

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN
KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI
KAYUNAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Ayu Fari Hatul Jannah

NPM : 19.1.01.10.0024

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA UN PGRI KEDIRI
TAHUN 2024**

Skripsi oleh:

AYU FARI HATUL JANNAH

NPM: 19.1.01.10.0024

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN
KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI
KAYUNAN**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

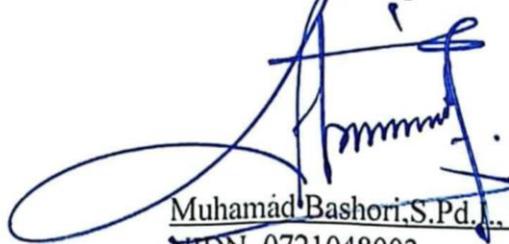
Tanggal: Kediri, 3 Juli 2024

Dosen Pembimbing 1



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0708087703

Dosen Pembimbing 2



Muhamad Bashori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0721048003

Skripsi Oleh :
AYU FARI HATUL JANNAH
NPM: 19.1.01.10.0024

Judul:
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN
KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI
KAYUNAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UNP PGRI Kediri

Pada tanggal : 17 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitian Penguji:

1. Ketua : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji 1 : Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd.
3. Penguji 2 : Muhamad Bashori, S.Pd.I., M.Pd.



Mengetahui, 17 Juli 2024

Dekan FKIP



Agus Widodo. M.Pd
KENDN.0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Ayu Fari Hatul Jannah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl lahir : Kediri, 13 Juli 2002
NPM : 19.1.01.10.0024
Fak : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2024

Yang menyatakan



Ayu Fari Hatul Jannah
NPM.19.1.01.10.0024

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Lā yukallifullāhu nafsan illā wus'ahā, lahā mā kasabat wa 'alaihā maktasabat.

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya.”

(Q. S. Surat al-baqarah ayat 286.)

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya.”

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

1. Cinta pertamaku dan panutanku, Ayahanda Imam Jaelani. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan hingga bangku perkuliahan, namun beliau selalu mendidik penulis, memotivasi, mendoakan, memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana.
2. Pintu surgaku dan duniaku, Ibunda Istikanah S,Ag. Beliau sangat berperan penting dalam kehidupan penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan program studi sarjana. Berbagi keluh kesah, mensupport, dan memberikan semua dukungan dan semangat dan selalu memberi kasih sayang yang hebat serta motivasi bagi penulis.
3. Adikku tercinta Faizana Rahmatul Laili, Assel Maulida Ramadhani dan (Alm) adik Alfiana Habibatul Lutfiah. Terimakasih banyak telah hadir di kehidupan penulis terimakasih telah menemani semua proses pasang surut kehidupan penulis selama menjalani pendidikan, terimakasih atas semangat dan doa dan kasih sayang yang diberikan kepada penulis. Berbahagialah dan raihlah cita cita mu seinggi tingginya jadilah hebat, sukses dimanapun kalian berada Adik adik ku sayang.
4. Keluarga besarku yang selama ini mendoakan selalau studi ku. Terimakasih atas semua pengorbanan, doa, usaha, motivasi dan dukungan yang di berikan kepada penulis yang posisi sebagai anak perempuan dan cucu perempuan pertama dimana semua pundak harapan keluarga besar di letakkan, terimakasih telah mempercayai dan kebersamaian penulis dalam proses studi pendidikan.
5. Sahabat saya pemilik NPM 2014060108 Ananda Pramay Shella Arinda Putri. Terimakasih atas setiap waktu yang diluangkjan bersama penulis yang memberi dukungan, motivasi, semangat dan doa, menjadi pendengar yang baik, orang yang selalu ada dari pendidikan menengah pertama hingga bisa menyelesaikan studi perkuliahan dengan baik. Sukses selalu sahabatku terimakasih atas pengalaman suka dan duka yang telah kita lalui semoga kelak kita bisa menjadi orang yang sukses dan tentu tidak saling melupakan.

ABSTRAK

Ayu Fari Hatul Jannah: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Keragaman Budaya Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Kayunan, Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2024.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Android, Ilmu Pengetahuan Sosial, Keragaman Budaya

Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam mendeskripsikan keragaman budaya yang disebabkan oleh kurang tepat penggunaan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran IPS kelas IV SD, mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keragaman Budaya pada kelas IV SD, dan menghasilkan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keragaman Budaya pada kelas IV SD. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada desain model pengembangan ADDIE. Lokasi penelitian ini berada di Sekolah Dasar Negeri Kayunan dengan subjek penelitian ini siswa kelas IV yang berjumlah 46 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari dokumentasi, observasi, dan angket. Teknik analisis yaitu analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan, dan analisis data keefektifan. Instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara, lembar validasi, dan angket respon peserta didik.

Hasil penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan kemampuan mendeskripsikan pada siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan “sangat valid”, hal ini didapat dari nilai kevalidan oleh 1. ahli media dengan total persentase 95%, 2. ahli materi dengan total persentase 95%. 3. Media juga dinilai “sangat praktis” dengan hasil persentase 82,85 % hasil respon guru dan 90,35% dari hasil respon siswa, 4. Media juga dinilai “sangat efektif” dengan hasil persentase 89,2%, hal ini didapat dari hasil akhir ujian yang sesuai dengan KKM yang telah berlaku yang menunjukkan bahwa ada perbedaan nyata yang dilihat dari hasil akhir post-test.

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan kemampuan mendeskripsikan pada siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android ini juga dapat membantu pembelajaran supaya terpusat pada siswa. Maka direkomendasikan untuk SDN Kayunan dianjurkan terus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android disekolah.

Kata Kunci : Pengembangan, Media berbasis android, Ilmu pengetahuan Sosial

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenanya tugas penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan Skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada Jurusan PGSD. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo. M.Pd, selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku ketua prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Alfi Laila S, Pd.I., M. Pd., selaku dosen pembimbing atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan proposal ini.
5. Muhammad Bashori, S.Pd.I, M.Pd selaku Dosen Pembimbing atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan proposal ini.
6. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan sepenuh hati.
7. Sahabat saya yang telah membantu dalam penyelesaian proposal ini.
8. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 17 Juli 2024



AYU FARHATUL JANNAH

NPM:19.1.01.10.0024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B.Identifikasi Masalah.....	8
C.Batasan Masalah	9
D.Rumusan Masalah	9
E.Tujuan Pengembangan	10
F.Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Kajian Teori dan Pustaka	12
1.Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	12
2.Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	12
3.Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	14
4.Kemampuan Mendeskripsikan Keragaman Budaya.....	16
5.Pengertian Media Pembelajaran	20
6.Hakikat Media Pembelajaran	21

7. Macam – Macam Media Pembelajaran.....	23
8. Media Pembelajaran Berbasis Android.....	25
9. Langkah Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android	30
B. Hasil Penelitian Terdahulu	31
C. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENGEMBANGAN	35
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Lokasi dan Subjek Peneliti.....	42
D. Validasi Model/Produk.....	43
E. Uji Coba Media Pembelajaran.....	45
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
G. Validasi Instrumen.....	55
H. Teknik Analisis Data	55
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Studi Pendahuluan	59
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	59
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	76
B. Pengujian Model Terbatas.....	80
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi.....	80
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	84
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas.....	91
C. Pengujian Model Perluasan	92
1. Deskripsi Uji Coba Luas	92
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	92
3. Desain Model Hasil Uji Coba Perluasan.....	98
D. Validasi Model.....	98
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	98

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	100
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	101
4. Desain Akhir Model	102
E. Pembahasan Hasil Penelitian	104
1. Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan	104
2. Spesifikasi Model	106
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	107
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	109
BAB V SIMPULAN , IMPLIKASI DAN SARAN	111
A. Simpulan	111
B. Implikasi	112
C. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1 metode pengembangan.....	36
Gambar 4.1 Komentar dan Saran Validator Media.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Inti.....	17
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Jenis Tagihan.....	17
Tabel 2.3 Penilaian kinerja pemahaman mendeskripsikan secara lisan	19
Tabel 2.4 Penilaian kinerja pemahaman mendeskripsikan secara tertulis	19
Tabel 3.1 KI & KD	39
Tabel 3.2 Subjek Penelitian.....	43
Tabel 3.3 Tahap Uji Coba	46
Tabel 3.4 Instrumen Pengumpulan Data	49
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara.....	50
Tabel 3.6 Need assessment pada guru.....	50
Tabel 3.7 Need assessment pada siswa	51
Tabel 3.8 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	51
Tabel 3.9 Lembar Angket Validasi Ahli Media	52
Tabel 3.10 Angket Kepraktisan Guru	53
Tabel 3.11 Angket Kepraktisan Siswa	54
Tabel 3.12 Kriteria Kevalidan Revisi Media.....	56
Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan dan Revisi Media	57
Tabel 4.1 Bagian I Tanggapan Tentang Penggunaan Media Pembelajaran	60
Tabel 4.2 Bagian II Tanggapan Tentang Kendala Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran	61
Tabel 4.3 Bagian IV Tanggapan Tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android	63
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah	65
Tabel 4.5 Bagian I Tanggapan Tentang Penggunaan Media Pembelajaran	66
Tabel 4.6 Bagian II Tanggapan Tentang Kendala Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran	67
Tabel 4.7 Bagian III Tanggapan Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	68

Tabel 4.8 Bagian IV Tanggapan Tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android	70
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Guru	71
Tabel 4.10 Bagian I Tanggapan Tentang Penggunaan Media Pembelajaran.....	72
Tabel 4.11 Bagian II Tanggapan Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	73
Tabel 4.12 Bagian III Tanggapan Tentang Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis android.....	74
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	76
Tabel 4.14 Validasi Ahli Materi	81
Tabel 4.15 Validasi Ahli Media.....	83
Tabel 4.16 Hasil Posttest Skala Terbatas	86
Tabel 4.17 Angket Kepraktisan (Respon Guru)	87
Tabel 4.18 Angket Kepraktisan (Respon Siswa).....	90
Tabel 4.19 Hasil Posttest Skala Luas	93
Tabel 4.20 Angket Kepraktisan (Respon Guru)	94
Tabel 4.21 Angket Kepraktisan (Respon Siswa).....	97
Tabel 4.22 Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	100
Tabel 4.23 Desain Akhir Model	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	117
Lampiran 2 Berita Acara Pembimbing	118
Lampiran 3 Lembar Hasil Uji Plagiasi	121
Lampiran 4 Validasi media	122
Lampiran 5 Hasil Validasi materi.....	125
Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran (Silabus)	127
Lampiran 7 Angket Validasi Kepala Sekolah	143
Lampiran 8 Angket Validasi Guru Kelas	145
Lampiran 9 Angket Siswa	147
Lampiran 10 Lembar Soal Evaluasi Siswa	149
Lampiran 11 Surat Pengantar Izin Penelitian.....	151
Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	152
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MA. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Melalui pendidikan IPS peserta didik dibina dan dikembangkan kemampuan mental intelektualnya menjadi warga negara yang berketerampilan dan berkepedulian sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Pembelajaran IPS merupakan upaya menerapkan teori, konsep, prinsip ilmu sosial untuk menelaah pengalaman, peristiwa, gejala, dan masalah sosial yang secara nyata terjadi di masyarakat. Melalui upaya ini, pembelajaran IPS melatih keterampilan para siswa baik keterampilan fisik maupun kemampuan berpikirnya dalam mengkaji dan mencari pemecahan dari masalah sosial yang dialaminya.

Pada Materi IPS untuk jenjang Sekolah Dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik. Dari uraian diatas dapat kita ketahui bahwa pembelajaran IPS di SD

adalah suatu sistem pendidikan yang terdiri dari berbagai faktor yang menyusun. Antara lain peserta didik, pendidik, media belajar, fasilitas belajar dan juga sumber belajar yang bertujuan membuat peserta didik menguasai dan memahami berbagai integrasi berbagai disiplin ilmu sosial. Seperti ekonomi, sejarah, sosial, geografi dan lain-lain. Selain ilmu sosial juga ilmu humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Sehingga pembelajaran IPS di SD lebih mengutamakan mendidik peserta didik menjadi seseorang yang mampu menempatkan diri dalam situasi yang membuatnya mampu melakukan konstruksi-konstruksi pemikirannya dalam situasi wajar, alami, dan mampu mengekspresikan dirinya secara tepat apa yang mereka rasakan dan mampu melaksanakannya sesuai tingkat dan lingkungan dimana peserta didik tersebut berada.

Setiap mata pelajaran memiliki ruang lingkup yang berbeda-beda. Ruang lingkup dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai pembatas dalam menyampaikan materi pembelajaran. IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan pertimbangan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan

sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik SD/MI, Massofa (2013).

Sama halnya dengan tujuan pada mata pelajaran lain IPS di SD bertumpu pada tujuan yang lebih tinggi yakni lebih mengutamakan mendidik peserta didik menjadi seseorang yang mampu menempatkan diri dalam situasi yang membuatnya mampu melakukan konstruksi-konstruksi pemikirannya dalam situasi wajar, alami, dan mampu mengekspresikan dirinya secara tepat apa yang mereka rasakan dan mampu melaksanakannya sesuai tingkat dan lingkungan dimana peserta didik tersebut berada. Tujuan lain pembelajaran IPS di SD adalah untuk memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya dalam bidang pembelajaran di SD. Tujuan yang lebih spesifik bisa ditelaah dibawah ini : 1). Mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis. 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial. 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. 4) Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional, maupun internasional.

Salah satu pembelajaran yang terdapat pada kelas IV, berdasarkan kurikulum merdeka tema 7 subtema 1 pembelajaran semester 2, untuk mencapai suatu kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV yang telah tercantum dalam standart kompetensi pelajaran ilmu

pengetahuan sosial SD. Membahas tentang Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial 3.2 yakni mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang, 3.2.1 Siswa mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di lingkungannya. Berdasarkan pengisian angket analisis kebutuhan peserta didik yang telah dilakukan pada tanggal 5 Mei 2023 pukul 09.00 WIB penelitian di SDN Kayunan diperoleh data bahwa 75% dari 18 siswa kelas IV SDN Kayunan belum dapat menguasai kemampuan mendeskripsikan tentang materi tersebut, dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bisa untuk menyesuaikan karena media pembelajaran yang digunakan hanya berupa papan budaya yang kurang menarik perhatian siswa. Peserta didik merasa membutuhkan media pembelajaran yang lebih kekinian dan bisa diakses dimanapun dan kapanpun yang interaktif. Selain itu, masih ada masalah lain yakni masalah yang harus dihadapi guru karena guru dituntut untuk lebih berkreatifitas dan memiliki pengetahuan tentang teknologi masa kini khususnya yang bisa di akses oleh android .

Berdasarkan hasil observasi pada yang telah dilakukan pada tanggal 5 Mei 2023 pukul 09.00 WIB penelitian di SDN Kayunan siswa kelas IV di SDN Kayunan dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran proses pembelajaran terlihat sangat monoton yang banyak dari para siswanya yang mengantuk dan tidak memperhatikan penjelasan guru serta tidak ada interaksi yang baik dari guru untuk siswa begitu juga sebaliknya, hal ini dikarenakan 1)

Kurangnya minat belajar para siswa, hal tersebut dibuktikan jarang siswa yang antusiasme pada saat pelajaran sedang berlangsung 2) Tidak suka mendengarkan penjelasan panjang dari guru yang dibuktikan pada saat pelajaran IPS saat guru menerangkan siswa asik dengan dunia nya sendiri karena minat atau rasa ingin tahu nya rendah, 3) Kurangnya pengetahuan akan kebudayaan yang ada di Indonesia yang kadang tidak tahu juga budaya dari daerah nya sendiri, 4) Pada saat penyampaian materi guru lebih suka membaca teks yang tertera di buku atau melakukan permainan-permainan kecil yang tidak semua siswa bisa melakukan dengan antusiasme sehingga kebanyakan siswa hanya sebagai pendengar karena tidak ada interaktif, pembelajaran berlangsung hanya dengan hal-hal yang sangat membosankan dan tidak menarik minat siswa. Dalam penelitian ini guru belum pernah menggunakan media interaktif berbasis android dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan data wawancara yang telah dilakukan di SDN Kayunan yang menyatakan belum pernah menggunakan media.

Untuk menyikapi permasalahan yang tertera di atas, perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android yang bisa menarik daya tarik siswa untuk lebih semangat belajar. Media pembelajaran interaktif berbasis android merupakan salah satu sistem operasi yang mendukung program pembelajaran, memiliki karakteristik dalam mendorong siswa untuk dapat melakukan belajar secara mandiri tanpa harus dibimbing. Multimedia interaktif berbasis android perlu dikembangkan di setiap jenjang

pendidikan merupakan inovasi dalam penyajian materi pembelajaran, Eka (2013).

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif berbasis android yang valid pada materi keragaman budaya pada kelas IV siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan (*research & development*) dengan model pengembangan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi) hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis android memperoleh respon positif dari ahli materi, media serta bahasa dengan kategori kevalidan tinggi dan sudah layak digunakan.

Penggunaan media interaktif berbasis android menciptakan keunggulan pada pembelajaran yang efektif, selain itu guru dapat mengajar dengan efisien. Keunggulan lain dari penggunaan media interaktif berbasis android juga diungkapkan oleh Afriyanti (2018:610) menyebutkan bahwa pembelajaran yang inovatif pada abad 21 harus mengoptimalkan teknologi sebagai media yang dapat memotivasi dan menarik daya tarik siswa untuk belajar suatu pembelajaran. Maka dalam penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis android ini sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan dalam pelajaran IPS.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Sigit Prasetyo (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Android

Untuk Siswa SD/MI” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa penelitian telah dikembangkan produk media pembelajaran IPS berbasis Android materi perkembangbiakan pada makhluk hidup untuk siswa kelas VI SD/MI. Media pembelajaran IPS berbasis Android untuk siswa kelas VI SD/MI pada materi perkembangbiakan pada makhluk hidup dengan kelayakan sesuai hasil penilaian reviewer, peer reviewer, dan guru SD/MI, yaitu kategori Sangat Baik (SB) dengan skor 631 dan persentase penilaian 86,85%, dan respon atau tanggapan siswa kelas VI SD/MI terhadap media pembelajaran IPA berbasis Android mempunyai kategori interval antara “Setuju dan Sangat Setuju”, yaitu menghasilkan skor 635 dengan persentase penilaian 88,23%.

Penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti ini hadir dengan video pembelajaran interaktif yang di dalamnya terdapat beraneka ragam animasi yang disertai pembahasan yang menarik sehingga dapat menarik minat peserta didik dimanapun dia berada serta menambah daya tarik siswa untuk belajar. Selain itu, di dalam video pembelajaran terdapat soal evaluasi dan pembahasan serta contoh keragaman yang ada di Indonesia, yang terdiri dari beraneka ragam rumah adat, pakain adat, lagu daerah dan sebagainya.

Penelitian ini lebih fokus dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk menambah minat belajar siswa dan semangat belajar serta dapat melaksanakan literasi budaya dan kewargaan. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Berbasis Android Untuk meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kayunan.

B. Identifikasi Masalah

Dari paparan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif pada pelajaran IPS yang memuat materi ragam budaya yang ada di Indonesia.
2. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran,
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran interaktif IPS berbasis android. Mengingat beberapa peserta didik yang hanya menggunakan android hanya untuk bermain game.
4. Kurangnya minat siswa dalam kemampuan mendeskripsikan ragam budaya. Hal ini dibuktikan bahwa pengetahuan akan ragam budaya Indonesia dan dari daerah masing-masing masih rendah.
5. Guru belum menguasai kemajuan teknologi dibuktikan bahwa guru masih menggunakan buku dan permainan sederhana sebagai media pembelajaran.
6. Sarana dan prasarana sekolah yang kurang lengkap
7. Keterbatasan akses siswa dalam menguasai media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan mendeskripsikan kelas IV SDN Kayunan.
2. Kepraktisan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan mendeskripsikan kelas IV SDN Kayunan.
3. Efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan mendeskripsikan kelas IV SDN Kayunan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dan identifikasi masalah, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi keragaman budaya pada kelas IV SD?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi keragaman budaya pada kelas IV SD ?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi keragaman budaya pada kelas IV SD ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka secara operasional pelaksanaan pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran IPS kelas IV SD.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keragaman Budaya pada kelas IV SD.
3. Menghasilkan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keragaman Budaya pada kelas IV SD.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan suatu kontribusi atau investasi positif dalam pendidikan dengan adanya modul pembelajaran berbasis smartphone dalam proses belajar mengajar, maka manfaat yang diharapkan adalah :

1. Untuk guru dan siswa SDN Kayunan

Hasil penelitian ini dapat digunakann sebagai altrnatif pilihan dan bahan pertimbangan pihak sekolah dalam memilih media pembelajaran yang baik, interaktif, dan efektif.

2. Untuk prodi sekolah dasar PGSD

Hasil penelitian ini dapat berguna untuk inventaris prodi PGSD UN PGRI Kediri.

3. Perpustakaan UN PGRI Kediri

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan wawasan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adesti, A., & Nurkholimah, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi adobe flash cs 6 pada mata pelajaran sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38.
- Afriyanti, I. (2018). *Pengembangan literasi matematika mengacu PISA melalui pembelajaran abad ke-21 berbasis teknologi*.
- Almagofi, F., Sya'diyah, H., Gultom, R., Sukmawati, D. M., & Wijayama, B. (2023). *MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPS SD*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=hunPEAAAQBAJ>
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89–105.
- Dosen, T., Djuanda, D., & Maulana, M. (2015). *Ragam Model Pembelajaran di Sekolah Dasar (Edisi ke-2)*. UPI Sumedang Press. <https://books.google.co.id/books?id=JBtMDwAAQBAJ>
- Driyani, D. (2018). Perancangan media pembelajaran sekolah dasar berbasis android menggunakan metode rekayasa perangkat lunak air terjun (waterfall). *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(1), 35–43.
- Eka, I. P. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi. *Jurnal TEKNOIF*, 1(02), 1–6.
- 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*, 1(2), 1–17.
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Jupni Hadifina, C., Chintiya Devi, M., Rafiqi, M., Islam Negeri Sumatera Utara, U., William Iskandar Ps, J. V, Estate, M., Serdang, D., & Utara, S. (2023). Strategi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(03), 6928–6932.

- Hamdani, M. F., & Priatna, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SMP/MTs dan SMA/MA. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(2), 163–170.
- Inanta, R., Zuhaji, & Indrayani. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Nearpod pada Peserta Didik SMPK Penabur Kelapa Gading Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 418–424.
- Manik, N. F. (2015). *EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARAPADA SISWA SMP KELAS VII NEGERI 1 SUNGGAL TAHUN AJARAN 2013/2014*.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Muthohir, M. (2019a). Perancangan Media Promosi Produk Unggulan UKM Kendal Berbasis Web dengan Metode R&D. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 12(2), 13–20.
- Muthohir, M. (2019b). Perancangan Media Promosi Produk Unggulan UKM Kendal Berbasis Web dengan Metode R&D. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 12(2), 13–20.
- Nanda, P. A. (2020). Simulasi Visualisasi Teknik Gerakan Yoga Dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Mobile. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(2), 207–213.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nugroho, U. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Nurwida, M. (2016). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Story Telling Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 20(2).
- Prasetyo, S. (2017a). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1).

- Prasetyo, S. (2017b). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1).
- Pribadi, B. A. (2009). Desain sistem pembelajaran. *Jakarta: PT Dian Rakyat*.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19–32.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.
- Rafmana, H. (2019). Analisis Materi Pembelajaran Sosiologi pada Buku Teks Sosiologi Menggunakan Taksonomi Bloom di Ma Al Ittifaqiah Indralaya. *TAUJIH: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 108–123.
- Rayanto, Y. H., Rokhmawan, T., & Maulana, M. Z. A. S. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Lembaga Academic & Research Institute. <https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>
- Rofiqah Al Munawwarah. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412>
- Subiyantari, A. R., & Muslim, S. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK. *JVTO Jurnal Vokasi Teknik Otomotif Volume I Nomor 01 Maret 2019*, 2.
- Yenti, E. (2015). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENCERITAKAN HASIL PENGAMATAN KUNJUNGAN DENGAN METODE PENUGASAN SISWA KELAS V SDN 024 TARAI BANGUN KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR. *Jurnal Bahas*, 10(1), 62–70.