

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS 4 SD NEGERI 1 JEJAWI**

Linda¹, Adrianus Dedy², Erfan Ramadhani³

^{1.2.3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

¹lindasyarifudin2802@gmail.com, ²adrianusdedy@univpgri-palembang,

³erfankonselor@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media based on Android applications to improve the learning interest of fourth grade students of SD Negeri 1 Jejawi in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS), especially on the material of the diversity of traditional houses in Indonesia. The research method used is the ADDIE development model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, questionnaires, tests and documentation. The developed media were validated by material, media, and language experts, and tested in small and large groups. The results showed that this media was very feasible with an average validity of 90.85%, very practical with an average of 91.11% by students, 89.33% by teachers, and very effective with an N-Gain value of 0.77 in the high category. This study concludes that the developed Android-based learning media is effective in increasing students' learning interest and is in accordance with the characteristics of the current digital generation.

Keywords: *Android Application, Interactive Learning Media, Learning Interest*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android guna untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Jejawi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi keberagaman rumah adat di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, tes dan dokumentasi. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta diuji coba pada kelompok kecil dan besar. Hasil menunjukkan bahwa media ini sangat layak dengan rata-rata validitas 90,85%, sangat praktis dengan rata-rata 91,11% oleh siswa, 89,33% oleh guru, dan sangat efektif dengan nilai N-Gain 0,77 dalam kategori tinggi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan efektif meningkatkan minat belajar siswa dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Kata Kunci: Aplikasi Android, Media Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan investasi terbesar dalam membentuk dan membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman agar tidak tertinggal (Harmawati et al., 2024, p. 2). Salah satu bentuk adaptasi tersebut terlihat dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Anggraeni et al., 2023, p. 2). Salah satu implementasi nyata adalah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar, masih terbatas sehingga belum optimal dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Di era digital saat ini, pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan penting. Guru sebagai ujung tombak pendidikan perlu memahami dan menguasai faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan basis pengetahuan yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Schubatzky et al., 2023). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memungkinkan guru untuk memanfaatkan potensi teknologi dalam kegiatan pembelajaran secara

efektif dan efisien (Kurniawan & Risnani, 2021; Renggani & Priyanto, 2023). Namun, di lapangan, guru masih menghadapi berbagai tantangan seperti desain pembelajaran yang menarik, keterampilan TIK yang terbatas, dan tuntutan keterlibatan orang tua (Mulyono, 2020; Renggani & Priyanto, 2023). Oleh karena itu, keterampilan digital menjadi kebutuhan dasar bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini, yang merupakan generasi digital (Lohr et al., 2024).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media bukan sekadar alat bantu, tetapi juga sarana untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa (Harsiwi & Arini, 2020, p. 1105). Media yang dirancang dengan kreatif dapat membangkitkan emosi, minat, dan motivasi belajar siswa (Agastya et al., 2024; (Fadilah et al., 2023, p. 8). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus relevan dengan materi pelajaran dan dirancang sedemikian rupa agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa dituntut memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap fenomena di sekitarnya dan mampu mengaitkan pengetahuan tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Namun,

berdasarkan laporan Kemendikbud dalam penelitian Azzahra et al. (2023), masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta menunjukkan kurangnya minat belajar yang berdampak pada hasil belajar. IPAS sebagai gabungan dari ilmu alam dan sosial, mengkaji makhluk hidup, benda mati, dan interaksi sosial manusia dalam lingkungannya (Adnyana & Yudaparmita, 2023, p. 63). sehingga pembelajarannya membutuhkan pendekatan yang menarik dan relevan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa media yang digunakan guru masih sangat sederhana, didominasi oleh bahan karton dan metode ceramah. Media ini belum mampu menarik perhatian dan minat siswa, sehingga mereka cenderung pasif dalam pembelajaran. Menurut Furqon, (2024,), minat merupakan kecenderungan yang membuat seseorang memilih untuk fokus atau terlibat dalam suatu aktivitas tertentu. Minat mengacu pada rasa ketertarikan yang terus-menerus untuk memperhatikan atau ikut serta dalam suatu kegiatan karena adanya kesadaran akan pentingnya atau nilai dari hal tersebut. Menurut Rahmi et al., (2020,), indikator minat belajar yaitu sebagai berikut a) perasaan senang, tidak ada perasaan terpaksa untuk belajar, b) ketertarikan siswa, c) Perhatian Siswa , d) Keterlibatan siswa.

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dipandang sebagai solusi yang potensial untuk

mengatasi tantangan tersebut. Media ini mampu menyajikan materi pembelajaran dengan unsur multimedia seperti teks, gambar, suara, dan animasi, yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Kurniawan & Risnani, 2021; Renggani & Priyanto, 2023, p. 234) Schwan dalam Daryanes et al. (2023) juga menyatakan bahwa media interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan kognitif siswa.

Sejumlah penelitian sebelumnya (Hapsari & Fahmi, 2021; Kurniawati et al., 2020; Wahidah et al., 2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android dinyatakan valid dan efektif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia, menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Hal ini juga dilatarbelakangi oleh belum tersedianya media pembelajaran berbasis android untuk materi tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android yang dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Diharapkan media ini dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih

menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi positif bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Jejawi, jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SD. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran dan kebutuhan media. Tahap desain dilakukan dengan merancang alur navigasi aplikasi, storyboard, serta tampilan antarmuka berdasarkan hasil analisis. Tahap pengembangan melibatkan proses pembuatan media interaktif berbasis aplikasi android menggunakan *Smart Apps Creator* serta validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian validasi dilakukan menggunakan angket validasi

dengan skala likert. validasi Kriteria kevalidan media dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Kriteria Kevalidan Media

Persentase	Kriteria
76% - 100 %	Sangat Valid
51% - 75 %	Valid
26% - 50 %	Cukup Valid
0% - 25 %	Kurang Valid

Sumber: (Nihlah et al., 2023)

Setelah direvisi berdasarkan masukan para ahli, peneliti melakukan uji kepraktisan menggunakan angket respon siswa dan respon guru. Kriteria kepraktisan media dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan Media

Persentase	Kriteria
81% -100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Sumber: (Sari, Desi kumala 2020)

Kemudian untuk uji keefektifan dilakukan dengan menganalisis angket minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android. Perhitungan ini menggunakan $N - \text{Gain}$ Skor dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria $N - \text{Gain}$ Skor

Nilai $N - \text{Gain}$	Kriteria
$G < 0,3$	Rendah

$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Sumber : (Wahidah et al., 2023)

Selanjutnya, dilakukan evaluasi untuk menilai kelayakan dan kualitas media pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dan secara sumatif setelah implementasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, tes dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data kebutuhan pengguna, sedangkan angket digunakan untuk menilai tanggapan ahli dan siswa serta mengukur minat belajar siswa terhadap media yang dikembangkan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil observasi dan saran para ahli, sementara data kuantitatif diperoleh dari angket yang dianalisis menggunakan skala Likert. Hasil dari proses analisis ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian:

Penelitian ini berhasil menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android yang dikembangkan khusus untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi

keberagaman rumah adat di Indonesia. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, minimnya penggunaan media interaktif, dan rendahnya minat belajar siswa terhadap materi IPAS. Hal ini sejalan dengan temuan yang dilaporkan oleh Hapsari & Fahmi (2021) bahwa pembelajaran konvensional tanpa media interaktif sering kali membuat siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif menjadi sangat penting agar siswa dapat lebih termotivasi dan memahami materi secara menyeluruh.

Pada tahap desain, peneliti menyusun konsep media pembelajaran yang mengacu pada capaian pembelajaran dan materi sesuai kurikulum. Desain media dibuat menarik dengan penggunaan visual dan audio pendukung yang relevan, serta disusun menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* sehingga dapat diakses melalui smartphone Android siswa. Pemanfaatan teknologi mobile learning seperti ini sesuai

dengan penelitian oleh Kurnawati et al. (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi



Android memberikan kemudahan akses dan meningkatkan engagement siswa karena fleksibilitas dan daya tarik teknologi yang familiar bagi mereka. tampilan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini sebagai ilustrasi antarmuka pengguna yang mudah dipahami dan interaktif.

Gambar 1. Media Pembelajaran yang dikembangkan



ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dengan skor validitas rata-rata 90,85% yang termasuk kategori sangat valid. Validasi ini menjadi indikator penting dalam memastikan kualitas media, sebagaimana diungkapkan oleh Mubaraq (2024) bahwa validasi ahli merupakan langkah krusial dalam pengembangan produk edukatif agar sesuai dengan standar pembelajaran dan tidak terjadi kesalahan konten.

Pada tahap implementasi, media diuji coba pada kelompok kecil sebanyak 8 siswa untuk mengukur tingkat kepraktisan. Angket respon yang diisi siswa dan guru menunjukkan rata-rata kepraktisan sebesar 91,11% dan 89,33%, yang masuk kategori sangat praktis, mengindikasikan media mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna sasaran.

Uji kelompok besar melibatkan 17 siswa yang diberikan *pretest* angket minat belajar sebelum penggunaan media, kemudian *posttest* angket minat setelah menggunakan media. Diperoleh hasil analisis N-Gain sebesar 0,77 menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif meningkatkan minat belajar siswa dalam kategori tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Putra dan Santoso (2020) yang melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi dan

hasil belajar siswa, khususnya pada materi IPA. Media yang interaktif dan menarik mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan.

Pada tahap evaluasi, kelebihan media pembelajaran ini meliputi kemudahan akses tanpa koneksi internet setelah instalasi, kemudahan penggunaan oleh siswa, serta kemampuannya meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Namun, terdapat kekurangan berupa kebutuhan ruang penyimpanan yang cukup pada smartphone dan keharusan mengunduh media terlebih dahulu menggunakan koneksi internet. Hal ini sejalan dengan kendala yang ditemukan dalam penelitian oleh Camarini et.,al (2024) terkait keterbatasan perangkat dan kuota internet yang masih menjadi hambatan dalam penerapan media pembelajaran digital di sekolah dasar. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan dari pihak sekolah maupun orang tua untuk mengatasi kendala ini agar media dapat dimanfaatkan secara optimal.

Pembahasan:

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D), yang dalam konteks pendidikan bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif dan dapat diimplementasikan secara langsung dalam proses belajar mengajar.

Pendekatan ini sangat relevan karena memungkinkan pengembangan media yang tidak hanya diuji secara teoritis, tetapi juga secara empiris melalui validasi, uji coba kepraktisan, dan evaluasi efektivitas. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android, yang dapat diakses melalui smartphone siswa. Media ini dirancang untuk menunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV sekolah dasar, khususnya pada materi keberagaman rumah adat di Indonesia.

Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media tersebut memenuhi tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Ketiga aspek ini merupakan indikator utama kualitas media pembelajaran yang baik (Kustandi & Darmawan, 2020), karena mencerminkan kelayakan isi, kemudahan penggunaan, dan dampak nyata terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Pertama, dari segi validitas, media yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh empat validator, yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru kelas. Validasi ini sangat penting karena berfungsi sebagai jaminan bahwa isi dan tampilan media sesuai dengan standar kurikulum dan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut berada dalam kategori "Sangat Valid",

dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 90,85%.

Validasi oleh ahli media memperoleh skor tertinggi, menunjukkan bahwa aspek desain visual, navigasi, dan tampilan antarmuka media sangat baik. Hal ini memperkuat pendapat dari Schubatzky et al. (2023), yang menekankan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan prinsip desain visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Validasi dari ahli materi dan bahasa juga menunjukkan hasil yang memuaskan, membuktikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual tetapi juga akurat secara konten dan sesuai dengan kemampuan bahasa siswa SD.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra et al. (2024), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dapat mencapai tingkat validasi sangat tinggi jika dikembangkan dengan mengikuti kaidah pedagogis dan prinsip desain instruksional yang tepat. Validitas tinggi ini merupakan fondasi penting sebelum media digunakan dalam konteks kelas yang sebenarnya.

Kedua, pada tahap kepraktisan, media diuji pada kelompok kecil yang terdiri dari siswa kelas IV dan seorang guru kelas. Hasil angket menunjukkan bahwa baik siswa maupun guru menganggap media ini sangat mudah digunakan, intuitif, dan menarik. Rata-rata skor dari siswa adalah 91,11%, sementara dari guru sebesar 89,33%,

yang keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Praktis."

Kemudahan penggunaan media oleh siswa sekolah dasar menjadi aspek penting, mengingat karakteristik kognitif dan motorik mereka yang masih berkembang. Media yang terlalu kompleks atau membingungkan justru akan menghambat proses belajar. Oleh karena itu, kepraktisan tinggi yang ditemukan dalam penelitian ini menjadi indikator penting bahwa media tersebut sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan pengguna sasaran.

Temuan ini menguatkan hasil penelitian oleh Renggani & Priyanto (2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android dinilai sangat praktis karena dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, bahkan tanpa bimbingan langsung dari guru. Ini menunjukkan bahwa media digital dapat mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengeksplorasi materi pelajaran.

Ketiga, pada tahap efektivitas, media diuji pada kelompok besar melalui pemberian angket minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil analisis menunjukkan peningkatan minat belajar dengan skor N-Gain sebesar 0,77 yang masuk kategori "Tinggi", yang berarti media ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Efektivitas tinggi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya valid dan

praktis, tetapi juga berdampak nyata dalam konteks pembelajaran nyata.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Maulida et al. (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan media video interaktif atau berbasis aplikasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara signifikan. Interaktivitas, keterlibatan sensorik, dan elemen visual yang menarik merupakan faktor utama dalam meningkatkan minat belajar, terutama pada siswa usia dasar yang memiliki kecenderungan untuk belajar melalui pengalaman langsung dan eksploratif.

Lebih lanjut, minat belajar siswa merupakan indikator penting dalam proses pendidikan, karena minat berbanding lurus dengan keterlibatan aktif dan pencapaian hasil belajar. Dalam hal ini, Putri et al. (2022) mengungkapkan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan rasa ingin tahu, serta faktor eksternal seperti pendekatan guru dan media pembelajaran yang digunakan. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti mampu menjembatani kedua faktor tersebut, dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memotivasi siswa untuk aktif mengikuti pelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat bukti bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android sangat potensial untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Bahkan, dibandingkan dengan media konvensional yang hanya mengandalkan bahan ajar

cetak atau alat bantu statis, media interaktif ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan dinamis. Dengan integrasi unsur visual, audio, dan respons interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran.

Temuan ini juga selaras dengan hasil penelitian lain yang menggunakan pendekatan non-digital, seperti media roda berputar. Penelitian di SD Negeri 3 Ngunang Kabupaten Musi Banyuasin menunjukkan bahwa media sederhana yang dirancang secara kreatif mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Baik media berbasis Android maupun media konvensional, jika dirancang dengan pendekatan interaktif, sama-sama mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan.

Dengan demikian, guru tidak harus selalu bergantung pada teknologi tinggi dalam pembelajaran. Kreativitas dalam merancang media yang sesuai dengan konteks, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran tetap menjadi kunci utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android melalui model ADDIE berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Jejawi

pada mata pelajaran IPAS. Validasi ahli menyatakan bahwa media ini sangat layak, dan hasil uji coba menunjukkan tingkat kepraktisan dan efektivitas yang tinggi, dengan peningkatan minat belajar siswa yang signifikan. Keunggulan utama media ini terletak pada kemudahan akses, tampilan menarik, serta kesesuaiannya dengan karakteristik siswa digital saat ini. Namun, keterbatasan seperti kebutuhan ruang penyimpanan dan koneksi internet untuk unduhan awal perlu diperhatikan. Oleh karena itu, disarankan agar guru dan sekolah mendukung penggunaan media digital ini sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran, dan studi lanjutan dapat mengembangkan konten yang lebih luas untuk mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Agastya, I. B. O., Paripurno, E. T., Prastistho, B., Murwanto, H., Prasetya, J. D., & Nugraho, A. R. B. (2024). Model media learning for disaster risk reduction in the Batur UNESCO Global Geopark. *International Journal of Geoheritage and Parks*, 12(3), 353–366.
- Anggraeni, M. D., Mucharromah, R., Taqiyya, B. Z., Fadilah, R. E., Mahardika, I. K., & Yusmar, F. (2023). Perkembangan Teknologi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *FKIP E-PROCEEDING*, 1–5.
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238.
- Camarini, N. P. I., Riastini, P. N., & Suarjana, I. M. (2024). Permasalahan Penggunaan Aplikasi Digital: Studi Masalah Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 158-165.
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar* (A. Febryanti & A. Asari (eds.)). PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Harmawati, Y., Sapriya, Abdulkarim, A., Bestari, P., & Sari, B. I. (2024). Data of digital literacy level measurement of Indonesian students: Based on the components of ability to use

- media, advanced use of digital media, managing digital learning platforms, and ethics and safety in the use of digital media. *Data in Brief*, 54.
<https://doi.org/10.1016/j.dib.2024.110397>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Kurniawati, I. D., Hapsari, E. D., & Putri, A. W. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Menarik Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik disekolah dan masyarakat. Kencana.
- Lohr, A., Sailer, M., Stadler, M., & Fischer, F. (2024). Digital learning in schools: Which skills do teachers need, and who should bring their own devices? *Teaching and Teacher Education*, 152(July), 104788.
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104788>
- Maulida, S., Mansur, H., & Fatimah. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 1(1), 20–28.
- Mubaraq, Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pemasangan Instalasi Listrik (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Nihlah, F. R. U., Purnamasari, V., & Suyitno, S. (2023). Pengembangan Media Interaktif Mipasandro (Media Ipas Berbasis Android) Bagi Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv. *Indonesian Journal of Elementary School*, 3(2), 43–52.
<https://doi.org/10.26877/ijes.v3i2.17686>
- Oktaria, N., Mulyono, H., & Kurniawan, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa. 6(4), 796–806.
- Putra, J. A., Tahri, M., Efran, M., & Angga, P. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221.
<https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>
- Putri, D. J., Angelina, S., Claudia, S., & Mujazi, R. M. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kecamatan larangan tangerang. 9.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on*

Teacher Education, 2(1), 197–206.
<https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>

Renggani, S. A., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 233–241.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8115>

Sari, D. K. (2020). *Kepraktisan Aplikasi Fisika Isomorfis (Forfis) Berbasis Android dalam Menunjang Pembelajaran Mandiri*. 2(1), 24–29.
<https://doi.org/10.37058/diffractio.n.v2i1.1669>

Schubatzky, T., Burde, J. P., Große-Heilmann, R., Haagen-Schützenhöfer, C., Riese, J., & Weiler, D. (2023). Predicting the development of digital media PCK/TPACK: The role of PCK, motivation to use digital media, interest in and previous experience with digital media. *Computers and Education*, 206(May).
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104900>

Wahidah, B. nurul, Supiyanti, S., & Maritasari, D. B. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MEMBACA PERMULAAN*. 08, 628–636.