwae, A., Panigoro, M., & Toralawe, Y. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran power point terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Negeri 11 Telaga Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3(2), 103–117. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i2.1707>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal*