

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN NORMA
DALAM ADAT ISTIADAT DAERAH KU DI KELAS IV SD**

Ahmad Fiqru Hidayat¹, Irwan Febryan², Made Sri Astika Dewi³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Triatma Mulya

¹12286206008@triatmamulya.ac.id, ²irwan.febryan@triatmamulya.ac.id,

³astika.dewi@triatmamulya.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the quality of an interactive learning media in the form of an application on the topic of norms in local customs for fourth-grade elementary school students, viewed from the aspects of validity, practicality, and effectiveness. This research employed the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 31 fourth-grade students at SD Negeri 1 Pengambangan. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the developed interactive application has very good quality. In terms of validity, the application obtained a score of 90% from the material expert and 91% from the media expert, both categorized as highly valid, indicating that it is suitable for use in learning. In terms of practicality, the teacher response reached 92.5% and student responses reached 90.5%, both categorized as highly practical, indicating that the application is easy to use and engaging for students. In terms of effectiveness, there was an improvement in student learning outcomes, as shown by the increase in the average pre-test score from 64.28 to 86.07 in the post-test, with a gain of 21.79 points. Additionally, student learning mastery improved from 35% to 89%. The paired sample t-test result showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between learning outcomes before and after using the application. Therefore, the developed interactive application is proven to be highly valid, practical, and effective in improving student learning outcomes on the topic of norms in local customs.

Keywords: *interactive application, ADDIE, learning outcomes, norms, elementary school.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berupa aplikasi interaktif pada materi norma dalam adat istiadat daerahku untuk siswa kelas IV sekolah dasar ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas IV di SD Negeri 1 Pengambangan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi interaktif yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik. Dari aspek validitas, aplikasi memperoleh skor 90% dari ahli materi dan 91% dari ahli media dengan kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Dari aspek kepraktisan, hasil respon guru mencapai 92,5% dan respon siswa sebesar 90,5% dengan kategori sangat praktis,

yang menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan serta menarik bagi siswa. Dari aspek efektivitas, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata pre-test sebesar 64,28 meningkat menjadi 86,07 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 21,79 poin. Selain itu, ketuntasan belajar siswa meningkat dari 35% menjadi 89%. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi. Dengan demikian, aplikasi interaktif yang dikembangkan terbukti sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi norma dalam adat istiadat daerah.

Kata kunci: aplikasi interaktif, ADDIE, hasil belajar, norma, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan saat ini menjadi perhatian utama pemerintah dan masyarakat karena dianggap sebagai landasan penting bagi kehidupan individu sehari-hari. Pendidikan bukan hanya proses belajar-mengajar, tetapi juga upaya menjaga dan mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Rahman *et al.*, 2022). Pendidikan yang berkualitas sangat penting karena memungkinkan individu untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal, termasuk keterampilan yang relevan dengan kehidupan modern dan kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Selain itu, pendidikan juga mencerminkan standar kualitas yang diperlukan bagi setiap individu sebagai warga negara Indonesia, yang dikembangkan melalui berbagai lembaga pendidikan di berbagai tingkat dan lintas jalur (Sagala *et al.*, 2024).

Pendidikan adalah Proses bimbingan atau bantuan yang diberikan oleh seorang guru kepada murid untuk mengembangkan potensi fisik dan mental guna mencapai tujuan, serta agar mereka mampu hidup mandiri dan menurunkan pembelajaran kepada generasi selanjutnya (Ramadani *et al.*, 2024). Pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang kompleks yang harus dijelaskan dengan jelas, contohnya pada materi norma dan adat istiadat, menjelaskan keberagaman norma dan adat di Indonesia sehingga siswa sulit untuk memahami materinya (Ramadani *et al.*, 2024).

Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022, kemampuan literasi membaca siswa Indonesia secara nasional memperoleh skor rata-rata sebesar 359 poin, lebih rendah dibandingkan rata-rata negara-negara OECD yang mencapai

476 poin (*OECD 2023, 2022*). Hasil ini menunjukkan adanya penurunan dibandingkan *PISA 2018*, di mana Indonesia memperoleh skor sekitar 371 poin (*OECD, 2023*). Sebagian besar siswa Indonesia masih berada di bawah Level 2, yaitu tingkat kemahiran dasar dalam memahami, menafsirkan, dan menggunakan teks tertulis untuk berpartisipasi secara efektif di masyarakat modern.

Hanya sekitar 25 % siswa Indonesia yang mencapai Level 2 atau lebih, sementara hampir tidak ada siswa yang mencapai Level 5 atau lebih tinggi, yang menggambarkan kemampuan membaca tingkat lanjut seperti memahami teks panjang, membuat inferensi kompleks, dan membedakan fakta serta opini (*OECD, 2023*). Selain itu, terdapat kesenjangan hasil belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi, di mana siswa dari kelompok sosial ekonomi tinggi memiliki skor jauh lebih tinggi dibandingkan siswa dari kelompok rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih perlu ditingkatkan, baik dari segi kualitas pembelajaran, pemerataan fasilitas pendidikan,

maupun strategi pengembangan kompetensi membaca di sekolah.

Beberapa ahli mengemukakan bahwa pendidikan memiliki perbedaan pada jenis tingkatannya sebagai pusat kebudayaan, maksudnya budaya sebagai kegiatan pendidikan dimana berlangsungnya seseorang untuk belajar terhadap adat dan sistem norma budaya agar berkembang dengan baik (Kalifah & Nugraheni, 2021). Oleh karena itu, penyampaian materi adat istiadat harus dirancang sedemikian rupa agar relevan, menarik, dan mudah dipahami anak usia kelas IV SD.

Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi satu sama lain, yang terdiri dari: guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi. Prinsip-prinsip pembelajaran meliputi: prinsip motivasi, prinsip latar belakang, prinsip pemusatan perhatian, prinsip keterpaduan, prinsip pemecahan masalah, prinsip menemukan, prinsip belajar sambil bekerja, prinsip belajar sambil bermain, prinsip perbedaan individu, prinsip hubungan sosial (Harahap, 2022). Perubahan tersebut dapat berupa perubahan kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi pada peserta didik tersebut.

Perubahan tersebut bersifat positif & arti berorientasi ke arah yang lebih maju daripada keadaan sebelumnya. Maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar merupakan suatu aktifitas pembelajaran yang berlangsung dalam sebuah interaksi aktif yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan sikap dalam diri peserta didik (Wijaksono & Prima, 2022).

Perkembangan teknologi yang sangat cepat ini guru harus dapat mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang seadanya dan belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sebagai hasil dari penyelidikan mereka, para peneliti membuat bahan ajar menggunakan perangkat lunak. Hal ini dilakukan untuk mendukung pembelajaran kreatif guru saat pembelajaran berlangsung di kelas (Febriana *et al.*, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan kepada Ibu Ratna guru kelas IV dan siswa bahwa terdapat kendala dan kesulitan dalam proses pembelajaran

IPAS yang dilakukan di kelas IV di SDN 1 Pengambangan. Berdasarkan hasil wawancara guru mengatakan peserta didik belum tertarik dengan materi Norma Dalam Adat Istiadat serta adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di kelas seyogyanya harus dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan dan inspiratif dalam upaya untuk membangun partisipasi aktif peserta didik serta memberikan kemandirian siswa dalam belajar. Melalui pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan inspiratif akan membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Namun, yang terjadi saat ini adalah banyak pendidik yang mengajar di kelas hanya menggunakan beberapa metode pembelajaran saja sehingga proses pembelajaran terasa monoton dan membosankan. Saat ini, proses pembelajaran lebih banyak menuntut peserta didik untuk menghafalkan informasi dengan kata lain bahwa peserta didik terlalu banyak dijejali informasi di otaknya untuk dihafalkan (Syahrul Jiwandono, 2020).

Media pembelajaran diartikan sebagai media yang mencakup informasi dan pesan yang akan disampaikan untuk mencapai tujuan saat proses pembelajaran. Peserta didik dapat menemukan konsep baru saat belajar menggunakan media pembelajaran. Secara umum media pembelajaran terbagi menjadi empat jenis yaitu visual, audio, audio-visual dan multimedia. Seiring waktu berjalan, teknologi telah menawarkan banyak kemungkinan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik menggunakan aplikasi seperti *Canva* (Ramadani *et al.*, 2024).

Guru menyampaikan proses pembelajaran di kelas IV masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan soal tertulis. Guru lebih banyak memberikan penjelasan dan contoh soal, kemudian siswa diminta mengerjakan latihan di buku. Pola pembelajaran yang bersifat satu arah ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan membosankan. Penggunaan media pembelajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPAS

Sebagai respons terhadap masalah dan gap tersebut, Media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu media yang ekonomis dan efisien dibandingkan dengan media lainnya seperti *E-Learning* yang membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya. Tersedianya fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran dapat membantu guru/pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran secara kreatif dan menarik, serta dapat mendukung proses belajar peserta didik secara mandiri, baik didalam maupun diluar kelas. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat mobile maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Melihat potensi ini, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan telepon seluler adalah dengan membuat *mobile learning* yang ditujukan untuk semua telepon seluler berplatform android. Alasannya karena *operating system* android menjelma menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan pada smartphone (Lestari, 2025).

Canva dan *PowerPoint* interaktif, sebagai bagian dari kategori

multimedia, menawarkan fitur-fitur kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Media ini dapat dilengkapi dengan animasi, transisi, *hyperlink*, dan elemen visual lainnya yang menarik perhatian siswa. Selain itu, *PowerPoint* interaktif juga dapat diintegrasikan dengan aplikasi lain, untuk membuat kuis dan evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pengembangan media Aplikasi interaktif ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang inovatif dan memikat bagi siswa kelas IV SD. Integrasi teknologi ini diharapkan tidak hanya membantu siswa dalam pemahaman teori IPAS, tetapi juga penerapannya dalam konteks kehidupan nyata. Berbagai pandangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi merupakan komponen integral dalam proses pembelajaran yang berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Dalam konteks pendekatan saintifik, *PowerPoint* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang

dilengkapi berbagai fitur kontrol yang bisa dioperasikan pengguna. Sebagai bagian dari kategori multimedia, *PowerPoint* interaktif menjadi pilihan yang efektif. Namun perlu diingat bahwa kesuksesan pembelajaran tidak hanya bergantung pada media, tetapi juga pada pemilihan model atau pendekatan pembelajaran yang tepat, seperti pendekatan saintifik (Pare *et al.*, 2025).

Pendidikan di era globalisasi dan digitalisasi ini memegang peranan krusial dalam membentuk SDM berkualitas dan berkarakter, sehingga inovasi dalam metode dan media pembelajaran menjadi keharusan. Salah satu aspek pentingnya adalah pelestarian budaya lokal melalui pemahaman norma dalam adat istiadat daerah, yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran aktif dan transformatif. Pemanfaatan teknologi, seperti aplikasi *Canva* dan *PowerPoint* interaktif dengan pendekatan saintifik, menawarkan solusi yang menjanjikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan, di mana media bukan hanya alat bantu, melainkan komponen integral dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Aplikasi *canva* dan *powerpoint* ini juga sangat membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran. Kendati demikian, terdapat beberapa hal yang menjadi kendala pengguna, antaranya adalah dalam menggunakan Aplikasi *canva* kita harus belajar terlebih dahulu mengenai dasar - dasar dalam melakukan desain , Di sana sudah di sediakan template untuk PPT, Poster, Video, Brosur, dan lain - lain, tetapi jika kita pengguna gratis maka tidak semua template bisa kita gunakan. Aplikasi ini juga dapat di manfaatkan guru dalam proses pembelajaran, dimana banyak sekali hal yang bisa di gunakan untuk di jadikan media dalam pembelajaran (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Mempertimbangkan seluruh aspek di atas teknis, pedagogis, kultural, dan kebijakan jelas bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi untuk materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku bukan hanya relevan, tetapi juga strategis dan mendesak. Melalui penelitian ini diharapkan akan dihasilkan produk yang valid secara akademis, layak digunakan secara praktis, dan efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

Selain dampak langsung pada capaian pembelajaran, proyek ini juga membuka jalan bagi model kolaborasi antara sekolah dan komunitas dalam upaya pelestarian budaya melalui media digital, sekaligus menyediakan bukti empiris yang mendukung rekomendasi kebijakan pendidikan berbasis teknologi dan muatan lokal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Pengambangan pada siswa kelas IV semester II tahun ajaran 2025/2026 (Januari–Juni 2026) dengan objek pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android untuk materi IPAS “Norma dalam Adat Istiadat Daerahku”. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, karena dinilai sistematis, terstruktur, dan fleksibel dalam menghasilkan media pembelajaran. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas berupa aplikasi interaktif berbasis Android dengan fitur materi, latihan soal, animasi, dan evaluasi

interaktif yang diukur melalui indikator desain antarmuka, kemudahan penggunaan, fitur interaktif, dukungan multimedia, dan kesesuaian kurikulum, serta variabel terikat berupa hasil belajar siswa yang diukur melalui tes dan observasi, dengan variabel pendukung berupa kelayakan media yang mencakup validitas, praktikalitas, dan efektivitas awal.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara semiterstruktur kepada guru, observasi proses pembelajaran, angket kepada siswa serta ahli materi dan media, serta dokumentasi sebagai data pendukung, dengan instrumen penelitian berupa tes (pre-test dan post-test) serta non-tes seperti observasi, wawancara, dan angket skala Ya/Tidak. Data yang digunakan terdiri dari data kualitatif (deskripsi, wawancara, observasi, dokumentasi) dan kuantitatif (skor tes, angket, serta penilaian validitas, praktikalitas, dan efektivitas menggunakan metode Gregory), dengan sumber data primer dari siswa kelas IV dan sumber data sekunder dari dokumen sekolah. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV sebanyak 31 siswa, dengan sampel uji coba terbatas 6–12 siswa dan 1 guru, serta sampel uji

kepraktisan menggunakan seluruh siswa kelas IV.

Teknik analisis data dilakukan melalui uji validitas menggunakan metode Gregory oleh ahli materi dan media, kemudian hasilnya disajikan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif dalam bentuk tabel, grafik, dan narasi untuk menggambarkan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk secara sistematis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Rancang Bangun Aplikasi Interaktif

Pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi interaktif pada materi *Norma dalam Adat Istiadat Daerahku* untuk siswa kelas IV SD dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi. Selain itu, media

pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks sehingga kurang menarik minat belajar siswa.

Pada tahap perancangan (design), peneliti menyusun rancangan aplikasi interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Aplikasi dirancang dengan tampilan yang menarik, penuh warna, serta mudah dioperasikan. Struktur aplikasi terdiri dari halaman pembuka, menu utama, menu materi, menu video pembelajaran, menu latihan soal, menu kuis interaktif, serta menu profil dan petunjuk penggunaan. Materi yang disajikan meliputi pengertian norma, jenis-jenis norma dalam adat istiadat, contoh penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari, serta pentingnya menaati norma.

Selanjutnya pada tahap pengembangan (development), aplikasi mulai dibuat berbasis Android dengan memanfaatkan perangkat lunak pengembang aplikasi. Aplikasi dilengkapi dengan berbagai fitur seperti gambar ilustratif, animasi sederhana, audio narasi, latihan soal pilihan ganda, serta kuis interaktif yang dapat memberikan skor secara langsung kepada siswa. Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan aplikasi kepada 31

siswa kelas IV SD dalam dua kali pertemuan pembelajaran. Tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas aplikasi dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Tahap implementation (implementasi) dilakukan dengan mengujicobakan aplikasi kepada siswa kelas IV SD. Aplikasi digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dengan bimbingan guru. Siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi materi, serta mengerjakan latihan dan kuis yang tersedia dalam aplikasi. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan aplikasi serta melihat keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tahap terakhir adalah evaluation (evaluasi). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas dan keberhasilan aplikasi yang dikembangkan. Evaluasi mencakup tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Validitas diperoleh dari penilaian ahli, kepraktisan diperoleh dari respon guru dan siswa, sedangkan efektivitas diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai pre-

test dan post-test. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, dengan menggunakan angket penilaian skala Likert. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, diperoleh skor rata-rata sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian ini mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran konsep, kejelasan bahasa, kedalaman materi, serta keterpahaman bagi siswa. Ahli materi menyatakan bahwa isi materi dalam aplikasi sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media juga menunjukkan skor rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Penilaian meliputi aspek tampilan desain, kemudahan penggunaan, interaktivitas, kualitas teknis, serta kesesuaian warna dan tata letak. Ahli media menyatakan bahwa aplikasi memiliki tampilan yang menarik,

navigasi yang jelas, serta interaktivitas yang baik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan sangat valid untuk digunakan.

3. Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan aplikasi oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil angket respon guru, diperoleh persentase rata-rata sebesar 92,5% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa aplikasi mudah digunakan, materi sesuai dengan pembelajaran, serta dapat membantu dalam menjelaskan materi kepada siswa secara lebih menarik dan efisien.

Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan persentase rata-rata sebesar 90,5% dengan kategori sangat praktis. Siswa merasa bahwa aplikasi memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa juga menyatakan bahwa penggunaan aplikasi membantu mereka lebih memahami materi norma dalam adat istiadat. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa aplikasi interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

4. Hasil Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi interaktif. Pengukuran dilakukan melalui tes sebelum pembelajaran (pre-test) dan sesudah pembelajaran (post-test). Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 64,28, sedangkan nilai rata-rata post-test sebesar 86,07. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 21,79 poin setelah penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran.

Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Sebelum penggunaan aplikasi, hanya 35% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan setelah penggunaan aplikasi meningkat menjadi 89%. Hasil uji statistik menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi norma dalam adat istiadat daerah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi interaktif pada materi norma dalam adat istiadat daerahku untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE telah terlaksana secara sistematis melalui lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Aplikasi yang dikembangkan dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dengan tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta dilengkapi fitur materi, video pembelajaran, latihan soal, dan kuis interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dari aspek validitas, aplikasi interaktif memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi (90%) dan ahli media (91%), sehingga

dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Dari aspek kepraktisan, aplikasi termasuk dalam kategori sangat praktis dengan hasil respon guru sebesar 92,5% dan respon siswa sebesar 90,5%, yang menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dari aspek efektivitas, aplikasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 64,28 pada pre-test menjadi 86,07 pada post-test, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 35% menjadi 89%. Hasil uji statistik juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi.

Dengan demikian, aplikasi interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar serta pemahaman siswa terhadap materi norma dalam adat istiadat daerah.

DAFTAR PUSTAKA

Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). Pengembangan media

pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>

Harahap, K. S. (2022). Konsep dasar pembelajaran. *Journal of Islamic Education El Madani*, 1(1), 25–36. <https://doi.org/10.55438/jiee.v1i1.13>

Kalifah, D. R. N., & Nugraheni, A. S. (2021). Pengembangan LKPD tematik berbasis kearifan lokal budaya Lampung Selatan tema indahny keberagaman kelas IV MI/SD. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 27–36. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.7945>

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.

Lestari, P. M. (2025). EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 1 Nomor 5, Oktober 2021. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(5), 773.

OECD. (2023). *PISA 2022 results: Factsheets (Vol. I)*.

- OECD. (2022). *PISA 2022 results Malaysia. Journal Pendidikan, 10*.
- Pare, M. I. T., Wau, M. P., Sayangan, Y. V., & Laksana, D. N. L. (2025). Inovasi pembelajaran IPAS melalui pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV SDN Natakupe. *Action Research Journal Indonesia (ARJI), 7(1)*. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i1.287>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1)*, 1–8.
- Ramadhani, E. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SD Negeri 1 Jejaw. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*, 344–355.
- Sagala, K., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi, 6(01)*, 1–8. <https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1006>
- Syahrul Jiwandono, I. (2020). Analisis metode pembelajaran komunikatif untuk PPKn jenjang sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal), 4(1)*, 9–19.
- Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada mata kuliah praktek kerja kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(2)*, 621–629. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>