

**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA
PELAJARAN IPS MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN KERAGAMAN
SOSIAL BUDAYA KELAS V SD NEGERI 3 GETAS TEMANGGUNG**

Novitasari ¹, Atik Kurnia Jayanti ², Heri Maria Zulfiati ³
^{1,2,3} Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Pascasarjana Pendidikan,
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta
¹novitasari5112@guru.sd.belajar.id ,
²atikjayanti26@guru.sd.belajar.id
³heri.maria@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

Research on Android-based application development in social studies subjects. The lack of use of technology-based learning media in elementary schools makes teaching and learning activities monotonous. This causes learning objectives not to be achieved well and students are less motivated in learning. This research aims to develop Android-based application learning media, as well as determine the feasibility of Android-based application learning media regarding Natural Appearance and Socio-Cultural Diversity. The sample in this research was 19 class V students at SD Negeri 3 Getas Temanggung. This type of research is RnD with the ADDIE research method which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. The data collection techniques used were observation, interviews and questionnaires. At the end of this research, a product was produced in the form of an Android-based learning media application for fifth grade elementary school students. The overall results of the feasibility test and user test of Android-based applications involving media experts, material experts, language experts, class V teachers and class V students are in the very good category. It can be concluded that the suitability of the media is very good in social studies learning in elementary schools. This application can be used to help teachers in the social studies learning process, and can increase students' interest in learning.

Keywords: development, android application, natural appearance and socio-cultural diversity, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan aplikasi berbasis android pada mata pelajaran IPS kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah dasar membuat kegiatan belajar mengajar menjadi monoton. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik dan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi berbasis android, serta mengetahui kelayakan media pembelajaran aplikasi berbasis android materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 3 Getas Temanggung sebanyak 19 orang. Jenis penelitian ini adalah RnD dengan metode penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan kuesioner. Pada akhir penelitian ini menghasilkan prosuk berupa media pembelajaran Aplikasi berbasis android untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Keseluruhan hasil uji kelayakan dan uji pengguna Aplikasi berbasis android yang melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas V, dan peserta didik kelas V masuk dalam kategori baik sekali. Dapat disimpulkan bahwa kelayakan media sangat baik dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran IPS, serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: pengembangan , aplikasi android, kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pertumbuhan teknologi yang semakin pesat dari hari ke hari, membuat teknologi menjadi kebutuhan primer yang harus dipenuhi oleh sebagian besar manusia. Dunia pendidikan menjadi salah satu yang merasakan dampak dari perkembangan teknologi, khususnya pada teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan di era ini juga menuntut peserta didik untuk bisa beradaptasi dengan segala

perubahan yang terjadi, salah satunya dengan perkembangan teknologi. Menurut Lestari (2018) peserta didik harus dibekali dengan keterampilan serta ilmu yang memadai agar dapat bertahan di era global yang sangat kompetitif. Partnership for 21st Century Skills mengembangkan kerangka yang menggambarkan keterampilan, pengetahuan, dan keahlian yang harus dikembangkan untuk menyampaikan materi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik

(Sari et al., 2018). proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri-sendiri” (Dananjaya, 2013:25).

Pengembangan media pembelajaran dibutuhkan dalam semua muatan pelajaran, salah satunya dalam muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar. Jumriani et al. (2021) mengemukakan bahwa, pendidikan IPS di sekolah dasar sangat penting untuk mengenalkan kehidupan masyarakat dan lingkungan melalui penggunaan media pembelajaran yang beragam. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran IPS. Tujuan pembelajaran IPS dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu (1) memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia, (2) mengasah keterampilan mengolah informasi yang ditemukan, (3) mengasah sikap demokrasi, (4) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, (5) pembekalan untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan, dan (6)

mampu memahami pembelajaran yang bersifat konkret, realistik di kehidupan bermasyarakat (Susanto, 2014).

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 kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Getas Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung 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. Dalam hal ini guru tidak tahu seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Sehingga dibutuhkan media sebagai solusi untuk menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran 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 berbasis Android 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 berbasis android pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V Sekolah Dasar karena menurut peneliti, pembelajaran melalui media *smartphone* / *cromebook* akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar.

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang berisi pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya untuk siswa sekolah dasar kelas V. Aplikasi ini memanfaatkan *smartphone* android. Pengembangan aplikasi ini didasari oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu diantaranya : Penelitian di Universitas Negeri Surabaya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Android untuk pembelajaran materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan di SMA Negeri 22 Surabaya terbukti efektif dengan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas control.

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 Aplikasi Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V**

Sekolah Dasar Negeri 3 Getas Temanggung”

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

Adapun manfaat yang diharapkan pada pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS materi Kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya kelas V di sekolah dasar ini adalah : 1) Bagi Siswa Meningkatkan motivasi dan minat belajar: Aplikasi Android yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran. 2) Bagi Guru, Memudahkan penyampaian materi pelajaran: Guru dapat menggunakan aplikasi Android untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan

interaktif. Hal ini dapat membantu guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. 3) Bagi institusi Pendidikan, Meningkatkan kualitas pendidikan: Penggunaan aplikasi Android dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Hal ini karena aplikasi Android dapat membantu siswa untuk belajar dengan cara yang lebih efektif dan mencapai prestasi yang lebih baik.

Spesifikasi produk ini diharapkan aplikasi pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu pengguna mencapai tujuan belajar mereka. Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis android yang layak digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi yang dikembangkan akan berfokus pada materi kenampakan alam dan keberagaman sosial untuk kelas V sekolah dasar. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari aplikasi yang telah dikembangkan. Dengan adanya pengembangan aplikasi berbasis android ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran, menjadi acuan untuk

mengembangkan aplikasi berbasis android pada pembelajaran yang lebih beragam, dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan memahami materi kenampakan alam dan keberagaman sosial di Indonesia.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), yaitu metode yang berisi proses langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada (Tegeh et al., 2014). Penelitian ini dilaksanakan pada semester Genap Tahun ajaran 2023/2024. Tempat pelaksanaan penelitian yaitu di SD Negeri 3 Getas Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung Jawa Tengah dengan jumlah peserta didik kelas V sebanyak 19 orang.

Penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan. Berikut penjabaran tahapan model ADDIE yang dilakukan: (1) *Analyze* (Analisis) dengan melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara guru dan peserta didik kelas V sekolah dasar; (2) *Design* (Perancangan) merancang media pembelajaran

sesuai hasil analisis kebutuhan serta menyusun instrumen penelitian; (3) *Development* (Pengembangan) mengembangkan hasil rancangan menjadi produk nyata lalu dilakukan uji validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa; (4) *Implementation* (Implementasi) menerapkan aplikasi berbasis android pada pembelajaran, kemudian peserta didik melalui tahap uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test* serta mengisi angket respon peserta didik dan kelayakan media oleh guru; (5) *Evaluation* (Evaluasi) menyusun dan mengumpulkan data hasil evaluasi formatif dari tahap-tahap sebelumnya, sebagai acuan untuk penyempurnaan produk yang dihasilkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa observasi untuk melihat proses pembelajaran, wawancara guru dan peserta didik bertujuan memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk proses penelitian, dan kuesioner. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar wawancara untuk analisis kebutuhan guru serta peserta didik, lembar validasi uji ahli, lembar angket kelayakan media guru terhadap media, dan lembar angket respon peserta didik terhadap media aplikasi

berbasis android. Setelah semua data telah dikumpulkan, dilakukan analisis data untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran infografis berbasis android. Menurut (Riduwan, 2018) suatu produk dikatakan layak apabila memenuhi tingkat kelayakan berdasarkan presentase yang disajikan tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Kelayakan Aplikasi Berbasis Android

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Presentase	Katagori Kelayakan
≤ 20%	Buruk Sekali
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Baik Sekali

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi berbasis android materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya di Indonesia. Aplikasi ini dikembangkan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajarannya.

Untuk menghasilkan aplikasi pembelajaran ini, maka dilakukan tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Model ADDIE

ini terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Tahap pertama adalah *analyze* (analisis) yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi proses pembelajaran, wawancara guru kelas V, dan wawancara peserta didik kelas V sekolah dasar. Peneliti melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan proses pembelajaran, analisis kurikulum atau materi, dan analisis karakteristik peserta didik. Selanjutnya tahap *design* (perancangan) dimana peneliti menentukan kompetensi dasar, merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran, memilih cakupan materi yang sesuai, dan merancang media pembelajaran dengan membuat *storyboard*.

Tahap kedua yaitu desain, pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai pada penelitian dan pengembangan produk aplikasi berbasis android 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 Merdeka.

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.

Setelah membuat rancangan *storyboard*, peneliti membuat *flowchart* atau alur perintah yang akan dijalankan oleh aplikasi ketika digunakan sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya

Setelah membuat *storyboard* dan *flowchart*, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah menyusun materi serta gambar yang telah terkumpul pada google drive selanjutnya membuar rancangan yang akan di buat dalam aplikasi ke dalam google site, selanjutnya dikonversikan kedalam bentuk web appsgeyser.com yang di kerjakan melalui Laptop. Selain itu peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan untuk uji validasi ahli dan uji resepon serta kelayakan media kepada guru dan peserta didik.

Selanjutnya pada tahap perancangan dilakukan dengan mengacu pada hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, agar penelitian yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1 Halaman Awal Aplikasi



Gambar 2 Menu Aplikasi



Gambar 3 Menu Aplikasi



Gambar 4 Tujuan Pembelajaran



Gambar 5 Tampilan Video Materi



Gambar 6 Tampilan Video Materi

Aplikasi yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan kuesioner terbuka. Setelah itu media akan direvisi berdasarkan kritik dan saran para ahli sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Hasil validasi media pembelajaran infografis berbasis android dari ketiga ahli dijabarkan pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Presentase	Kelayakan
Isi media	10	100 %	Baik Sekali
Elemen Aplikasi	46	92 %	Baik Sekali
Penggunaan	15	100 %	Baik Sekali
Jumlah	71	-	
Rata-rata	94,67 %		Baik Sekali

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Skor	Presentase	Kelayakan
Keselarsan Kurikulum	15	100 %	Baik Sekali
Struktur Visual	17	85%	Baik Sekali
Penggunaan Aplikasi	14	93%	Baik Sekali
Jumlah	46	-	
Rata-rata	92%		Baik Sekali

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Uji Coba Peserta Didik		
	<i>One to One</i>	<i>Small Group</i>	<i>Field Test</i>
Desain Tampilan	8	26	56
Aspek Penggunaan	9	9	17
Fungsi Aplikasi	11	33	79
Jumlah	28	68	152
Prosentase	92 %	93 %	94 %
Kelayakan	Baik Sekali		

Tabel 5.Hasil Uji Kelayakan

Aspek	Jumlah Skor	Prese ntase	Kelaya kan
Kriteria Aplikasi	21	87 %	Baik Sekali
Aspek Penggunaan	15	82 %	Baik Sekali
Desain Tampilan	10	100 %	Baik Sekali
Jumlah	46	-	
Rata-rata	89%		Baik Sekali

Tahap selanjutnya adalah *implementation*, yaitu mengimplementasikan aplikasi kepada peserta didik. Sebelumnya aplikasi diujicobakan kepada guru kelas V untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut. Setelah itu baru

diujicobakan kepada peserta didik melalui 3 tahap, yaitu *one to one* yang melibatkan Guru kelas v

Tabel 6.Hasil Rekapitulasi Uji Respon Peserta Didik

Aspek	Jumlah Skor	Prese ntase	Kelaya kan
Keterbacaan	21	84 %	Baik Sekali
Kelugasan	8	80 %	Baik Sekali
Tipografi	15	100 %	Baik Sekali
Jumlah	44	-	
Rata-rata	88%		Baik Sekali

Tahap terakhir adalah *evaluation* yaitu peneliti menyusun dan mengumpulkan data hasil evaluasi formatif dari tahap-tahap sebelumnya, sebagai acuan untuk penyempurnaan produk yang dihasilkan. Hasil validasi ketiga ahli didapatkan rata-rata sebesar 91,56%, maka aplikias berbasis andorid materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya di Indonesia dapat dikategorikan baik sekali. Sedangkan hasil uji kelayakan guru kelas V mendapatkan 94% dengan kategori baik sekali, serta rata-rata hasil uji coba peserta didik 94,59% dengan kategori baik sekali.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan produk aplikasi berbasis android dapat dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS di kelas V.

Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis android dapat membantu guru dan peserta didik kelas V SDN 3 Getas Temanggung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru terbantu dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, sehingga penyampaian materi menjadi lebih mudah. Selain itu guru juga bisa mengenalkan aplikasi berbasis teknologi kepada peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik terbiasa memanfaatkan teknologi dengan lebih bijak salah satunya untuk mendapatkan informasi yang berguna. Penggunaan media berbasis teknologi tidak hanya mempermudah proses penyampaian informasi, tapi bisa juga menjadi daya tarik peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran (Masluhah et al., 2022).

Peserta didik selama pembelajaran berlangsung juga terlihat antusias dalam menggunakan aplikasi ini. Mereka mencoba mengeksplor secara mandiri fitur dan materi yang terdapat dalam aplikasi.

Meningkatnya motivasi belajar peserta didik akan berdampak baik pada hasil belajarnya. Pada saat peneliti mengajukan pertanyaan, peserta didik dengan antusias menyampaikan jawaban sesuai dengan materi yang dipelajari.

E. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis android. Dalam aplikasi ini peneliti mengusung materi Kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Hasil rata-rata dari seluruh uji validasi ahli adalah 91,56% dengan kategori baik sekali, hasil uji kelayakan media guru kelas V mendapatkan 89% dengan kategori baik sekali, dan hasil rata-rata uji coba kepada peserta didik diperoleh hasil sebesar 94,59% dengan kategori baik sekali. Kesimpulan yang diperoleh dari pengembangan aplikasi berbasis android yaitu layak digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Bekal Saya” Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3103-3113.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42328>

Asri, D., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan Game Edukasi Si Galang Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pakaian Adat Untuk Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 254964.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23605>

MARDATILA, A. P. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PETA BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI KERAGAMAN ETNIK DAN BUDAYA PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK*

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).

<https://digilib.unila.ac.id/61722>

Afriani, N. R., Maksum, A., & Yulianti, S. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 935-942.

<https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/2797>

Podungge, A. F. P., Ladamay, I., & Yulianti, Y. (2022, November). Pengembangan Game Edukasi “Smart Worm” Berbasis Android Materi Ips Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 6, No. 1, pp. 72-81).

Muizzah, L. (2017, November). Aplikasi pengenalan budaya madura berbasis android. In *Prosiding SEHATI (Seminar*

- Nasional Humaniora dan Aplikasi Teknologi Informasi*) (Vol. 3, No. 1, pp. 17-21).
<https://djournals.com/klik/article/view/1435>
- Setiadi, A., Yuliatmojo, P., & Nurhidayat, D. (2018). Pengembangan aplikasi Android untuk pembelajaran pneumatik. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika (JVOTE)*, 1(1), 1-5.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jvote/article/view/6886>
- Firdaus, F., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Kontekstual Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5176-5185.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3160>
- Adiutami, N. K. E., & Sujana, I. W. (2022). Aplikasi Android Berorientasi Teori Ausubel pada Muatan IPS. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 150-159.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/46515>
- Putri, D. B., Anjarwani, S. E., & Afwani, R. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pendukung Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, dan Aplikasinya (JTika)*, 1(1), 49-56.
<https://jtika.if.unram.ac.id/index.php/JTika/article/view/4>
- Hadiputra, D., & Zulfiati, H. M. (2023). PEMANFAATAN CANVA TERINTEGRASI TRI N UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5755-5766.

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/1155>
5

Khaningrum, N. I., Dewi, F. A., Sunarti, S., Elsola, D. A. N., & Zulfiati, H. M. (2023). PENGGUNAAN PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA SCRAPBOOK BERBASIS CANVA DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI DAN KEBUDAYAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 4415-4429.

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11024>