

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “Bekal Saya”  
BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KENAMPAKAN  
ALAM DAN KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Anisa Rizky Amalia**

PGSD FIP UNESA (anisa.rizky05@gmail.com)

**Ulhaq Zuhdi**

(ulhaqzuhdi@unesa.ac.id)

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan survey di lapangan, bahwa pada kenyataannya siswa masih sulit dalam mempelajari materi khususnya kenampakan alam seperti membedakan nama kenampakan alam serta ciri-ciri dan juga contoh keberagaman sosial budaya yang ada di dalamnya dan guru mengalami kesulitan dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa terlebih pada masa pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini mengembangkan aplikasi “Bekal Saya” (Belajar Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya) yang bertujuan untuk memberikan alternatif atau solusi media pembelajaran berbasis *android* pada materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V Sekolah Dasar untuk menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran jarak jauh atau daring, mengetahui proses pengembangan aplikasi “Bekal Saya” dan juga mengetahui tingkat kevalidan serta kelayakan aplikasi “Bekal Saya” pada materi Kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Kevalidan media diketahui dari hasil uji validasi ahli materi dengan hasil sebesar 88% yang termasuk dalam kriteria valid, dan hasil validasi ahli media yang memperoleh hasil sebesar 80% yang termasuk dalam kriteria valid. Sedangkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media melalui tahap implementasi atau uji coba terhadap 12 siswa kelas V Sekolah Dasar mendapatkan hasil sebesar 81% dengan kriteria sangat praktis dan uji coba pada 1 orang guru kelas V Sekolah Dasar mendapatkan hasil sebesar 87% dengan kriteria sangat praktis dengan nilai rata-rata siswa ketika sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi “Bekal Saya” yaitu 64,1 dan 89,1. Dengan begitu maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi berbasis *android* “Bekal Saya” sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa khususnya kelas V Sekolah Dasar untuk memahami dan menguasai materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya.

**Kata Kunci:** Pengembangan, aplikasi *android* “Bekal Saya” Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya, Sekolah Dasar.

**Abstract**

*This research was conducted based on a survey in the field, that in fact students still find it difficult to learn material, especially natural features such as distinguishing the names of natural features and the characteristics and also examples of the socio-cultural diversity in it and teachers have difficulty knowing the level of students' understanding, especially on distance learning period. This study developed the application "Bekal Saya" (Learning Natural Appearance and Socio-Cultural Diversity) which aims to provide an alternative or solution for Android-based learning media on natural features and socio-cultural diversity for Grade V Elementary School to support the continuity of distance or online learning activities, knowing the process of developing the “Bekal Saya” application and also knowing the level of validity and feasibility of the “Bekal Saya” application on the material for natural appearance and socio-cultural diversity for grade V Elementary School. This research belongs to the type of research and development using the ADDIE development model. The validity of the media is known from the results of the material expert validation test with the results of 88% which are included in the valid criteria, and the results of the media expert's validation which get the results of 80% which are included in the valid criteria. Meanwhile, to find out the level of practicality of the media through the implementation or trial phase of 12 students of class V Elementary School, the results were 81% with very practical criteria and trials on 1 teacher of class V Elementary School got results of 87% with very practical criteria with a score of 87%. the students' average before and after using the “Bekal Saya” application were 64.1 and 89.1. Then, it can be concluded that the android-based application “Bekal Saya” is very effectively used as a learning medium by students, especially grade V Elementary Schools to understand and master the material on Natural Appearance and Socio-Cultural Diversity*

**Keywords:** Development, “Bekal Saya” android application, Natural Appearance and Socio-Cultural Diversity, Elementary School.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan, sampai kapanpun, dimanapun dia berada dan tentang apapun yang ia temui. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebab pendidikan merupakan kunci manusia dapat berkembang dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Maka dari itu segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan harus diperhatikan. Terutama pendidikan yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dalam lingkup sekolah melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Rudi dan Cepi, 2010:1). Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa karena menurut UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 (1) yang berbunyi “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri-sendiri” (Dananjaya, 2013:25). Pendidikan juga menjadi pilar dalam proses pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan yang bermutu sangat diperlukan dalam peningkatan kualitas peserta didik.

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sesuai dengan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Maka dari itu, pembelajaran harus mampu menyediakan fasilitas belajar bagi siswa supaya dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotornya. Fasilitas yang dapat disediakan dalam proses pembelajaran yaitu media. Tidak dipungkiri media merupakan salah satu aspek penting dalam menunjang kelancaran proses pembelajaran dan memiliki pengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Seiring berkembangnya zaman, segala sesuatu hal akan dikaitkan dengan teknologi termasuk juga Media Pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberi pengaruh yang signifikan. Pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* berpotensi membantu meningkatkan kemampuan akademik siswa berupa hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Namun semua itu tidak lepas dari hambatan dan

permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh peneliti terhadap 3 siswa kelas V di 3 Sekolah Dasar yang berbeda di salah satu kabupaten di Jawa Timur diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran tatap muka hampir sama seperti buku materi, atlas, globe dan sebagainya. Namun pada kenyataannya siswa masih sulit dalam mempelajari materi kenampakan alam seperti membedakan nama kenampakan alam serta ciri-ciri dan juga contoh keberagaman sosial budaya yang ada di dalamnya. Terlebih sudah 1 tahun dunia dilanda pandemi covid-19 yang membuat semua aktivitas terganggu terutama pada aspek pendidikan. Pendidikan secara tatap muka terpaksa dihentikan dan diganti dengan pendidikan jarak jauh atau daring. Pembelajaran daring ini menuntut guru tetap bisa menyampaikan materi kepada siswa dengan memanfaatkan platform komunikasi yang telah tersedia. Tetapi dalam perjalanannya, sebagian besar guru hanya memberi tugas pada buku materi atau memberi video yang relevan dengan materi pembelajaran. Dalam hal ini guru tidak tahu seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Sehingga dibutuhkan media sebagai solusi untuk menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran jarak jauh atau daring. diharapkan melalui media tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Hal tersebut selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rayanda Asyar (2012:8) “media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Oleh karena itu, aplikasi “Bekal Saya” hadir sebagai solusi untuk memberikan materi pelajaran dengan cara yang berbeda dan lebih menarik. Aplikasi ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Aplikasi ini berisi tentang materi yang relevan dengan lebih mendetail disertai gambar visual maupun media audio visual seperti video serta kumpulan soal latihan dan soal tes untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah tersedia. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif “Bekal Saya” berbasis *android* pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V Sekolah Dasar karena menurut peneliti, pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar.

Aplikasi “Bekal Saya” merupakan singkatan dari aplikasi belajar kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang berisi pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya untuk siswa sekolah dasar kelas V. Aplikasi ini memanfaatkan *smartphoneandroid*.

Pengembangan aplikasi ini didasari oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu diantaranya Temu Ambar Kurnia (2015) yang mengembangkan Media Pembelajaran Matematika berbasis *Adobe Flash* dengan hasil persentase sebesar 90,5% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, Moch. Bayu Eko Wibowo (2019) yang mengembangkan Multimedia Interaktif berbasis *Unity* pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di Kelas IV Sekolah Dasar dengan persentase tingkat kelayakan dan kepraktisan sebesar 98%, serta Dinda Bahari Putri (2010) yang mengembangkan Rancang Bangun Aplikasi Pendukung Pembelajaran IPS Sekolah Dasar berbasis *android* dengan hasil persentase sebesar 92,5% yang termasuk kriteria setuju. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa karena *smartphone* yang difasilitasi orang tua kepada siswa lebih banyak digunakan untuk hal-hal yang memiliki dampak cukup buruk bagi usia siswa sekolah dasar seperti bermain Aplikasi dan penggunaan media sosial. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Bekal Saya” Berbasis *android* pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam Dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar”**.

Rumusan masalah pada penelitian ini antara lain : 1) Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V di Sekolah Dasar? 2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V di Sekolah Dasar? 3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V di Sekolah Dasar?

Tujuan penelitian ini antara lain : 1) Untuk menjelaskan kevalidan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran IPS materi Kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V di sekolah dasar. Dalam penelitian ini media pembelajaran dikatakan valid jika media pembelajaran tersebut dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh dosen ahli. 2) Untuk menjelaskan keefektifan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V di Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini, media pembelajaran dikatakan efektif jika media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa mencapai kompetensi yang harus dimilikinya (Chomsin dan Jasmadi, 2010:48). Salah satu pencapaian kompetensi tersebut dapat ditinjau pada prestasi belajar siswa. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar (Mulyasa, 2014: 189). Pada penelitian ini, prestasi belajar merupakan nilai tes yang diperoleh setelah dilakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan belajar siswa minimal termasuk dalam kategori baik. 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran IPS materi Kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V di sekolah dasar. Dalam penelitian ini, media pembelajaran dikatakan praktis jika media pembelajaran memenuhi aspek kepraktisan yang dinyatakan oleh Nieveen (1999:127) bahwa kepraktisan dinilai dari: (a) ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan dengan baik. (b) media pembelajaran tersebut bermanfaat dan mudah diterapkan di lapangan.

Adapun manfaat yang diharapkan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran IPS materi Kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V di sekolah dasar ini adalah : 1) Bagi siswa, melalui penelitian ini siswa dapat memahami materi IPS mengenai kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya dengan memanfaatkan *gadget*. 2) Bagi guru, melalui penelitian ini guru membuka wawasan siswa dan orang tua mengenai materi IPS kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya dengan memanfaatkan *gadget android*. 3) Bagi peneliti, melalui penelitian ini peneliti dapat menuangkan ide-ide dan kreativitas dalam menyempurnakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* dalam materi ips kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya.

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini, peneliti akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *android* yaitu aplikasi “Bekal Saya” Aplikasi “Bekal Saya” ini diharapkan mampu memenuhi kriteria kevalidan dan keefektifan media baik dari ahli media maupun ahli materi. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan peneliti dalam pengembangan aplikasi “Bekal Saya” adalah sebagai berikut : 1) Produk yang dikembangkan berupa aplikasi berbasis *Android* yang dibuat menggunakan *Microsoft Power Point* dan *App Builder* penunjang lainnya. 2) Mata pelajaran yang digunakan dalam aplikasi ini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. 3) Materi yang digunakan adalah kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya. 4) Pada aplikasi “Bekal Saya” berbasis *android* terdapat judul aplikasi yaitu “Bekal Saya” yang merupakan singkatan dari aplikasi belajar kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya yang dibawahnya terdapat tombol *play* untuk menuju halaman *menu* yang berisi tombol materi, KD dan tujuan, petunjuk, dan latihan soal. a) Dalam *sub menu* materi berisi penjelasan mengenai macam-macam kenampakan alam dan sosial budaya secara singkat, contohnya serta beberapa gambar pendukung. b) Pada *sub menu* petunjuk terdapat penjelasan mengenai penggunaan aplikasi dan solusi apabila terdapat kendala dalam pengoperasian aplikasi. c) Dalam *sub menu* KD dan tujuan tertulis informasi mengenai materi yang dibahas sesuai dengan buku Tematik Kurikulum 2013. d)

Dan dalam *sub menu* latihan soal terdapat 10 butir soal mengenai materi Kenampakan Alam dan keberagaman Sosial Budaya untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari serta skor yang didapat. Teknis penggunaan aplikasi tersebut adalah siswa terlebih dahulu mengisi soal *pre-test* yang telah disediakan kemudian siswa diminta menginstal aplikasi “Bekal Saya” di *handphoneandroid*. Setelah menginstal siswa diminta membuka aplikasi yang telah diinstal, siswa diminta membaca dan memahami materi serta mengerjakan soal *post-test* pada aplikasi. 5) Untuk mengunduh aplikasi “Bekal Saya” di *playstore* membutuhkan RAM *smartphone* minimal 2 GB dan memori internal 16 GB. 6) Desain aplikasi yang dirancang disesuaikan dengan karakter siswa sekolah dasar sehingga siswa lebih tertarik untuk bermain sambil belajar. 7) Sistem operasi yang digunakan adalah *androidlollipop*.

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS materi Kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V Sekolah Dasar ini adalah: 1) Siswa terbiasa menggunakan *handphoneandroid*. 2) Siswa dapat belajar dengan mandiri. 3) Siswa lebih tertarik belajar melalui *handphone* daripada membaca buku materi. 4) Aplikasi “BEKAL SAYA” dapat dijadikan media pembelajaran Materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya

Berdasarkan Rumusan Masalah tersebut, maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut: 1) Produk media pembelajaran yang dikembangkan dikemas dalam bentuk aplikasi berbasis *android*. Media pembelajaran berupa aplikasi yang akan dikembangkan hanya membahas tentang materi IPS di Kelas V Tema 9 Subtema 1 Sekolah Dasar yaitu Kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya dengan KD mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya. 2) Peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas V di beberapa Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Sidoarjo.

## METODE

Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sugiyono (2013: 407) mengemukakan bahwa *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah (Emzir, 2012: 263) .

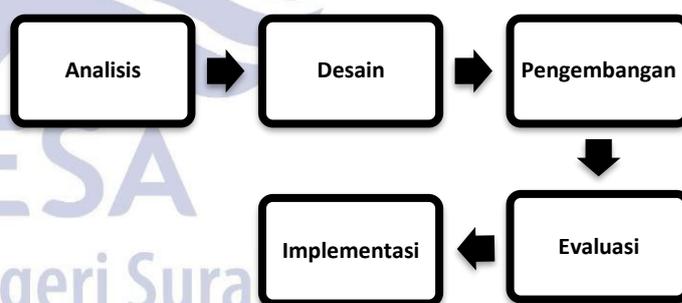
Borg & Gall (dalam Arifin, 2011:126) mengemukakan bahwa “penelitian pengembangan adalah strategi yang ampuh untuk meningkatkan praktik. Ini adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan

memvalidasi produk pendidikan”. Pendapat ini didukung oleh Setyosari (2012:194) yang mengatakan “penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan”. Maka dari itu produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah aplikasi “Bekal Saya” .

Model pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis – Design – Development – Implementation-Evaluation*). Model ini merupakan model pembelajaran yang bersifat umum sehingga sesuai apabila digunakan untuk penelitian pengembangan. menurut Mulyatiningsih (2011:5) “model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain”. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Selain itu, Cheung (2016:4) menyatakan bahwa ADDIE adalah model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) (Sugiyono, 2015:200). Langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bagan sebagai berikut:



**Bagan 1. Langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2015)**

Subjek pada penelitian ini adalah 12 orang siswa sekolah dasar kelas V di wilayah tempat tinggal peneliti. Pelaksanaan penelitian dilakukan di rumah masing-masing siswa sehingga tidak terjadi kerumunan dan kegiatan berkumpul di suatu tempat pada saat melakukan uji coba lapangan atau implementasi. Hal ini peneliti lakukan sehubungan dengan pemberlakuan kegiatan belajar di rumah atau daring akibat pandemi virus covid-19.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *android* “Bekal Saya” diharapkan dapat memenuhi

spesifikasi sebagai berikut: 1) Terdapat judul aplikasi pada layar pembuka, terdapat menu yang berisi tombol materi, petunjuk penggunaan, KD dan tujuan, serta soal yang digunakan sebagai soal *post-test*. 2) Materi berupa wilayah daratan dan perairan meliputi dataran rendah, dataran tinggi, pegunungan, gunung, pantai, tanjung, laut, sungai, dan danau. 3) Aplikasi “Bekal Saya” dikemas dalam bentuk file ekstensi *apk* yang dapat diinstal melalui *smartphone android* minimum versi *lolipop*. 4) Pengoperasian aplikasi “Bekal Saya” membutuhkan jaringan internet. Diharapkan dengan adanya aplikasi “Bekal Saya”, dapat membantu siswa kelas V Sekolah Dasar dalam memahami materi mengenai kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya.

Pada proses validasi dibutuhkan instrumen untuk melaksanakan Uji Kevalidan Media oleh ahli. Dalam pengembangan aplikasi “Bekal Saya”, validasi dilakukan dalam 2 macam yaitu validasi media dan validasi materi serta angket yang diberikan kepada siswa dan guru. Pertama, validasi materi pada aplikasi “Bekal Saya” yang berguna untuk mengetahui kualitas materi yang disajikan dalam aplikasi tersebut yang menggunakan instrumen berupa lembar validasi ahli materi dengan beberapa aspek yang ditinjau sebagai berikut: (1) pembelajaran meliputi kesesuaian materi dengan pembelajaran, kemudahan dalam memahami materi, dan kejelasan isi materi, (2) isi materi meliputi penyampaian isi materi, keruntutan isi materi, dan keefektifan isi materi dalam menambah pengetahuan siswa, (3) penyajian meliputi kemudahan bahasa, kesesuaian materi dengan kemampuan dasar siswa, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Lembar validasi ahli materi disusun mengacu pada skala *likert* oleh Prastowo (2014) dan dimodifikasi oleh peneliti, dalam menjawab pertanyaan dalam lembar validasi, ahli materi memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom nomor yang dianggap sesuai. Lembar validasi ahli materi berisi sepuluh pertanyaan dengan lima opsi jawaban pada setiap pertanyaan.

Kedua, validasi media pada aplikasi “Bekal Saya” yang berguna untuk mengetahui kualitas media yang disajikan dalam aplikasi tersebut yang menggunakan instrumen berupa lembar validasi ahli media dengan beberapa aspek yang ditinjau sebagai berikut: (1) pembelajaran meliputi kesesuaian media yang disampaikan, kejelasan media yang disampaikan, serta kemudahan dalam mengoperasikan media, (2) isi media meliputi kebenaran isi media, keberuntutan isi media, kesesuaian isi media dengan tujuan, dan isi media yang disampaikan dapat membuat siswa menerapkan pendidikan karakter jujur, (3) penyajian meliputi kemudahan bahasa yang digunakan dalam penyampaian, kesesuaian media dengan kemampuan dasar siswa, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, (4) keefektifan meliputi media yang disajikan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran dan keefektifan media dalam penyampaian materi. Lembar validasi ahli media disusun mengacu pada skala *likert* oleh Prastowo (2014) dan dimodifikasi oleh peneliti, dalam menjawab pertanyaan

dalam lembar validasi, ahli media memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom nomor yang dianggap sesuai. Lembar validasi ahli media berisi dua belas pertanyaan dengan lima opsi jawaban pada setiap pertanyaan.

Ketiga, angket sebagai data yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur kepraktisan produk Aplikasi “Bekal Saya” berupa lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru yang dikonversikan dalam bentuk *google form* sehingga siswa dapat mengisinya di rumah masing-masing untuk meminimalisir adanya kegiatan berkumpul. Lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru disusun mengacu pada skala *likert* oleh Prastowo (2014) dan dimodifikasi oleh peneliti, dalam menjawab pertanyaan dalam lembar angket, siswa dan guru memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom nomor yang dianggap sesuai. Lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru berisi pertanyaan dengan lima opsi jawaban pada setiap pertanyaan.

Keempat, *pre-test* dan *post-test*, perlu diketahui bahwa tes ini tidak dijadikan tolak ukur untuk mengetahui keefektifan produk Aplikasi karena penelitian hanya dilakukan dalam skala kecil. Tes ini digunakan oleh peneliti untuk mencari tahu sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya sebelum dan setelah menggunakan aplikasi “Bekal Saya”.

Berikut pengukuran instrumen validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon siswa, dan angket respon guru berdasarkan skala *likert* yang disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Pengukuran Skala Likert**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Setuju
2	Skor 4	Setuju
3	Skor 3	Cukup Setuju
4	Skor 2	Tidak Setuju
5	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

Penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen penelitian tertutup yang menggunakan *rating scale* dalam bentuk skala *likert*. Angket terbuka juga digunakan untuk mendapatkan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh kemudian diolah dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Skor

$\sum R$  = Jumlah Keseluruhan Skor jawaban ahli

N = Jumlah keseluruhan skor dalam item.

Rumus tersebut dapat digunakan sebagai taraf pengukuran keberhasilan produk aplikasi yang dikembangkan dengan kriteria kevalidan sebagai berikut:

**Tabel 2. Persentase Kriteria Hasil Validasi**

Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Valid
61 – 80 %	Valid
41 – 60 %	Cukup Valid
21 – 40%	Kurang Valid
<20 %	Sangat Kurang Valid

Data angket diperoleh dari hasil jawaban angket respon yang diberikan kepada siswa sebagai pengguna aplikasi dan guru. Data tersebut diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Skor

$\sum R$  = Jumlah Keseluruhan Skor jawaban Responden

N = Jumlah keseluruhan skor dalam item.

Rumus tersebut dapat digunakan sebagai taraf pengukuran keefektifan serta kepraktisan produk aplikasi yang dikembangkan dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. Persentase Kriteria Angket Respon**

Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Praktis
61 – 80 %	Praktis
41 – 60 %	Cukup Praktis
21 – 40%	Kurang Praktis
<20 %	Sangat Kurang Praktis

Data test diperoleh dari kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Tes berupa sepuluh butir soal mengenai materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya. Tes ini digunakan sebagai data untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi tersebut sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi “Bekal Saya” . Persentase peningkatan hasil tes dihitung melalui rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Skor

$\sum R$  = Jumlah siswa yang mengalami peningkatan

N = Jumlah keseluruhan siswa

Hasil persentase peningkatan hasil tes untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi dikriteriakan sebagai berikut:

**Tabel 4. Persentase Ketuntasan Belajar**

Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup Baik
21 – 40%	Kurang Baik
<20 %	Sangat Kurang Baik

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan langkah pengembangan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, berikut ini merupakan langkah pengembangan ADDIE menurut Murtiningsih (2011) beserta penjelasan dari hasil penelitian pengembangan aplikasi “Bekal Saya” adalah sebagai berikut:

Tahap pertama adalah analisis, dalam tahap ini peneliti melakukan observasi di lingkungan sekitar peneliti dan mendapatkan permasalahan yang terdapat pada siswa kelas V Sekolah Dasar yang sedang mempelajari tema 9 pada pembelajaran IPS sub materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya terlihat kurang aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran daring. Peneliti juga melakukan diskusi bersama seorang guru kelas V di salah satu Sekolah Dasar mengenai kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran daring. Guru mengatakan bahwa saat siswa diminta untuk mengerjakan latihan soal yang ada di buku tematik, siswa masih sulit untuk memahami materi yang telah disediakan di buku. Terlebih di dalam buku tersebut tidak di sediakan gambar yang menunjang penjelasan materi tersebut. Guru menjelaskan materi kepada siswa sama seperti penjelasan yang ada di buku , terkadang guru juga memberikan *link* video pembelajaran di *Youtube* namun siswa diminta untuk mempelajarinya sendiri. Dalam hal ini tidak semua siswa benar-benar membuka video materi tersebut karena siswa lebih tertarik bermain *game* di *smartphone* daripada melihat video pembelajaran. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa guru harus dapat berinovasi dalam menyampaikan materi supaya kegiatan belajar *daring* dapat berjalan dengan maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba mencari penelitian yang serupa dan menemukan sumber penelitian yang dilakukan oleh Dinda Bahari (2010) dan Ellistya Hayati (2020). Kedua penelitian tersebut sama-sama menemukan permasalahan yang serupa tetapi dalam mata pelajaran yang berbeda. Namun untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, kedua peneliti ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Media tersebut berupa *game* yang berisi materi serta permainan yang mengandung soal-soal yang relevan dengan materi. Media aplikasi tersebut dianggap efektif dalam meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap

materi.

Referensi tersebut membuat peneliti menemukan ide untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi Kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V Sekolah Dasar yaitu aplikasi “Bekal Saya” berbasis *android*. Melalui aplikasi “Bekal Saya” berbasis *android* ini peneliti ingin menunjukkan bahwa belajar dalam masa kegiatan belajar mengajar secara daring juga bisa dilakukan dengan cara yang menarik dan tidak membosankan. Disini peneliti juga ingin membuktikan bahwa mempelajari materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya tidak sulit. Aplikasi “Bekal Saya” dilengkapi dengan penjelasan materi yang singkat namun mudah di ingat serta gambar-gambar yang menarik dan latihan soal untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mempelajari materi Kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya melalui aplikasi “Bekal Saya” . Peneliti telah mengonsultasikan ide peneliti untuk membuat sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi Kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V Sekolah Dasar yaitu aplikasi “Bekal Saya” berbasis *android* dan memaparkan alasan peneliti dalam membuat media pembelajaran tersebut sesuai kondisi yang peneliti temui di lapangan kepada Dosen Pembimbing Skripsi peneliti yaitu Bapak Ulhaq Zuhdi, M.Pd. Beliau menyetujui ide peneliti dan memberikan saran terhadap media yang akan peneliti buat. Beliau menyarankan supaya media pembelajaran ini dibuat semudah mungkin dalam penggunaan dan semenarik mungkin dalam tampilan seperti menggunakan gambar ilustrasi atau *vectors* supaya media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya.

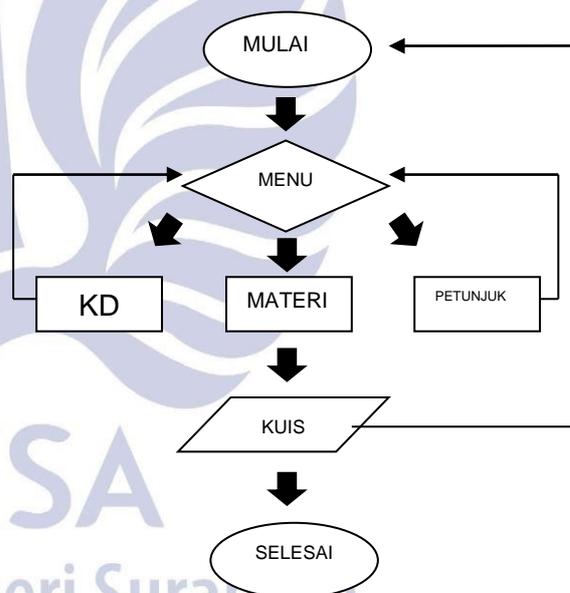
Tahap kedua yaitu desain, pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai pada penelitian dan pengembangan produk aplikasi “Bekal Saya” sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Peneliti terlebih dahulu melakukan studi pustaka terhadap konsep-konsep atau teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran IPS khususnya materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya yang akan dikembangkan dan dilanjutkan dengan mengkaji materi pembelajaran IPS pada kurikulum 2013. Peneliti juga memperkirakan biaya, tenaga, serta waktu yang akan digunakan dalam mengembangkan aplikasi “Bekal Saya” dan merancang *storyboard* sebagai gambaran layout aplikasi “Bekal Saya” dan peneliti mengangkat konsep ilustrasi *vectors* sesuai dengan saran dosen pembimbing peneliti dimana dalam aplikasi ini, gambar yang digunakan sebagian besar menggunakan *vector* yang digambar menyerupai kenampakan yang asli agar lebih mudah ditata dan lebih menarik supaya nantinya aplikasi ini benar-benar dapat membantu siswa dalam memahami materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya serta meningkatkan minat belajar siswa.

Tahap ketiga yaitu pengembangan format atau rancangan produk yang telah dibuat. Dalam tahap ini, peneliti membuat rancangan melibatkan *expert* peneliti mencari referensi atau tutorial dari ahli pembuat aplikasi mengenai proses pembuatan produk serupa melalui *youtube*. Peneliti mencoba mengimplementasikan hasil referensi pada rancangan produk yang akan dibuat, hal pertama yang peneliti lakukan adalah mengumpulkan materi IPS mengenai kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya. Kemudian peneliti mengumpulkan gambar-gambar yang menunjang materi serta menarik untuk di lihat. Langkah berikutnya

peneliti menyusun soal-soal yang akan di gunakan sebagai kuis atau *post-test*.

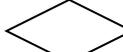
Peneliti membagi macam-macam kenampakan alam menjadi 2 macam yaitu daratan dan perairan. Daratan terbagi menjadi 6 macam yaitu: (1) dataran rendah, (2) dataran tinggi, (3) pegunungan, (4) gunung, (5) pantai, (6) tanjung. Sedangkan perairan terbagi menjadi 3 macam yaitu: (1) laut, (2) sungai, (3) danau. selain itu peneliti menambahkan materi mengenai keberagaman sosial budaya yang ada disekitar, peneliti mengambil daerah Jawa Timur. Dalam materi ini peneliti menjelaskan mengenai keberagaman bahasa, pakaian dan rumah adat, serta kesenian khas Jawa Timur. Peneliti memberi contoh penggunaan bahasa yang ada di Jawa Timur, kemudian peneliti menunjukkan pakaian adat serta rumah adat Jawa Timur beserta gambar ilustrasinya, peneliti juga menunjukkan beberapa kesenian adat yang berasal dari beberapa kota di Jawa Timur seperti: Karapan Sapi dari Madura, kesenian Reog dari Ponorogo, Tari Gandrung dari Banyuwangi, dan Tari remo dari Surabaya beserta gambar ilustrasinya.

Setelah membuat rancangan *storyboard*, peneliti membuat *flowchart* atau alur perintah yang akan dijalankan oleh aplikasi ketika digunakan sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya. Berikut *flowchart* aplikasi “Bekal Saya” :



**Bagan 2. Flowchart Aplikasi “Bekal Saya”**

Keterangan :

-  = Mulai dan selesai
-  = Pengambilan Keputusan
-  = Proses penyampaian Informasi
-  = Hubungan input dan output
-  = Alur program

**Bagan 2. Flowchart aplikasi “Bekal Saya”**

Setelah membuat *storyboard* dan *flowchart*, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah menyusun materi serta gambar yang telah terkumpul pada *Microsoft Power Point* yang kemudian akan dikonversikan kedalam bentuk aplikasi berbasis *android* yang dapat diinstal di *smartphone*. Pada tampilan pertama merupakan tampilan pembuka yang berisi gambar, judul, dan tombol untuk memulai. Tombol tersebut dapat di tekan atau di klik yang kemudian akan berpindah halaman menuju halaman menu. Pada halaman menu terdapat 4 sub menu yaitu KD, petunjuk penggunaan, materi, dan kuis. Sub menu KD berisi informasi mengenai sumber materi pada kurikulum 2013 seperti tema, sub tema, kompetensi dasar, dan tujuan. Kemudian pada sub menu petunjuk penggunaan terdapat tata cara penggunaan aplikasi yang benar sesuai dengan *flowchart* yang telah dibuat oleh peneliti. Pengguna aplikasi yang masih kebingungan dapat membaca petunjuk yang ada di halaman petunjuk penggunaan supaya dapat menggunakan aplikasi dengan baik. Sub menu berikutnya adalah materi, dalam sub menu ini terdapat pemaparan materi secara singkat namun mudah dipahami yang disertai gambar ilustrasi yang menarik. Pada sisi kanan dan kiri bawah sudah terdapat tombol kecil yaitu tombol dengan simbol rumah yang berfungsi untuk kembali pada menu, tombol dengan simbol panah ke kiri untuk melihat materi sebelumnya, dan tombol dengan simbol panah ke kanan untuk melihat materi selanjutnya. Setelah selesai mempelajari dan memahami materi, dalam aplikasi “Bekal Saya” terdapat kuis berjumlah 10 butir soal pilihan ganda dengan empat opsi jawaban. Pengguna aplikasi atau siswa hanya perlu memilih salah satu jawaban dengan menekan pada kolom yang tersedia. Apabila jawaban tersebut benar maka akan muncul kotak pemberitahuan dengan tanda *ceklist* (✓) namun apabila jawaban yang dipilih kurang tepat maka akan muncul tanda silang (x). Setelah selesai mengerjakan kuis, maka akan muncul kotak nilai, setiap soal bernilai 10 poin, siswa dianggap lulus pada kuis tersebut apabila mendapatkan nilai 60 poin ke atas.

5		
6		Materi perairan
7		
8		Materi keberagaman sosial budaya
9		Materi keragaman bahasa
10		Materi kesenian daerah
11		Materi pakaian dan rumah adat
12		Tampilan judul menu kuis
13		Tampilan Soal Kuis
14		Tampilan apabila siswa mendapat nilai diatas nilai minimum
15		Tampilan apabila siswa mendapat nilai di bawah nilai minimum

Tabel 5. Desain Aplikasi “Bekal Saya”

No	Gambar	Keterangan
1		Tampilan halaman judul aplikasi “Bekal Saya”
2		Tampilan halaman menu
3		Tampilan menu materi
4		Materi daratan

Tahap keempat yaitu evaluasi, dalam tahap ini dilakukan validasi terhadap materi dan media yang dilakukan oleh ahli. Proses uji kevalidan yang pertama adalah uji kevalidan materi yang dilakukan oleh ahli materi bapak Drs. Suprayitno, M.Si. selaku dosen jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya. Beliau merupakan dosen ahli dalam bidang IPS. Validasi media dilakukan dengan

memberikan file media yang berekstensi *apk* dan lembar validasi media yang berisi 12 butir pertanyaan dengan 5 opsi jawaban di setiap pertanyaannya. Hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang telah dihitung tersebut menunjukkan bahwa materi pada aplikasi “Bekal Saya” valid untuk digunakan, dengan hasil sebesar 88% yang termasuk dalam kriteria “sangat valid”, namun beberapa hal masih perlu disempurnakan lagi. Ahli materi memberikan masukan dan saran terhadap beberapa hal seperti penyesuaian gambar supaya tidak menimbulkan *ambiguitas* serta kesalahan penulisan kata yang perlu ditinjau lagi oleh peneliti. Hal ini sangat berguna supaya materi dalam aplikasi dapat benar-benar diterima dengan baik oleh pengguna aplikasi.

Proses uji validasi yang kedua adalah uji kevalidan Media yang dilakukan oleh ahli media ibu Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya. Beliau merupakan dosen ahli dalam IPS serta media pembelajaran. Validasi materi dilakukan dengan memberikan rangkuman materi yang digunakan dalam aplikasi dan lembar validasi materi yang berisi 10 butir pertanyaan dengan 5 opsi jawaban di setiap pertanyaannya. Hasil validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{60} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang telah dihitung tersebut menunjukkan bahwa media pada Aplikasi “Bekal Saya” layak untuk digunakan, dengan hasil sebesar 80% yang termasuk dalam kriteria “valid”, namun beberapa hal masih perlu disempurnakan lagi. Ahli media memberi saran dan masukan terhadap materi keberagaman bahasa, dalam materi tersebut terdapat penggunaan kata yang kurang tepat sehingga harus diperbaiki, kemudian ahli media juga memberikan saran untuk mengklasifikasikan materi gunung sesuai dengan jenis keaktifannya dan juga simbol yang digunakan untuk menandakan dalam peta.

Tahap kelima yaitu implementasi, setelah dilakukan uji kevalidan dan kelayakan aplikasi “Bekal Saya” dan juga revisi dari hasil uji validasi maka dilakukan implementasi atau uji coba pada subjek penelitian yaitu 12 orang siswa dan 1 orang guru kelas V Sekolah Dasar. Pada pelaksanaannya, peneliti mendatangi rumah masing-masing siswa untuk melakukan uji coba dikarenakan adanya kebijakan pemerintah terhadap proses pembelajaran yang

dilakukan dirumah atau disebut dengan daring dan juga upaya untuk mengurangi kerumunan dan kegiatan mengumpulkan orang pada Pandemi Covid-19 demi keselamatan bersama. Sebelum menggunakan media, siswa terlebih dahulu diminta untuk melakukan *pre-test*, tes ini dikemas dalam bentuk *google form* supaya lebih praktis dan memudahkan siswa dalam mengerjakan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya. Selanjutnya siswa belajar menggunakan produk yang telah dikembangkan yaitu aplikasi “Bekal Saya”. Setelah belajar melalui aplikasi tersebut, siswa diminta mengerjakan kuis yang terdapat pada aplikasi sebagai *post-test* untuk mengukur pemahaman siswa setelah menggunakan aplikasi.

Angket respon siswa dan angket respon guru diberikan kepada siswa dan guru setelah menggunakan aplikasi. Dalam hal ini guru sebagai penilai keefektifan aplikasi apabila digunakan dalam proses belajar mengajar daring. Sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mengetahui apakah siswa menyukai dan dapat belajar dengan nyaman menggunakan media aplikasi “Bekal Saya”. Lembar angket respon siswa berisi 14 pertanyaan dengan 5 opsi jawaban pada setiap pertanyaannya. Siswa diminta untuk memilih salah satu opsi yang sesuai dengan menekan kolom yang telah disediakan dalam *google form*. Hasil skor angket akan dihitung setiap butir pertanyaan dan mendapat hasil sebagai berikut, butir pertanyaan nomor 1 mendapat persentase sebesar 75%, butir pertanyaan nomor 2 mendapat persentase sebesar 75%, butir pertanyaan nomor 3 mendapat persentase sebesar 83%, butir pertanyaan nomor 4 mendapat persentase sebesar 80%, butir pertanyaan nomor 5 mendapat persentase sebesar 78%, butir pertanyaan nomor 6 mendapat persentase sebesar 76%, butir pertanyaan nomor 7 mendapat persentase sebesar 80%, butir pertanyaan nomor 8 mendapat persentase sebesar 80%, butir pertanyaan nomor 9 mendapat persentase sebesar 75%, butir pertanyaan nomor 10 mendapat persentase sebesar 82%, butir pertanyaan nomor 11 mendapat persentase sebesar 78%, butir pertanyaan nomor 12 mendapat persentase sebesar 80%, butir pertanyaan nomor 13 mendapat persentase sebesar 78%, butir pertanyaan nomor 14 mendapat persentase sebesar 82%. Kemudian hasil dari nilai total akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{680}{840} \times 100\%$$

$$P = 81\%$$

Sedangkan angket respon guru berisi 11 pertanyaan dengan 5 opsi jawaban pada setiap pertanyaannya, hasil angket dihitung dalam rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{55} \times 100\%$$

**P = 87%**

Berdasarkan hasil angket respon guru sebesar 87% dan angket respon siswa dengan hasil sebesar 81% maka uji coba atau implementasi aplikasi “Bekal Saya” menunjukkan tingkat kepraktisan pada kriteria “Sangat Praktis”. Kemudian langkah selanjutnya adalah mencari hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil pemahaman siswa, hasil tes tersebut akan disajikan dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 6. Hasil *pre-test* dan *post-test* Subjek Implementasi**

No	Nama	Pre-test	Post-test
1	YC	90	100
2	DSA	80	100
3	OAA	90	100
4	AC	40	70
5	KAN	60	90
6	FBA	60	80
7	MA	60	100
8	NMB	50	70
9	EFN	60	80
10	FA	60	90
11	FNA	60	90
12	NMB	60	100

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* diatas maka persentase peningkatan hasil tes siswa dihitung dalam rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{12}{12} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Hasil persentase yang diperoleh sebesar 100% untuk itu peningkatan hasil pemahaman siswa dalam ranah kognitif melalui tes berada dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil tes menyatakan bahwa seluruh siswa yang menjadi subjek mengalami peningkatan pemahaman setelah menggunakan aplikasi “Bekal Saya”. Sehingga aplikasi ini dianggap efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk menunjang materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V Sekolah Dasar

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan aplikasi berbasis *android* “Bekal Saya” pada materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Telah dihasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *android* yaitu aplikasi “Bekal Saya” (Belajar Kenampakan Alam dan Sosial Budaya) yang melalui uji kevalidan oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria ahli minimal telah menempuh pendidikan S2 dan juga memiliki keahlian dalam bidang IPS serta pengembangan media pembelajaran. Hasil validasi materi memperoleh skor sebesar 44, apabila dipersentasekan menjadi 88% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 48, apabila dipersentasekan menjadi 80% dengan kriteria “valid”. 2) Angket respon

siswa dalam penggunaan aplikasi keseluruhan menghasilkan skor sebesar 680 yang apabila dipersentasekan menjadi 81% dengan kriteria “Sangat Efektif dan Praktis” dan angket respon guru memperoleh skorsebesar 48, apabila di persentasekan menjadi 87% dengan kriteria “Sangat Praktis”. 3) Hasil peningkatan pemahaman siswa yang diketahui melalui *pre-test* dan *post-test* dalam persentase sebesar 100% dengan hasil rata-rata *pre-test* sebesar 64,1 dan hasil *post-test* sebesar 89,1. Dengan begitu maka aplikasi berbasis *android* “Bekal Saya” sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa khususnya kelas V Sekolah Dasar untuk memahami dan menguasai materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya.

### Saran

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah aplikasi *android* “Bekal Saya” untuk materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V Sekolah Dasar. Dengan terselesaikannya penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran untuk pembaca diantaranya: 1) Perlu dilakukan penelitian lebih dalam mengenai keefektifan aplikasi “Bekal Saya” sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dengan materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya. 2) Diperlukannya penyempurnaan aplikasi “Bekal Saya” dari aspek materi dan fitur-fitur dalam aplikasi. 3) Guru dan siswa perlu memiliki aplikasi “Bekal Saya” dalam mempelajari materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya dalam proses pembelajaran secara luring maupun daring.

### Daftar Pustaka

- Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Dinda Bahari Putri, dkk. 2010. *Rancang Bangun Aplikasi Pendukung Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Berbasis Android*. Lombok : Universitas Mataram.
- Ellistya Hayati Ulfa. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru MI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Lampung.
- Ery Ayu Nur Manisa. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas III SD*. Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi C., Sutjipto B. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Krishna Huda Bagus P dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains. Vol 6 No 1.
- Muhammad Amri Yahya. 2015. *Pengembangan Media*

*Pembelajaran Interaktif Berbassis Android Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program Studi Keahlian Elektronika Industri di SMK.* Skripsi pada Program Studi Pendidikan Elektro Jurusan Pendidikan Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Muhammad Minan Chusni, dkk. 2018. *Appy Pie untuk Edukasi: Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android.* Yogyakarta : Media Akademi.

Nunuk Saryani, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rudi, S., & Cipi, R. 2008. *Media Pembelajaran.* Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.

Syaful Bhari Dzamarah dan Arswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta. Edisi Revisi

