


Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bertema “Bumiku Sayang Bumiku Malang” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD

Mohammad Fathulah Rendy¹, Veryliana Purnamasari², Asep Ardiyanto³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

E-mail: fathulahrendy28@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i3.430>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25 March 2025

Revised: 27 March 2025

Accepted: 30 March 2025

Kata Kunci:

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android

Keywords:

Development of interactive learning media based on Android



ABSTRACT

Minimnya pemahaman siswa dalam mempelajari IPAS disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya materi yang disampaikan oleh guru lebih berfokus pada visualisasi ilustrasi dalam buku siswa serta metode pengajaran yang masih didominasi oleh sistem ceramah. Tujuan atas penelitian ini ialah untuk memperluas sarana belajar partisipatif berbasis android serta menganalisis tingkat validitas dan kepraktisan dalam pembelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD. Penelitian ini menerapkan teknik R&D (Research and Development) dengan pendekatan pola ADDIE. Temuan yang didapatkan dalam bentuk: Pembuatan media belajar interaktif berbasis Android dengan judul “Bumiku Sayang Bumiku Malang” untuk pembelajaran IPAS kelas V SD. Hasil validitas media meliputi alat verifikasi media dan bahan, sementara keefektifan diukur melalui tanggapan dari pengajar dan peserta didik. Capaian riset memperlihatkan yakni validasi media memperoleh skor 0,95 yang tergolong dalam klasifikasi sesuai, verifikasi bahan ajar mencapai 0,84 yang sangat praktis, tanggapan pengajar sejumlah 84,00% yang juga amat efisien, dan tanggapan pelajar sejumlah 93,00% yang tergolong sangat praktis. Berdasarkan temuan tersebut, bisa disimpulkan bahwasanya alat bantu belajar partisipatif ini valid dan efisien untuk dipakai pengajar dan peserta didik pada proses belajar IPAS kelas V SD.

The limited understanding of students in learning IPAS is caused by several factors, including the fact that the material presented by the teacher focuses more on the visual illustrations in the student books, and the teaching methods are still dominated by lecture-based systems. The aim of this study is to develop an interactive learning media based on Android and to analyze the validity and practicality levels in IPAS learning for fifth-grade elementary school students. This study uses the R&D (Research and Development) method with the ADDIE model approach. The findings are as follows: the development of Android-based interactive learning media titled "Bumiku Sayang Bumiku Malang" for the IPAS subject in fifth-grade elementary school. The media validity results include media and material validation instruments, while practicality is measured through responses from teachers and students. The results showed that the media validation obtained a score of 0.95, which is categorized as valid; material validation reached 0.84, which is highly practical; teacher responses were 84.00%, which is also highly practical; and student responses were 93.00%, which is considered highly practical. Based on these findings, it can be concluded that this interactive learning media is valid and practical for use by both teachers and students in IPAS learning for fifth-grade elementary school students.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Mohammad Fathulah Rendy et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bertema “Bumiku Sayang Bumiku Malang” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD , 3(3) 397-405. doi: <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i3.430>

PENDAHULUAN

Di masa digital 5.0 kemajuan teknologi berkembang semakin pesat, berdampak pada segala sektor, diantaranya perkembangan dalam bidang Pendidikan (Ujang Jamaludin et al., 2023). Dalam bidang pendidikan Indonesia banyak mengalami perubahan, Perubahan kebijakan, pembaruan kurikulum, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, adanya perkembangan ini diharapkan pembelajaran menjadi semakin efektif, dan pendidikan semakin maju. Perkembangan teknologi pada bidang pendidikan dapat mempermudah peserta didik, pengajar, serta tenaga kependidikan dalam mengakses beragam aspek di bidang pendidikan. Salah satu aspek yang berhubungan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan dunia pendidikan adalah sarana pembelajaran (Tito Prayogo & Purnamasari, 2024).

Kemajuan teknologi di Indonesia dianggap sudah memadai, sejumlah anak sekarang sudah bisa mengoperasikan ponsel pintar atau *smartphone*. Dalam aspek pendidikan, memberikan kesempatan bagi pendidik serta tenaga pendidik yang lain untuk membuat suatu media pembelajaran yang dapat digunakan siswa pada saat belajar, kapan pun dan di mana siswa berada. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai perantara komunikasi ataupun bahan ajar sebagai referensi edukasi supaya murid tidak mudah jenuh. Ilustrasi alat bantu belajar yang dirancang sampai bisa dimanfaatkan murid yakni Media Pembelajaran Interaktif (MPI) yang menggunakan platform Android.

Menurut (Ahmad Zaki, 2020) mengemukakan bahwa sarana pembelajaran merupakan instrumen pendukung dalam aktivitas belajar yang berfungsi untuk merangsang pemikiran, emosi, keterampilan, serta fokus peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung. Media Pembelajaran sebagai alat perantara tahapan pembelajaran, atau secara sederhana, sarana pembelajaran berperan sebagai alat yang mengatur hubungan berhasil antara pendidik dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media belajar mempunyai keunggulan serta kelemahan dalam penggunaannya sebagai alat bantu belajar. Media yang efisien salah satunya ialah multimedia yang ialah media pelajaran interaktif berbasis visual yang menggabungkan elemen teks, gambar, suara, animasi, permainan, dan video. Keistimewaan memasukkan multimedia ke dalam suatu proses pembelajaran yaitu untuk menarik minat dan antusiasme siswa melalui kegiatan media pembelajaran dalam alat atau sebagai sarana dalam proses perolehan materi dan mengajar, sehingga murid pun bisa meninjau kembali pembelajaran yang akan dipelajari ataupun yang telah dipelajari (Kurniawan & Risnani, 2021).

Salah satu pembuatan media pembelajaran interaktif atau MPI yaitu dengan memanfaatkan perangkat lunak Articulate Storyline 3, yang bisa digunakan dalam merancang alat bantu belajar IPAS menggunakan platform Android, lalu diubah memakai software Website 2 APK Builder Pro agar bisa berfungsi di perangkat Android (Pratama, 2018). Articulate Storyline 3 merupakan *software* yang dipakai dalam media pembelajaran. Software ini dilengkapi dengan berbagai fitur yang bisa menjadikan media belajar lebih memikat. Software articulate storyline 3 dilengkapi dengan fitur-fitur yang lebih unggul jika dibandingkan dengan perangkat lunak lainnya, seperti hasil akhir media pembelajaran yang dapat dijadikan aplikasi untuk perangkat android sehingga media belajar dapat diakses oleh banyak pihak. Fitur-fitur tersebut juga bisa mendukung media belajar agar lebih menarik. Software Articulate Storyline 3 yang dipakai saat pembuatan media belajar memiliki kesamaan dengan PowerPoint, tetapi membutuhkan tambahan perangkat lunak untuk memberikan HTML5. Sementara itu, Articulate Storyline 3 berbasis web (HTML5) yang dapat diakses melalui platform seperti Articulate Online, CD, LMS, serta Word (Husain & Ibrahim, 2021).

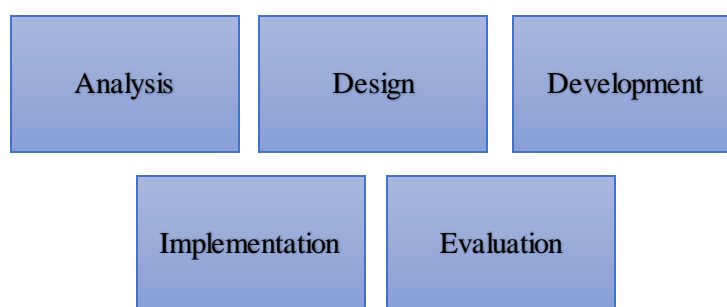
Dalam mempelajari mata pelajaran IPAS, siswa diharuskan untuk paham dengan konsep dan hafal, dikarenakan hal ini tidak bisa disangkal merupakan bagian dari gagasan IPAS menurut Fowler & Fowler (Azizah et al., 2020). IPA bisa dipahami dengan "pengetahuan yang berkaitan dengan peristiwa-peristiwa fisik yang biasanya berlandaskan melalui pemantauan atau pengamatan serta uji coba. Dengan metode keilmuan, sains merupakan teori berpikir dan persepsi yang menyeluruh, yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan bernalar logis dan kritis dan analitis". Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

adalah disiplin wawasan yang membahas berbagai kejadian atau fenomena yang berhubungan berkaitan dengan semesta. Pada tahap ini, siswa kelas V SD berada dalam fase perkembangan operasi konkret di usia 7-12 tahun. Pada tahap tersebut, siswa bisa paham konsep-konsep dengan bantuan gambar atau benda nyata (Nuryati, 2021). Siswa masih kesulitan saat paham materi yang bersifat terpadu, oleh karena itu mereka sangat memerlukan bantuan media untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep materi IPS yang abstrak.

Berdasarkan pada hasil pengamatan di SDN Landungsari 04 Kota Pekalongan, pembelajaran IPAS kelas V masih dilakukan dengan umum. Materi yang diajarkan oleh pengajar lebih menekankan pada pengamatan visual terhadap ilustrasi dalam buku siswa. Di SDN Landungsari, penggunaan fasilitas dan infrastruktur yang ada dalam lingkungan pendidikan masih belum efektif, dan penggunaan sumber belajar berbasis teknologi masih terbatas (Melyastiti et al., 2023). Selama pembelajaran di kelas, siswa sebatas terlibat secara pasif dengan cara mendengar dan menghafal info yang diberi oleh guru, yang menjadikan mereka kurang dalam ketertarikan dan rasa bosan di kalangan siswa. Oleh karenanya, media pembelajaran yang menyenangkan sangat diperlukan untuk memperkuat gairah belajar pelajar di rumah dan menjaga konsentrasi saat pelajaran dalam lingkungan akademik. Alat bantu yang telah digunakan oleh pengajar adalah perangkat lunak Canva, tetapi hanya berbentuk tulisan dan gambar. Melihat bangunan sekolah yang tersedia, seperti LCD dan fasilitas internet yang memadai, serta kebiasaan siswa yang sudah biasa memakai ponsel pintar, pengkaji memutuskan untuk merancang sarana edukasi digital berbasis Android. Inovasi edukasi memiliki kontribusi yang sangat krusial dalam mendukung proses belajar yang efisien melalui penggunaan beragam referensi edukasi, misalnya konten ajar, sumber belajar mandiri, alat perencanaan, dan ekosistem pendidikan, dalam membantu mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar (Arofah & Cahyadi, 2019).

METODE

Kajian ini termasuk pada kajian research and development (R&D) dengan memakai model ADDIE, berdasarkan pendapat (Azizatunnisa et al., 2022), kajian ini dilakukan saat mengikuti program magang kerja/ industri di BPTIK DIKBUD JAWA TENGAH, saat pembentukan media yang dipakai saat belajar, lalu menjalankan wawancara pada pengajar di SD. Pada bulan Oktober 2024 di SDN Landungsari 1 Kota Instrumen yang dipakai pada kajian ini mencakup validasi materi, validasi media, dan data tanggapan dari pengajar dan siswa untuk menilai keefektifan media. Model ADDIE diterapkan untuk menjalankan kajian dan pengembangan ini, yang ada berdasarkan lima fase, yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi, yang diterapkan pada produk kajian dan pengembangan.



Bagan 1. Model ADDIE

Tahap pertama adalah analisis, di mana peneliti mengkaji perlukah adanya pengembangan media belajar. Analisa yang dijalankan mencakup proses pembelajaran serta kebutuhan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas V di SDN Landungsari 04 Pekalongan selama ini belum memaksimalkan pemanfaatan fasilitas dan infrastruktur yang tersedia di sekolah serta tetap kurang pada penggunaan sumber belajar berbasis teknologi. Selama pembelajaran, siswa sebatas terlibat pasif dengan cara mendengarkan dan menghafal materi yang diberi pengajar di kelas.

Tahap kedua adalah desain, di mana peneliti merancang kerangka konseptual untuk media pembelajaran interaktif. Langkah ini dilakukan agar hasil yang dikembangkan mampu bekerja optimal

sejalan dengan kebutuhan siswa. Kemudian, pada tahap ketiga, yaitu pengembangan, peneliti bekerja sama dengan ilustrator untuk membuat layout, menyusun program, dan mengembangkan animasi. Proses pengembangan ini dilakukan secara bertahap oleh peneliti untuk memastikan produk yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan. Sebelum diterapkan di kelas, produk tersebut divalidasi oleh validator. Setelah melalui proses validasi dari ahli, produk akan disesuaikan berdasarkan saran, kritik, dan masukan dari review ahli.

Tahap keempat adalah implementasi, yang memiliki tujuan untuk menerapkan media belajar yang telah dirancang oleh peneliti. Tahap ini sangat penting karena memerlukan respons atau umpan balik dari siswa kelas V mengenai media belajar interaktif interaktif yang telah dirancang, untuk mencari tahu apakah media itu sudah sejalan dengan tujuan pembelajaran atau belum.

Tahap kelima adalah evaluasi, yang ialah tahap akhir pada pengkajian. Dalam fase ini, evaluasi dilakukan pada media pembelajaran yang telah dibangun, dengan harapan peneliti dapat merevisi media tersebut untuk mencapai tujuan penelitian. Melalui evaluasi ini, peneliti juga dapat mengetahui respons siswa pada media belajar yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMHASAN

Data percobaan pada kajian mengenai media belajar interaktif berbasis Android adalah media belajar IPAS yang disusun sejalan dengan topik pembelajaran IPAS tema "Bumiku Sayang Bumiku Malang" dengan topik "Oh Lingkunganku Jadi Rusak" untuk kelas V SD. Pengembangan media ini dijalankan dengan memakai model ADDIE, yang ada dari beberapa fase berikut:

Hasil

1. Analisis

Sasaran dari kajian ini ialah mengidentifikasi keperluan sarana pendidikan di sekolah, khususnya dalam hal media pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan menggunakan observasi terhadap aktivitas pembelajaran dan diskusi dengan guru serta peserta didik. Pengkaji memulai dengan mengumpulkan data di sekolah melalui wawancara awal dengan guru kelas V SDN Landungsari 04 Kota Pekalongan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, ditemukan adanya masalah dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi "Oh Lingkunganku Jadi Rusak" di kelas V. Di SDN Landungsari 04 Kota Pekalongan, khususnya dalam media belajar saat ini terbatas pada pemakaian Canva, video dan gambar yang masih kurang menarik, dan *PowerPoint* (PPT).

2. Desain

Sesudah pengkaji melakukan wawancara pada pengajar dan mendapat data informasi terkait masalah yang ada, pengkaji mengambil keputusan untuk merancang dan menekspansi media belajar interaktif dalam Android. Di fase desain, dijalankan rancangan keseluruhan untuk melengkapi kepentingan tertentu pada media belajar. Dalam proses pembentukan desain, media belajar dari awal hingga selesai meliputi *storyboard*, pembuatan desain media, bekground yang menarik, peilihan gambar, pembuatan video pembelajaran, suara dan simbol-simbol petunjuk (*home back, next, previous*)

3. Pengembangan

Tahap development atau pengembangan ialah tahap ketiga pada pengembangan model ADDIE. Pengkaji memperoleh media belajar interaktif sejalan dengan hasil temuan desain, dalam perancangan media belajar memakai aplikasi *Articulate Storyline* dan *Capcut* dibanding perancangan aset media belajar interkatif menggunakan aplikasi *Canva* dan *Adobe illustrator*. Menggunakan sarana digital Android dengan perangkat lunak *Articulate Storyline 3*. Sarana edukasi partisipatif di Android beda dibanding sarana belajar lain pada hal penyuguhan visualnya. Media ini nampak menarik dengan menggabungkan grafis yang didominasi warna terang, dan dekoratif yang menarik. Kontennya terdapat topik, video belajar, quis, dan soal-soal evaluasi untuk kelas V mata pelajaran IPAS tentang perubahan lingkungan. Pengkaji merancang media belajar interkatif berbasis android yang dipakai untuk media belajar supaya siswa punya minat dan mereka tertarik pada materi dan bisa menaikkan kapabilitas mereka dalam literasi. Berikut ini adalah hasil media belajar android yang ditampilkan dalam ilustrasi ini:



Gambar 1. Halaman Login



Gambar 2. Menu Beranda



Gambar 3. Menu Utam



Gambar 4. Tampilan Materi



Gambar 5. Tampilan video Pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Quiz



Gambar 7. Tampilan Soal Evaluasi



Gambar 8. Tampilan Kompetensi



Gambar 9. Tampilan Profil



Gambar 10. Tampilan Petunjuk Tombol

4. Implementasi

Dalam fase pengaplikasian, media belajar interaktif di tes untuk mengukur validitasnya, yang mencakup justifikasi media yang dipakai untuk membandingkan layak atau tidaknya media serta validasi topik untuk membandingkan layak atau tidaknya topik. Tidak hanya itu saja, media belajar interaktif

juga di tes pada peserta didik dan pengajar dengan menulis kuesioner tanggapan untuk memberi nilai keefektifan sarana tersebut. Pendapat Rahmat & Irfan (2019), fase validasi dianggap valid jika memenuhi klasifikasi ini:

Tabel 1. Kriteria Validasi Media dan Materi

| No | Nilai | Kriteria |
|----|-----------|--------------|
| 1. | 0,81-1,00 | Sangat Valid |
| 2. | 0,61-0,80 | Valid |
| 3. | 0,41-0,60 | Cukup Valid |
| 4. | 0,21-0,40 | Kurang Valid |
| 5. | 0,00-0,20 | Tidak Valid |

Berdasar pada kategori yang disebutkan, media belajar dianggap valid jika memiliki nilai kevalidan $\geq 0,61$, dengan kategori valid dan sangat valid, seperti yang dijelaskan oleh Rahmat & Irfan (2019). Selama magang di BPTIK DIKBUD Jawa Tengah, mentor yang bertindak sebagai validator media memberikan nilai 0,95, yang termasuk pada klasifikasi Sangat Valid. Sementara itu, temuan penilaian dari validator ahli materi, yaitu guru kelas V SDN Landungsari 04, memberi penilaian 0,84, yang juga tergolong pada kategori benar-benar valid.

Tabel 2. Kriteria Kriteria dengan Kepraktisan

| No | Nilai | Kriteria |
|----|-----------------|----------------|
| 1. | 81,00% - 100% | Sangat Praktis |
| 2. | 61,00% - 80,00% | Praktis |
| 3. | 41,00% - 60,00% | Cukup Praktis |
| 4. | 21,00% - 40,00% | Kurang Praktis |
| 5. | 0,00% - 20,00% | Tidak Praktis |

Berdasarkan kategori tersebut, sarana belajar dianggap efektif jika jumlah keefektifan mencapai $\geq 61,00\%$, dengan kategori efektif dan benar-benar efektif, menurut Akbar (2013), temuan yang diperoleh melalui respon pengajar ialah 84,00%, yang masuk pada klasifikasi sangat efektif, sementara respon siswa mencapai 93,00%, yang juga masuk dalam kategori sangat praktis.

5. Evaluasi

Evaluasi ialah urutan yang digunakan untuk membandingkan validitas dan keefektifan media belajar interaktif yang dibangun sebagai bahan pembelajaran IPAS kelas V SD. Penilaian ini dijalankan dan mengamati respons siswa serta pengajar melalui angket yang telah diberi. Kajian ini memiliki tujuan yakni melakukan ekspansi sarana belajar partisipatif berdasar Android yang valid dan efektif, yang dapat dipakai dalam pembelajaran siswa kelas V SD dalam mata pelajaran IPAS, dengan judul "Bumiku Sayang Bumiku Malang" pada materi "Oh Lingkunganku Jadi Rusak".

Pembahasan

Berdasarkan pada kajian yang sudah dijalankan, penggunaan media belajar dengan basis android terbukti sangat membantu siswa saat memaklumin rancangan IPAS, terkhusus pada tema perubahan lingkungan di kelas V. Bahan penelitian memperlihatkan bahwasanya siswa sangat menikmati belajar melalui media belajar efektif yang menarik di Android. Ekspansi media belajar berbasis android telah dikaji, yakni oleh (Ferdy Ariansyah, 2019) hasil evaluasi dari pakar media dan pakar materi memperlihatkan bahwasanya produk ini memenuhi kategori sangat praktis dan dinilai sangat efektif untuk digunakan dalam materi peluang. Namun, kekurangan yang teridentifikasi adalah belum adanya konten video pembelajaran dan animasi, serta desain yang masih cukup sederhana. Penelitian ini memperkenalkan inovasi berupa produk video pembelajaran, animasi, kuis, dan soal evaluasi dalam media belajar berbasis Android yang mencakup bahan ajar perubahan lingkungan dan empat prinsip pengolahan sampah. Diharapkan produk ekspansi ini bisa menolong siswa dalam meningkatkan keinginan belajar, dan memperdalam pemahaman dan temuan belajar mereka, terkhusus pada bahan ajar perubahan lingkungan dan prinsip-prinsip pengolahan sampah.

Data instrumen respon dan validasi dipakai dalam menilai keselarasan dan derajat media belajar interaktif berbasis Android. Dalam pembentukan media belajar interaktif dengan platform Android, metode pengembangannya memerlukan justifikasi dari yang lebih mumpuni, yang meliputi pembimbing ahli media yang juga termasuk mentor magang di BPTIK DIKBUD Jawa Tengah, serta ahli materi yang berperan sebagai guru kelas 5 SDN Landungsari 04 Kota Pekalongan. Tidak hanya itu, pendidik dan siswa membagikan respon untuk memperhitungkan sejauh mana keefektifan instrumen itu. Temuan yang diperoleh menunjukkan bahwasanya justifikasi media dengan nilai 0,95 termasuk klasifikasi sangat valid, justifikasi materi dengan jumlah 0,84 juga termasuk klasifikasi sangat valid, respon pengajar sebanyak 84,00% masuk dalam klasifikasi sangat efektif, dan respon siswa sebesar 93,00% juga masuk pada klasifikasi sangat praktis. Angka-angka ini memperlihatkan bahwasanya konten media itu telah terbukti valid dan efektif untuk dipakai.

Tabel 3. Penilaian Validasi Media pembelajaran interaktif dari Ahli Media dan Ahli Materi

| Penilaian | Nilai | Kriteria |
|-----------------------|--------------|---------------------|
| Ahli Media | 0,95 | Sangat Valid |
| Ahli Materi | 0,84 | Sangat Valid |
| Skor Rata rata | 0,89 | Sangat Valid |

Tabel 4. Penilaian Validasi Kepraktisan Media pembelajaran interaktif dari Guru dan Siswa

| Penilaian | Nilai | Kriteria |
|-----------------------|--------------|---------------------|
| Respon guru | 0,84 | Sangat Valid |
| Respon siswa | 0,93 | Sangat Valid |
| Skor Rata-rata | 0,88 | Sangat Valid |

Tidak hanya itu, pengajar dan siswa menyampaikan umpan balik untuk mengevaluasi tingkat efisiensi media tersebut. Output yang diperoleh menunjukkan bahwa validasi media dengan skor 0,95 masuk dalam kategori sangat valid, validasi materi dengan skor 0,84 juga tergolong sangat valid, respon dari guru sebanyak 84,00% termasuk dalam kategori sangat praktis, serta tanggapan siswa 93,00% juga masuk golongan sangat praktis. Angka-angka ini mengindikasikan bahwasanya konten media itu telah terbukti valid dan efisien untuk dipakai (H. P.S. Muttaqin, 2021) dalam (Budiningtyas et al., 2022) Dijelaskan bahwasanya penggunaan instrumen berbasis Android bisa menaikkan kadar belajar siswa serta membuat siswa lebih tertarik dengan hal-hal baru dalam proses belajar, semacam penggunaan gambar, warna, dan animasi yang memukau, yang bisa membuat siswa merasa lebih senang saat melihatnya. Oleh karenanya, pengkaji memilih topik ekspansi media belajar partisipatif berbasis Android dengan tujuan untuk menaikkan kualitas pembelajaran dan temuan belajar siswa. Rumusan masalah dalam kajian ini ialah dengan cara apa membabarkan media pembelajaran berbasis Android serta menilai kelayakannya pada media belajar interaktif berbasis Android untuk menaikkan kephahaman siswa dalam pembelajaran IPAS kelas V SD, dan seperti apa respon siswa serta guru kepada media belajar interaktif berbasis Android tersebut. Proses validasi untuk memberi nilai layak atau tidaknya dan keefektifan media baru dijalankan melalui tes coba kelompok kecil di SDN Landungsari 04 Kota Pekalongan dan peserta sejumlah 24 siswa, dimana ada 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Oleh karenanya, diperlukan kajian lanjutan dengan mengikutsertakan jumlah sampel siswa yang lebih besar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada temuan penelitian dan pengkajian, bisa disimpulkan bahwasanya kajian ini mewujudkan media belajar secara interaktif berdasar Android untuk mata pelajaran IPAS kelas V SD, dan materi utama tentang perubahan lingkungan dan empat prinsip pengolahan sampah yang dikembangkan berbentuk aplikasi. Aplikasi ini bisa disebarkan melalui file dan bisa digunakan saat offline. Temuan validasi dan tanggapan terhadap media belajar secara partisipatif untuk mata pelajaran IPAS dengan tema perubahan lingkungan dan empat prinsip pengolahan sampah menunjukkan klasifikasi sangat baik. Hal tersebut terlihat dari temuan analisis validasi ahli materi yang mendapatkan skor rata-rata 0,84, yang tergolong dalam kriteria sangat valid, tanggapan guru sebanyak 84,00% yang termasuk pada klasifikasi sangat praktis, serta respon siswa yang memperoleh skor rata-rata 93,00%,

yang juga terbilang pada klasifikasi sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwasanya media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan ini layak serta mudah diterapkan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyusun kajian ini, penulis menghadapi sejumlah tantangan dan kendala, tetapi atas dukungan, dukungan, dan harapan melalui beragam kelompok, penyusun bisa merampungkan dengan baik dan lancar. Rasa terima kasih penulis haturkan terhadap: (1) Program Studi PGSD Universitas PGRI Semarang, (2) Balai Teknologi Informasi dan Komunikasi Provinsi Jawa Tengah, dan (3) Kedua orang tua saya.

REFERENSI

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Azizah, N., Putri, D. P., & Setiyani, S. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Dan Tumbuhan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2), 99–110. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3564>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., Hasanah, U., Pendidikan, F. I., Jakarta, U. N., & Dasar, S. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME*. 6(1), 14–23.
- Budiningtyas, A. K., Utaminingsih, S., & Fajrie, N. (2022). Pengembangan Media “Pegalinu” Dalam Kemampuan Literasi Digital dan Numerasi Dasar Kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 1–10. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP%0A%0Ahttp://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/2549>
- Ferdy Ariansyah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Pokok Asam Basa. *Chemistry Education Review (CER)*, 2(2), 49. <https://doi.org/10.26858/cer.v2i2.8754>
- H. P.S. Muttaqin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>
- Melyastiti, N. M., Agung, A., Agung, G., & Sudarma, I. K. (2023). *E-Modul Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. 7(1), 82–92.
- Nuryati, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda Jurnal Pendidikan*, 3(2), 153–162.
- Pratama, R. A. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 2 PADA MATERI MENGGAMBAR GRAFIK FUNGSI DI SMP PATRA DHARMA 2 BALIKPAPAN LEARNING MEDIA BASED ON ARTICULATE STORYLINE 2 ON DRAWING FUNCTION GRAPHS LESSON IN SMP PATRA DHARMA 2 BALIKPAPAN PENDAHULUAN Matemati*. 7(1), 19–35.
- Rahmat, & Irfan, D. (2019). Rancangan Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Smk. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(4), 30
- Tito Prayogo, F. C., & Purnamasari, V. (2024). Cendekiawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bertema “Bumiku Sayang Bumiku Malang” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD, Mohammad Fathulah Rendy, Veryliana Purnamasari, Asep Ardiyanto

405

Materi Satuan Waktu Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Android, 6(1), 79–88.
<https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v6i1.446>

Ujang Jamaludin, Reksa Adya Pribadi, & Arrasyidi, L. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2640–2650. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.941>