

**PENGEMBANGAN MEDIA SISTEM JELAJAH KEBUDAYAAN INDONESIA
(SIJEKI) BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD
MUHAMMADIYAH 16 SEMARANG**

Muhammad Andika Febriyanto¹, Husni Wakhyudin², Intan Rahmawati³

FIP, Universitas PGRI Semarang

1andikafebri526@gmail.com, 2husniwakhyudin@upgris.ac.id

, 3agoesq435@gmail.com

ABSTRACT

The background that prompted this research was the difficulty students had in following and understanding IPAS lessons on Indonesian cultural heritage. However, after the author explored the issue further through questionnaires, interviews, and needs analysis, it became apparent that the underlying causes of this problem were a lack of innovation on the part of teachers in the learning process and a lack of variety in the learning media provided by teachers. As a result, students tended to feel bored and their engagement in the learning process was less than optimal. The problems formulated in this study are 1) How valid is the development of the Android-based Indonesian Cultural Exploration System (SIJEKI) for IPAS lessons in Grade IV at SD Muhammadiyah 16 Semarang based on the validation results? 2) How practical is the development of the Android-based Indonesian Cultural Exploration System (SIJEKI) media for the IPAS subject in Grade IV at SD Muhammadiyah 16 Semarang? 3) How acceptable is the development of the Android-based Indonesian Cultural Exploration System (SIJEKI) media for the IPAS subject in Grade IV at SD Muhammadiyah 16 Semarang based on the questionnaire results? This research is classified as research and development (R&D). The research model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and documentation. Product testing was conducted at SD Muhammadiyah 16 Semarang. Based on the research conducted, the researcher obtained a percentage score from media experts and subject matter experts of 98.75%, which is considered highly valid and highly feasible. The questionnaire responses were then tested on 27 fourth-grade students. From the data calculated, the questionnaire responses obtained a percentage score of 97.4% in the category of highly practical and acceptable, while the teacher questionnaire responses obtained a percentage score of 100% in the category of highly practical and acceptable. Based on these scores, the Android-based SIJEKI media was declared highly valid, practical, and acceptable by both students and teachers for use in the learning process in the classroom and at home.

Keywords: Learning media, Indonesian culture, Android

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kesulitan siswa dalam mengikuti dan memahami pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia, namun setelah penulis menggali informasi lebih dalam melalui angket wawancara dan analisis kebutuhan ternyata hal yang mendasari permasalahan tersebut karena

kurangnya inovasi guru dalam proses pembelajaran dan kurangnya variasi media pembelajaran yang diberikan oleh guru, dengan begitu siswa cenderung merasa bosan dan keterlibatan siswa yang kurang optimal ketika proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana kevalidan Pengembangan Media Sistem Jelajah Kebudayaan Indonesia (SIJEKI) Berbasis Android Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 16 Semarang berdasarkan hasil validasi? 2) Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Sistem Jelajah Kebudayaan Indonesia (SIJEKI) Berbasis Android Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 16 Semarang? 3) Bagaimana keberterimaan Pengembangan Media Sistem Jelajah Kebudayaan Indonesia (SIJEKI) Berbasis Android Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 16 Semarang berdasarkan hasil angket?. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model penelitian yang digunakan yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Pengujian produk dilakukan di SD Muhammadiyah 16 Semarang. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh skor presentase dari ahli media dan ahli materi sebesar 98,75% dengan kategori sangat valid dan sangat layak. Lalu hasil angket respon diujikan kepada 27 siswa kelas IV, dari data yang telah dihitung angket respon memperoleh skor presentase 97,4% dengan kategori sangat praktis dan diterima, sedangkan angket respon guru memperoleh skor presentase 100% dengan kategori sangat praktis dan diterima. Dari hasil skor tersebut maka media SIJEKI berbasis android ini dinyatakan sangat valid, praktis dan diterima oleh siswa maupun guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas maupun di rumah.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Kebudayaan Indonesia, Android

A. Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi kini merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Menurut Huda (2020), teknologi sangat bermanfaat dalam membantu proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang membuat pembelajaran lebih dinamis. Dengan demikian, media pendidikan berbasis teknologi diharapkan mampu

meningkatkan mutu pendidikan (Maritsa et al., 2021).

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS agar pembelajaran lebih holistik, mencakup aspek alam dan sosial. Namun, implementasinya belum optimal karena guru masih mengajarkan IPA dan IPS secara terpisah (Wijayanti, 2023). Kurikulum juga menekankan pengajaran terpadu IPAS di kelas IV–VI (Barlian, 2022).

Pembelajaran IPS masih banyak menggunakan metode konvensional

dan minim inovasi, sehingga tidak sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Model ceramah yang monoton membuat siswa cepat bosan, sehingga dibutuhkan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan (Heryani, 2022).

Media pembelajaran berperan penting sebagai perantara dalam penyampaian pesan dan ide yang dapat merangsang minat serta perhatian siswa (Taufiq dalam Nadzif et al., 2022). Penggunaan media yang baik juga menambah wawasan siswa terhadap perkembangan teknologi. Media yang praktis adalah media yang mudah digunakan oleh guru dan siswa (Annisa dalam Fitriyaningsih & Agustini, 2022). Dengan demikian, media pembelajaran menjadi jembatan antara peningkatan kualitas pendidikan dan kemajuan teknologi.

Siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai berpikir logis, mampu mengklasifikasikan benda, dan menarik kesimpulan, tetapi masih bergantung pada objek nyata (Marinda, 2020; Septianti & Afiani, 2020). Kini siswa lebih tertarik bermain gim daripada belajar konvensional (Hasanah, 2019). Karena itu, diperlukan media belajar

berbasis game edukatif yang menyenangkan dan sesuai karakter siswa kelas IV (Nurhayati & Handayani, 2020). Media interaktif berbasis game dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan wawancara dengan kelas IV SD Muhammadiyah 16 Semarang, siswa mengalami kesulitan memahami materi kekayaan budaya Indonesia. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan hanya menggunakan buku atau video, membuat siswa cepat bosan dan kurang aktif. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi IPAS rendah karena belum ada media pembelajaran interaktif yang mendukung.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan perlunya media interaktif agar siswa lebih mudah memahami materi kekayaan budaya Indonesia. Inovasi media berbasis teknologi diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Sugiarto et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV masih konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa pasif dan kurang berminat belajar. Penelitian tersebut mengembangkan media

menggunakan Articulate Storyline untuk mengatasi masalah ini.

Permasalahan dalam penelitian ini serupa, yaitu pembelajaran masih satu arah dan minim variasi media. Peneliti juga menggunakan Articulate Storyline 3 untuk mengembangkan materi interaktif yang dikonversi menjadi aplikasi (apk). Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran interaktif berjudul “Pengembangan Media Sistem Jelajah Kebudayaan Indonesia (SIJEKI) Berbasis Android Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 16 Semarang.”

B. Metode Penelitian

Pada jenis penelitian yaitu R&D, metode yang sesuai dengan permasalahan tersebut yaitu ADDIE. ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) menurut Hidayat & Nizar, (2021) adalah sistem desain pendidikan yang berpusat pada pembelajaran individu dan berfokus pada kinerja dasar, yaitu pembuatan konsep untuk desain produk pembelajaran yang efektif, kreatif, dan efisien.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan sistem desain pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan individu dan berfokus pada peningkatan kinerja melalui perancangan produk pembelajaran yang efektif, kreatif, dan efisien. Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui angket wawancara dan analisis kebutuhan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan skor angket validasi dan angket respon. Dalam proses pengumpulan data, digunakan Skala *Likert* dan Skala *Guttman*. Skala *Likert* digunakan pada angket validasi ahli untuk menilai tingkat kevalidan dan kelayakan produk, sementara Skala *Guttman* diterapkan pada angket wawancara, analisis kebutuhan, serta respon siswa dan guru. Adapun tabel persentase yang digunakan untuk menentukan kevalidan dan kepraktisan produk sebagai berikut:

Tabel 1 Persentase Validasi Ahli

Interval	Kriteria
76 – 100 %	Sangat Valid
51 – 75 %	Valid
26 – 50 %	Cukup Valid
0 – 25 %	Kurang Valid

**Tabel 2 Persentase Angket Respon
Siswa Dan Guru**

Interval	Kriteria
76 – 100 %	Sangat Praktis
51 – 75 %	Praktis
26 – 50 %	Cukup Praktis
0 – 25 %	Kurang Praktis

Sedangkan rumus perhitungan skor persentase untuk validasi ahli maupun angket respon menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100\%$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan ADIIE. ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation*. Hasil pengembangan sebagai berikut:

- 1) *Analysis* (Analisis) Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik

sebelum mengembangkan media. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah 16 Semarang, ditemukan bahwa siswa sangat sulit dalam memahami materi-materi konkrit tentang kekayaan budaya Indonesia yaitu IPAS. Guru masih menggunakan metode satu arah dan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga menimbulkan kebosanan, minat belajar rendah, serta keterlibatan siswa yang kurang optimal.

- 2) *Design* (Desain) Pada tahap desain, setelah permasalahan dan kebutuhan guru serta siswa teridentifikasi, dilakukan perancangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android. Media dikembangkan menggunakan Articulate Storyline 3 dan Website Apk Builder 2. Pemilihan Articulate Storyline 3 didasarkan pada kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur, serta kompatibilitasnya dengan berbagai perangkat. Hasil ekspor media berupa file index.html kemudian dikonversi menjadi aplikasi Android melalui Website Apk Builder 2. Sebelum proses perancangan, disusun storyboard

sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran

3) *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti menghasilkan produk media pembelajaran yang disusun berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa. Produk tersebut kemudian diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh dosen ahli media dan materi dari dosen Universitas PGRI Semarang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang diberikan kepada validator. Tujuan validasi ini adalah untuk memperoleh skor tingkat kevalidan media sebelum dilakukan uji coba di sekolah.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Presentase	Kriteria
Penggunaan	100%	Sangat Valid
Tampilan Visual	100%	Sangat Valid
Integrasi Media	95,83%	Sangat Valid
Persentase	98,75%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 merupakan hasil penilaian validasi ahli media

yang dilakukan oleh validator I. Dari tabel di atas angket yang telah diisi oleh validator I, aspek penggunaan mendapatkan skor (28) “sangat valid” berjumlah 7 soal, aspek tampilan visual mendapatkan skor (28) “sangat valid” berjumlah 7 soal, sedangkan aspek integrasi media mendapatkan skor (23) “sangat valid” berjumlah 6 soal. Jadi dari hasil tabel di atas, penilaian media SIJEKI oleh ahli media mendapatkan skor presentase 98,75% dengan kategori sangat valid.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Presentase	Kriteria
Kesesuaian Materi	100%	Sangat Valid
Penyajian Materi	96,42%	Sangat Valid
Kebahasaan	100%	Sangat Valid
Persentase	98,75%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 merupakan hasil penilaian validasi ahli materi yang dilakukan oleh validator II. Dari tabel di atas angket yang telah diisi oleh validator II, aspek kesesuaian materi mendapatkan skor (28) “sangat valid” berjumlah 7 soal, aspek kesesuaian materi mendapatkan skor (27) “sangat valid” berjumlah 7 soal,

sedangkan aspek kebahasaan mendapatkan skor (24) “sangat valid” berjumlah 6 soal. Jadi dari hasil tabel di atas, penilaian media SIJEKI oleh ahli media mendapatkan skor presentase 98,75% dengan kategori sangat valid.

Dari hasil tabel diatas berdasarkan penilaian validator ahli media dan ahli materi mendapatkan skor persentase 98,75%. Dengan hasil tersebut maka media SIJEKI dinyatakan sangat valid.

4) *Implementation* (Implementasi)

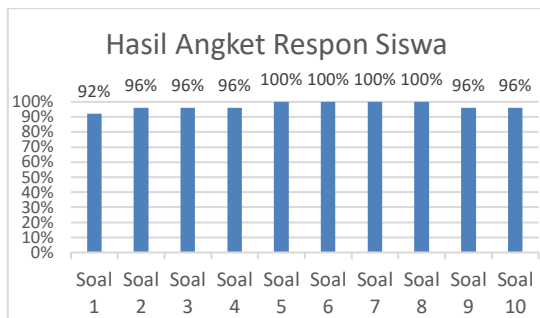
Media yang telah divalidasi oleh ahli kemudian diuji cobakan kepada guru serta 27 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 16 Semarang dengan menggunakan teknik sampling yang telah ditentukan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat diterima dan digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru dan siswa guna menilai tingkat kepraktisan, keberterimaan, serta respon mereka terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 5 Hasil Angket Respon Guru

Aspek	Presentase	Kriteria
Kesesuaian dan Kejelasan	100%	Sangat Praktis
Desain dan Interaktivitas	100%	Sangat Praktis
Aksesibilitas dan Teknis	100%	Sangat Praktis
Manfaat	100%	Sangat Praktis
Motivasi dan Pemahaman Siswa	100%	Sangat Praktis
Persentase	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 5 hasil penelitian angket respon oleh guru kelas IV SD Muhammadiyah 16 Semarang. Dapat diketahui bahwa aspek kesesuaian dan kejelasan mendapatkan skor 4 maksimal 4. Aspek desain dan interaktivitas mendapatlan skor 4 maksimal 4. Aspek aksesibilitas dan teknis mendapatkan skor 3 maksimal 3. Aspek manfaat memndapatkan skor 2 maksimal 2. Aspek motivasi dan pemahaman siswa mendapatkan skor 2 maksimal 2. Jumlah skor yang diperoleh dari hasil angket respon guru yaitu 15 dari skor maksimal 15

dan perolehan persentase 100% dengan kategori sangat praktis dan diterima. Dari hasil tabel diatas berdasarkan angket respon guru media SIJEKI dinyatakan sangat praktis dan diterima oleh guru dalam pembelajaran.



Gambar 1 Hasil Angket Respon Siswa

Berdasarkan gambar 1 merupakan hasil rekap data angket respon siswa yang telah dikerjakan oleh 27 siswa SD Muhammadiyah 16 Semarang. Dalam angket respon tersebut terdapat 10 soal pertanyaan yang harus diisi. Setiap pertanyaan dengan pengisian “Ya” akan mendapatkan poin 1, sedangkan jawaban “Tidak” mendapatkan poin 0. Pengisian angket menggunakan *checklist* (✓). Jadi dari hasil rekap diatas, pada soal pertanyaan nomor 5, 6, 7, dan 8 mendapatkan skor sempurna 100% dengan pengisian 27 poin dari 27 siswa mengisi indikator “Ya”, sedangkan soal pertanyaan nomor 2, 3, 4, 9 dan 10 mendapatkan

skor pengisian 26 poin dengan presentase 96%, lalu pada soal pertanyaan nomor 1 hanya mendapatkan skor 25 poin dengan presentase 92%. Dengan hasil tersebut maka skor keseluruhan yang didapatkan siswa yaitu 263 poin, dengan persentase 97,4%. Untuk perhitungan rumus menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100\%$$

$$P = \frac{263}{270} \times 100\% = 97,4\%$$

Dari perhitungan rumus di atas, diketahui bahwa persentase keseluruhan siswa mendapatkan skor 97,4% dengan kategori sangat praktis. Maka media cerita gambar berseri oleh penilaian keberterimaan siswa dinyatakan sangat praktis dalam pembelajaran

5) Evaluation (Evaluasi) Tahap ini dilakukan untuk menganalisis hasil uji coba guna mengetahui seberapa valid, praktis dan keberterimaan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam mendukung proses belajar mengajar.

Dari penerapan langkah langkah ADDIE tersebut, Media SIJEKI berbasis android yang sudah dinilai melalui angket validasi maupun

angket respon, maka hasil dari media SIJEKI berbasis android adalah sebagai berikut:

- 1) Pada tampilan awal aplikasi, pengguna disambut dengan halaman utama yang menampilkan judul media SIJEKI (Sistem Jelajah Kebudayaan Indonesia), disertai logo Universitas PGRI Semarang dan Program Studi PGSD UPGRIS. Pada halaman ini juga tersedia ikon musik yang memungkinkan pengguna memilih backsound sesuai keinginan sebagai latar suara. Setelah melakukan pengaturan musik, pengguna dapat menekan tombol "Start" untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.



Gambar 2 Tampilan Awal Media

- 2) Pada halaman ini, pengguna diminta mengisi nama lengkap dan nomor absen pada kolom yang tersedia. Setelah data diisi, pengguna dapat menekan tombol "Save and Next" untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. Apabila salah satu kolom belum terisi, sistem tidak akan memproses ke tahap selanjutnya.



Gambar 3 Tampilan Menu Registrasi

- 3) Pada tampilan menu utama media SIJEKI, tersedia beberapa pilihan menu, yaitu (1) Informasi, (2) Materi, (3) Petunjuk, (4) Game, dan (5) Evaluasi. Setiap menu bersifat interaktif dan dapat diakses dengan mengklik ikon yang akan mengarahkan pengguna ke halaman berikutnya.



Gambar 4 Tampilan Menu Media

4) Halaman Informasi menampilkan kompetensi yang ingin dicapai melalui penggunaan media SIJEKI, meliputi Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Setelah bagian kompetensi, ditampilkan pula profil pengembang media. Pengguna dapat kembali ke menu utama dengan menekan tombol home yang tersedia pada halaman tersebut.



Gambar 5 Tampilan Informasi

5) Pada awal tampilan materi, pengguna disajikan kuis interaktif bergambar dengan pertanyaan “Menurut kalian, manakah yang termasuk keragaman budaya di Indonesia?”. Setelah menjawab, sistem otomatis mengarahkan pengguna ke materi video pembelajaran. Dalam video tersebut, pengguna dapat mengatur pemutaran dengan fitur play dan pause agar materi lebih mudah dipahami. Selanjutnya, pengguna diarahkan ke materi lagu tentang keanekaragaman budaya Indonesia untuk memperdalam pemahaman secara menyenangkan. Lagu tersebut juga dilengkapi fitur play dan pause agar dapat didengarkan dan dihafalkan dengan lebih mudah. Setelah menyelesaikan kedua materi tersebut, pengguna dapat melanjutkan ke bagian berikutnya.



Gambar 6 Tampilan Awal Materi

- 6) Pada bagian materi keragaman budaya Indonesia, disajikan deskripsi singkat yang dapat dibaca dan dipahami oleh pengguna. Materi mencakup sepuluh aspek kebudayaan, yaitu (1) suku bangsa, (2) pakaian adat, (3) rumah adat, (4) tari tradisional, (5) bahasa daerah, (6) lagu daerah, (7) alat musik tradisional, (8) makanan khas daerah, (9) senjata tradisional, dan (10) upacara adat. Sumber materi diperoleh dari referensi daring seperti Google serta Buku IPAS

Kelas IV Kurikulum Merdeka (2021). Setelah mempelajari seluruh materi tersebut, pengguna dapat melanjutkan ke bagian berikutnya.



**Gambar 7 Tampilan Materi
Keragaman Budaya Indonesia**

- 7) Pada bagian peta keberagaman budaya Indonesia, pengguna disajikan tampilan interaktif berupa peta pulau-pulau Indonesia. Setiap nama pulau dapat diklik untuk menampilkan ilustrasi budaya yang mewakili daerah tersebut. Setelah memilih salah satu pulau, pengguna akan diarahkan ke halaman berisi informasi detail mengenai keragaman budaya di wilayah yang dipilih.



Gambar 8 Tampilan Peta

Keragaman Budaya Indonesia

- 8) Pada tampilan petunjuk berisikan petunjuk nama dan fungsi ikon yang dapat di gulirkan ke bawah dan ke atas di dalam media SIJEKI



Gambar 9 Tampilan Petunjuk

- 9) Pada bagian game interaktif, tersedia permainan drag and drop atau puzzle bergambar yang dapat dimainkan oleh pengguna.

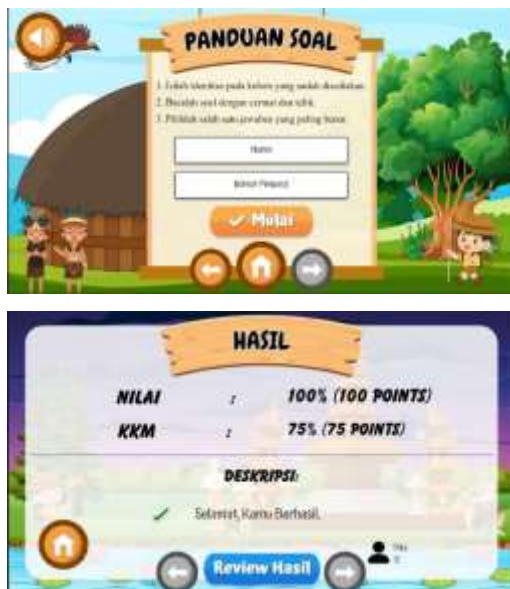
Terdapat 5 permainan interaktif, dan setelah menyelesaikan setiap permainan, pengguna dapat langsung melihat hasil berupa jawaban benar atau salah secara langsung.



Gambar 10 Tampilan Game Interaktif

- 10) Halaman evaluasi merupakan bagian terakhir dalam media SIJEKI. Pada bagian ini disajikan 10 butir soal yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Sebelum memulai evaluasi, pengguna

diminta mengisi nama lengkap dan nomor absen. Setelah seluruh soal dijawab, pengguna dapat mengirimkan hasilnya dan melihat skor akhir. Batas ketuntasan ditetapkan pada nilai minimum 75, dan pengguna dengan skor di bawah kriteria tersebut diwajibkan mengulang evaluasi hingga mencapai nilai yang ditentukan.



Gambar 11 Tampilan Evaluasi

E. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini merujuk kepada rumusan permasalahan yang terjadi, maka hasilnya antara lain: 1) Media SIJEKI memperoleh penilaian yang sangat valid dari ahli media dan ahli materi. Dengan memperoleh presentase skor 98,75% dari kedua validator. Hal ini menunjukkan bahwa

media yang dikembangkan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran IPAS khususnya materi kekayaan budaya Indonesia. 2) Berdasarkan hasil uji coba yang melibatkan 27 siswa dan guru kelas IV SD Muhammadiyah 16 Semarang, media SIJEKI dinilai sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media SIJEKI sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Penilaian guru memperoleh skor 100%, sedangkan respon siswa 97,4%. Media dinilai mudah dioperasikan, menarik, interaktif, dan membantu pemahaman materi secara efektif. 3) Media SIJEKI juga memiliki tingkat keberterimaan yang sangat baik dari pengguna. Guru dan siswa menerima media ini sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar. Keberterimaan ini tampak dari antusiasme siswa dalam mengeksplorasi fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi dan dari pernyataan guru yang menilai media ini layak untuk diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, SIJEKI layak dijadikan media pembelajaran inovatif

yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi.

Saran

Saran yang bisa diberikan dalam penelitian ini antara lain, 1) Bagi peserta didik, media SIJEKI diharapkan tidak hanya digunakan saat pembelajaran di kelas bersama guru, tetapi juga dapat dimanfaatkan secara mandiri di rumah. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan untuk mengulang kembali materi, memperdalam pemahaman, serta melatih kemandirian belajar. Penggunaan media ini di luar jam pelajaran juga memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara lebih fleksibel sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. 2) Bagi guru, media SIJEKI diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media dan variasi media pembelajaran IPAS, khususnya dalam menjelaskan materi abstrak seperti kekayaan budaya Indonesia. 3) Bagi pengembang berikutnya, diharapkan dapat melakukan uji coba dalam skala yang lebih luas, serta memperluas materi yang dikembangkan, dengan

mengembangkan fitur-fitur tambahan seperti animasi secara realtime agar media lebih menarik dan tidak membosankan saat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Barlian, U. C. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal Of Educational And Language Research*, 2110.
- Fitriyaningsih, N. F. N., Agustini, F., & Priyanto, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran "œPencernaan Manusia" Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Mendidik*, 1(2).
- Hasanah, U. (2019). Membangun Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 10.
- Heryani, A. .. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 19.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation

- and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2, 3.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 124.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakter Siswa Sekolah Dasar Di Sdn 14 Cikokol. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 14.
- Sugiarto, C., WAHYUDI, W., & SAHARI, S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Keberagaman Suku Dan Budaya Di Indonesia Kelas Iv Sdn 1 Lengkong Kabupaten Nganjuk (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas mi/sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.