

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Materi Budaya Pada  
Pelajaran IPS Kelas IV  
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang**

**Yurike Kurniawati\*, Prihatin Sulistyowati, Iskandar Ladamay**

*Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia  
Yurike128@gmail.com\**

**Abstract:** *This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of the development of interactive learning media based on android-based cultural materials in social studies class IV lessons. The research method uses the ADDIE (Analysis, Development, Design, Implementation, and Evaluation) model. The research subjects were fourth grade students at SDN Lumbangrejo 2, Pasuruan Regency. Data collection instruments used in the form of questionnaires and tests. The questionnaire consists of a validation questionnaire of experts, practitioners (teachers and students). The test is given after students use the media. Data analysis techniques using qualitative and quantitative. Android-Based Interactive Learning Media Material Culture theme 7, the beauty of my country's diversity based on the results of media validation obtained a score of 95.8%, the results of material validation obtained a score of 89.5%, the results of language validation obtained a score of 85.7%. The results of practicality by Class IV teachers are 96.8%, practical results by Class IV students are 94%. The results of the average effectiveness obtained a score of 80. Based on the results of the data obtained, interactive learning media based on Android was declared feasible, practical, and effective to use.*

**Key Words:** *Learning Media, Interactive, Android, Culture.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* materi budaya pada pelajaran IPS kelas IV. Metode penelitian menggunakan model *ADDIE (Analysis, Development, Design, Implementation, and Evaluation)*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Lumbangrejo 2 Kabupaten Pasuruan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan tes. Angket terdiri dari angket validasi ahli, praktisi (guru dan siswa). Tes diberikan setelah siswa menggunakan media. Teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Materi Budaya tema 7 indahny keragaman negeriku berdasarkan hasil validasi media memperoleh skor 95,8%, hasil validasi materi memperoleh skor 89,5%, hasil validasi bahasa memperoleh skor 85,7%. Hasil kepraktisan oleh guru Kelas IV sebesar 96,8%, hasil kepraktisan oleh siswa Kelas IV sebesar 94%. Hasil keefektifan rata-rata memperoleh skor 80. Berdasarkan perolehan hasil data media pembelajaran interaktif berbasis *android* dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran; Interaktif; *Android*; Budaya.

## **Pendahuluan**

Kedudukan pendidikan yang ada di Indonesia adalah satuan pendidikan yang diselenggarakan baik secara tersusun maupun tidak oleh kementerian pendidikan. Pendidikan yang ada di Indonesia menjadi tanggung jawab salah satu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud). (Sudarma, 2014).

Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik secara sadar untuk melakukan proses pembelajaran dilingkungan sekolah. Aktivitas belajar ini tidak hanya dilakukan secara individual melainkan secara berkelompok dalam lingkungan pertemanan. Sehingga aktivitas belajar atau dapat dikatakan proses pembelajaran selalu melibatkan peserta didik (Oemar, 2003). Aktivitas belajar merupakan seluruh aktivitas dalam kegiatan belajar dapat juga dikatakan suatu proses, yaitu proses belajar untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan oleh pendidik dan peserta didik. Proses belajar adalah kegiatan yang saling terhubung yang bertujuan peserta didik memahamimateri yang diajarkan. Faktor yang mendukung dalam proses belajar adalah guru dan siswa, lingkungan belajar, orang tua, sarana dan prasarana dan media pembelajaran. (Ifrianti & Emilia, 2016)

Penggunaan materi IPS lebih difokuskan pada aspek pengetahuan yang mengarahkan informasi untuk mengembangkan nilai berfikir kritis. Pembelajaran IPS sangat membosankan karena penyajiannya bersifat monoton sehingga kurang mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak menarik. Sehingga guru perlu melakukan usaha untuk mebuat peserta didik lebih meningkatkan minat belajar. (Mughtar, 2006). Pendidikan merupakan hal yang wajib didapatkan bagi setiap orang sejak masih anak-anak, pendidikan itu sendiri didapatkan melalui lingkun sekolah ataupun dirumah salah satu pendidikan yang digunakan dalam sehari-hari adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari dengan meninjau dari berbagai aspek kehidpan atau satu perpaduan. (Siska, 2019). Pembelajaran tentang budaya menjadi salah satu usaha guru untuk menyampaikan materi secara yang lebih jelas dan dipahami siswa. Sehingga guru dituntut untuk menyampaikan materi sehingga siswa tertarik dengan proses pembelajaran yang ada. (Hendrayani, 2013). “Indonesia merupakan negara yang sudah dikenal dengan keanekaragaman dan keunikan di dalamnya. Terdiri dari berbagai macam-macam suku bangsa, yang berada pada belasan ribu pulau. Masing-masing suku bangsa memiliki keanekaragaman budaya tersendiri. Di setiap budaya tersebut terdapat nilai budaya sosial dan keunikan tersendiri”. (Ekojono, E., Arif, S. N., & Putra, 2018) Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang sudah diterapkan dalam kondisi, kompetensi, dan tujuan dari sebuah proses pembelajaran (Yermiandhoko, 2020).

Media merupakan sarana untuk mneyalurkan pesan atau informasi dalam proses belajar yang disampaikan melalui penerima atau pengguna media kepada sasaran pengguna media. Penggunaan media itu sendiri dapat membantu dalam pencapaian proses pembelajaran (Mahnun, 2012). Media merupakan salah satu faktor untuk mendukung keberhasilan proses pembealajaran disekolah. Sehingga terjadi adanya interaksi antara guru kepada siswa yang membantu proses penayampaian informasi (Khairani, 2016). Media interaktif berbasis komputer adalah media yang harus menuntut siswa melakukan interkasi terhadap media yang digunakan tidak hanya melihat atau mendengar. Tedapat interaksi terhadap pengguna dan media. Salah satu contoh penggunaan media interaktif adalah cd interaktif dan simulator. Media pembelajaran interaktif memiliki model pembelajaran seperti tutorial, simulasi, dan instruction. (Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, 2011). Media merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran karena media memiliki

penambahan pengetahuan terhadap hasil belajar siswa. Proses pembelajaran akan mudah diterima jika siswa mengalaminya secara langsung (Herjianto, 2012)

Power Point adalah suatu software yang telah dikembangkan dari perusahaan microsoft. Power point merupakan bagian dari Microsoft Office. Power Pointi dirancang untuk pembuatan presentasi dari pemerintah, pendidikan, ataupun perorangan dengan berbagai tampilan didalamnya untuk menjadikan media komunikasi yang menarik (Daryanto, 2015). Berdasarkan hasil wawancara secara langsung dengan guru kelas IV SDN Lumbangrejo 2 pada tanggal 29 April 2021. Permasalahan yang dihadapi oleh guru pada saat mengajar dimasa pandemi yaitu kurangnya pengaplikasian menggunakan android, sehingga pembelajaran di masa pandemi dan juga kurangnya ketersediaan penggunaan software pembelajaran IPS keragaman budaya kelas IV dalam bentuk media interaktif.

Android merupakan salah satu aplikasi sistem peranti untuk telefon genggam yang berbasis linux. Android menyediakan tempat terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi itu sendiri dapat digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di smartphone dan juga tablet PC. (Safaat H, 2012) Android merupakan sisten operasi perangkat yang berbasis Linux untuk dirancang sebagai perangkat bergerak dengan model baru layar sentuh seperti telfon pintar dan komputer berbasis tablet. ( Ardiansyah & Muhammad, 2018) Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat sehingga membantu penggunaan media pembelajaran di sekolah maupun lembaga pendidikan. Bahkan ketika di masa pandemi media pembelajaran elektronik sangat bermanfaat ketika digunakan ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi berbasis android belum dilakukan oleh guru di kelas IV yang ada di Sekolah Dasar.

Pengembangan pada pembelajaran penggunaan perangkat telfon genggam dapat meningkatkan efektif dan efisien dalam pembelajaran siswa. Siswa dapat belajar dimanapun sesuai kebutuhan sambil melakukan aktivitas media sosial ataupun hiburan melalui smarthphone (García et al., 2016) Hadirnya media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk pembahasan keragaman budaya di Indonesia sangat dibutuhkan karena 1) siswa mengalami kesulitan ketika memahami pakaian dan rumah adat secara materi, 2) media dibutuhkan untuk menangani kesulitan siswa dalam memhami keragaman budaya di Indonesia, 3) media dapat digunakan untuk memahami pengetahuan peserta didik.

## **Metode**

Metode penelitian adalah metode penelitian yang hanya digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan dapat melihat keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015) Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif dan mendukung program pengerjaan media itu. Adapun langkah penelitian pengembangan dalam ADDIE seperti bagan berikut : (1) Tahap *Analysis* pada tahap ini dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara dengan wali kelas IV. (2) Tahap *Design* tahap awal proses pembelajaran guru menggunakan buku LKS atau hanya Tematik dan belum menggunakan media interaktif, pembuatan desain, memasukkan kedalam slide dan di berikan *hyperlink*, kemudian tahap validasi yang dilakukan oleh dosen para ahli. (3) Tahap

*Development* merancang media menggunakan *power point*, *iSpring* dan *Web 2 APK*, (4) Tahap *Implementaion* Kelas IV SDN Lumbangrejo 2 melakukan tahap implementasi sebanyak 5-10 peserta didik karena mencegah untuk berkerumun dimasa pandemi. (5) Tahap *Evaluation* tahapan untuk mengetahui media yang diimplementasikan masih terhadap batas kelemahan atau tidak. Apabila tahapan evaluasi sudah tidak terdapat adanya revisi maka media sudah layak digunakan. Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan media interaktif berbasis Android budaya menggunakan angket dan tes yang disusun dan dikembangkan untuk mengukur kelayakan, kepraktisan dan keefektifan suatu media pembelajaran dengan melalui validasi para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Permasalahan yang dihadapi oleh guru pada saat mengajar dimasa pandemi yaitu kurangnya pengaplikasian menggunakan android, sehingga pembelajaran di masa pandemi dan juga kurangnya ketersediaan penggunaan software pembelajaran IPS keragaman budaya kelas IV dalam bentuk media interaktif.

### Hasil dan Pembahasan

Penggunaan media yang cocok saat digunakan masa pandemi yaitu media interkatif berbasis android yang dikembangkan sesuai kompetensi dasar dan indikator pembelajar. Kompetensi dasar yang digunakan pada media interaktif berbasis android diambil dari materi semester 2 kelas 4 berdasarkan kurikulum 2013. Berikut tampilan menu media interaktif sebagai berikut :



Gambar 1.

Tampilan awal media interaktif berbasi *Android*



Gambar 2.

Tampilan menu Ayo Belajar



Gambar 3.

Tampilan menu Ayo Bermain

Berdasarkan pengembangan media interaktif berbasis *android* materi budaya memperoleh hasil pengujian produk dari subjek penelitian sebagai berikut

a. Uji Kelayakan

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android ini diketahui dari hasil validasi ahli media, ahli materi ahli bahasa. Hasil kevalidan oleh ahli media memperoleh skor 95,8% dengan kategori sangat valid digunakan. Penilaian kevalidan oleh ahli materi memperoleh skor 89,5% dengan kategori sangat valid digunakan. Penilaian hasil kevalidan ahli bahasa memperoleh skor 85,7% dengan kategori sangat valid digunakan. Hal ini juga didukung oleh penelitian (Sutono & Sumaryati, 2019) dimana dalam penelitian ini dikatakan layak oleh ahli media, materi, dan uji coba produk pada media pembelajaran berbasis *android* pada pembelajaran buku tema.

b. Uji Kepraktisan

Hasil angket kepraktisan oleh guru memperoleh skor 96,8% dengan kategori sangat baik. Penilaian angket kepraktisan oleh siswa memperoleh skor 94% dengan kategori sangat baik. Dari hasil presentase kepraktisan oleh guru dan kepraktisan oleh siswa dapat disimpulkan bahwa sangat baik digunakan siswa kelas IV SDN Lumbangrejo 2 Kabupaten

Pasuruan. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Fanny & Suardiman, 2013) dengan penelitian memperoleh hasil yang dikatakan layak pada media pembelajaran interaktif pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas V .

c. Uji Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis android dapat diketahui melalui perbandingan hasil pretest dan posttest. Sebelum diberikan media pembelajaran interaktif berbasis android nilai rata-rata 10 siswa kelas IV SDN Lumbangrejo 2 Kabupaten Pasuruan rata-rata dibawah KKM yaitu 52. Kemudian peneliti menguji kepada 10 siswa yang sama dan diberikan media interaktif berbasis android yang terdapat soal didalam media yang terjadi peningkatan nilai diatas KKM dengan rata-rata 91. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi nilai yang signifikan dengan nilai rata-rata 45 maka dapat disimpulkan bahwa sangat baik untuk digunakan. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Sari et al., 2019) dimana dalam penelitian ini dikatakan peningkatan hasil setelah diberikan *post test* dengan menggunakan media *android* untuk siswa sekolah dasar.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android tema indahny keragaman di Negeriku, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Media pembelajaran interaktif berbasis android ini sangat layak digunakan, hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian ahli media sebesar skor 95,8%, Penilaian oleh ahli materi memperoleh skor 89,5%, Penilaian oleh ahli bahasa memperoleh skor 85,7% dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran interaktif berbasis android sangat praktis digunakan oleh guru kelas IV SDN Lumbangrejo 2 Kabupaten Pasuruan dengan memperoleh skor 96,8% dengan kategori sangat baik. Hasil angket kepraktisan oleh siswa kelas IV memperoleh skor 94% dengan kategori sangat baik. Media pembelajaran interaktif berbasis android untuk siswa kelas IV SDN Lumbangrejo 2 Kabupaten Pasuruan sangat efektif digunakan. Hal ini dapat dilihat dari sebelum diberikan media interaktif dibawah KKM yaitu 52. Kemudian peneliti menguji dan diberikan media interaktif berbasis android yang terdapat soal didalam media yang terjadi peningkatan nilai diatas KKM dengan rata-rata 91.

## Daftar Rujukan

- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Ekojono, E., Arif, S. N., & Putra, D. K. (2018). Rancang Bangun Game Monopoli Edukasi Dengan. *Rancang Bangun Game Monopoli Edukasi Dengan Latar Belakang Pengetahuan Adat Istiadat Di Indonesia*.
- Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i1.2311>
- García, B., Welford, J., & Smith, B. (2016). Using a smartphone app in qualitative research: the good, the bad and the ugly. *Qualitative Research*. <https://doi.org/10.1177/1468794115593335>
- Hendrayani, L. M. (2013). *Keefektifan Model Pembelajaran Group Investigation terhadap*

*Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada materi Globalisasi di Sekolah Dasar Negeri Kagangsa Kulon 01 Brebes.*

- Hendriawan Ardiansyah, M., & Muhammad Maulana, G. (2018). Pengembangan Jimath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 6.
- Herjianto, B. (2012). Pengembangan Cd Interaktif Pembelajaran Ips Materi Bencana Alam. *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 1(1). <https://doi.org/10.15294/jess.v1i1.73>
- Ifrianti, S., & Emilia, Y. (2016). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iii Min 10 Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3, 1–2.
- Khairani, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk Smp Kelas Ix. *Jurnal Iptek Terapan*, 10(2), 95–102. <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.
- Muchtar, S. (2006). *Pengembangan Kemampuan Berpikir dan Nilai dalam Pendidikan IPS. Disertasi*. PPS IKIP BANDUNG.
- Oemar, H. (2003). *Proses Belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. PT Raja Grafindo Persada.
- Safaat H, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smarthphone dan Tabelet PC berbasis android*. Informatika Bandung.
- Sari, A. C., Fadillah, A. M., Jonathan, J., & Prabowo, M. R. D. (2019). Interactive gamification learning media application for blind children using android smartphone in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 157, 589–595. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.018>
- Siska, Y. (2019). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips SD Kelas V DI Bandarlampung. *Kemampuan Koneksi Matematis (Tinjauan Terhadap Pendekatan Pembelajaran Savi)*, 53(9), 1689–1699.
- Sudarma, I. K. (2014). *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Pengembangan Multimedia Pembelajaran Iinteraktif Dengan Menggunakan Model Degeng Pada Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 3.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methode)*. Alfabeta.
- Sutono, A. B., & Sumaryati. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Tema 7 Sub Tema 2 Untuk Siswa Kelas V SD*. 1–6.
- Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Materi Keragaman Rumah Adat Kelas Iv Sekolah Dasar. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35950>