

Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Keragaman Suku Budaya di Sekolah Dasar Kelas V

Lulu Febriany⁽¹⁾, Sumardi⁽²⁾, Pidi Mohamad Setiadi⁽³⁾, Resa Respati⁽⁴⁾

^{1,2,3,4} Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Indonesia

Email: ¹ lulufebriany@upi.edu, ² sumardi@upi.edu, ³ pidims@upi.edu,
⁴ resarespati@upi.edu

Abstrak: Media Pelajaran menjadi hal yang sangat dibutuhkan dari kegiatan belajar mengajar. Media pelajaran dapat membantu kegiatan belajar mengajar dengan baik. Namun saat ini pandemi COVID-19 yang belum usai membuat kegiatan belajar mengajar tidak berjalan dengan sebaik baiknya dikarenakan kegiatan Belajar Mengajar hampir 75% dijalankan secara tatap muka. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi untuk pembelajaran dengan membuat pengembangan Produk berupa Aplikasi Android yang dapat digunakan secara mandiri oleh guru dan siswa di rumah maupun disekolah untuk kegiatan belajar mengajar. Produk yang dikembangkan ini dikhususkan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam materi Keanekaragaman Suku Budaya di Sekolah Dasar kelas V. metode penelitian yang digunakan pada saat peneliti menggunakan Metode *Desain Based Research* (DBR) yaitu melakukan tahapan identifikasi, wawancara, memberikan solusi terhadap permasalahan, pengembangan produk, validasi oleh para ahli, melihat respon siswa terhadap penggunaan media belajar, serta melakukan refleksi terhadap produk yang telah dikembangkan. Nama Produk yang telah tersaji adalah Ruang Belajar. Ruang Belajar dapat digunakan dengan cara mendownload melalui google drive atau file yang dikirim melalui WhatsApp. Sehingga aplikasi bisa dijadikan media belajar dalam jangka Panjang untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar kelas V.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 15-04-2022

Disetujui pada : 25-04-2022

Dipublikasikan pada : 30-04-2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Aplikasi Android, Ilmu Pengetahuan Sosial, Keragaman Suku Budaya

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.474

PENDAHULUAN

Perkembangan yang terus terjadi di ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang menuntut dunia pendidikan untuk terus mengikuti perkembangan jaman. Saat ini, Guru ditantang untuk bisa menjadi seorang yang lebih terampil dalam melaksanakan tugasnya menjadi lebih inovatif dan kreatif dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran agar menghasilkan proses pembelajaran yang menarik dan membuat peserta didik mendapatkan pengalaman belajar berkesan sehingga juga berpengaruh dengan Minat dan Inovasi peserta didik. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan yang menjelaskan bahwa Media ialah alat yang memungkinkan dan dapat membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar untuk lebih mudah memahami dan mengerti sesuatu untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dengan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran. (Rusman, dkk. 2012:103)

Dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar tentunya memiliki karakteristik khas dalam masing masing materinya. Dan ada beberapa karakteristik – karakteristik IPS di SD Menurut Hidayati, Mujinem, dan Anwar Senen (2008:1-26) Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah gabungan ilmu ilmu social yang terintegrasi terpadu, bahan atau materinya diangkat dari. Dan menurut (Lili M Sadeli, 1998 : 21). Ilmu Pengetahuan Sosial teridi dari disiplin ilmu social, sehingga memiliki ciri khusus atau karakteristik yang berbeda dengan pelajaran lainnya. Dengan begitu materi

Commented [sa1]:

Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki karakteristik khas berbeda dari masing masing materi pembelajarannya. Dalam disiplin ilmu khususnya lingkup social, budaya secara luas maupun sempit.

Proses pembelajaran dalam penggunaan media visual bisa sangat membantu peserta didik dalam mempelajari hingga memahami materi pelajaran. Media visual bersifat inovatif untuk media pembelajaran yang dimaksud menggunakan media Aplikasi *Android*. Hal ini disebabkan karena peserta didik dapat melihat langsung serta dapat mengimplementasikan dan mengimajinasikan jika media pembelajaran bersifat audio visual dalam penjelasan materi pelajaran yang sedang dibahas, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada dasarnya setiap guru yang mengajar akan melakukan penyampaian materi kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Semakin berkembangnya waktu, dibutuhkan media media belajar yang lebih kreatif dan inovatif. Apalagi kini sudah memasuki Era 5.0 dimana perkembangan khususnya dalam teknologi semakin didepan. Untuk itu salah satu media belajar yang mudah digunakan dalam era saat ini dan mudah diakses terbatas oleh siswa adalah dengan menggunakan Aplikasi *Android* dalam pembelajaran. Aplikasi *Android* merupakan aplikasi yang dapat diakses oleh siswa melalui instalasi di ponsel masing masing.

Masalah ini masih perlu diteliti karena bedasarkan wawancara awal dengan secara dalam jaringan (daring) kepada dua walikelas SDN Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas. Bahwa penerapan media berbasis digital belum pernah dilakukan saat pembelajaran dikelas. Terutama selama pandemik covid, kegiatan pembelajaran daring hanya sebatas memberikan tugas melalui grup whatsapp. Hal ini juga berlaku saat kegiatan pembelajaran (luring) luar jaringan hanya berupa konvensional dan terpaku dengan media bahan ajar melalui buku sekolah.

Ada beberapa hal juga yang dikemukakan oleh Guru Kelas 5, Ibu Ida Cahyati. Menjelaskan bahwa guru masih belum menggunakan media yang variative dalam pembelajaran dikelas. Terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa semakin menurun dalam minat belajar terutama dalam materi Keanekaragaman Suku dan Budaya. Dalam peningkatan kualitas pembelajaran perlu didukung dengan sarana dan prasarana sebagai penunjang pembelajaran yang baik di sekolah. Keberhasilan pembelajaran dikelas mempengaruhi kelengkapan sarana prasarana pembelajaran termasuk media pembelajaran yang digunakan. Sebab semakin bervariasi media dalam pembelajaran siswa dapat terakomodasi dengan baik dalam melakukan pembelajaran. Hal ini dipengaruhi variasi dan keberagaman belajar siswa bisa cukup baik ditangani sehingga dapat pengalaman yang menarik untuk pembelajaran siswa di kelas. (Novetasari, 2013).

Oleh sebab itu, dengan masalah yang dikemukakan oleh Ibu Ida saat wawancara secara dalam jaringan menemukan solusi yang dapat digunakan di sekolah oleh siswa dan guru saat kegiatan belajar mengajar yang bisa digunakan secara daring maupun luring. Yaitu dengan menggunakan Aplikasi berbasis *Android* yang dapat di *install* oleh siswa secara terbatas serta diakses melalui ponsel masing masing untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang lebih baik. Dikaitkan dengan solusi dari permasalahan diatas, Media tentunya yang dibuat merupakan media pembelajaran digital yang interaktif. Selain itu. Media belajar multimedia dapat meningkatkan Minat dan Inovasi siswa. Tidak hanya media yang digunakan yang dapat mempengaruhi pembelajaran. Perlu adanya strategi pengajaran yang disiapkan agar siswa termotivasi dan memiliki Minat dan Inovasi yang lebih baik. Dengan begitu pendidik harus memiliki strategi pengajaran yang baik untuk meningkatkan Minat dan Inovasi siswa dalam belajar, sehingga peserta tidak bosan dalam mengikuti proses keberlangsungan pembelajaran (Rizky Arfiyani, 2015)

Efektif yang dibahas kaliini artinya mempunyai pengaruh dalam penggunaannya, memiliki pandangan dapat membuahkan hasil. (Wibowo, 2018). Efektif dalam kegiatan belajar mengajar yang akan menghasilkan kemauan siswa untuk belajar lebih baik menggunakan media digital. selaras dengan pendapat tersebut, Made Pidarta (1997: 20)

“pekerjaan bisa disebut efektif jika pekerjaan itu dikerjakan dengan tepat sesuai dengan tujuan yang diinginkan”. Pembahasan yang dimaksud adalah membuat pekerjaan lebih baik khususnya dalam pembelajaran. Mahmudi (2005: 35) menambahkan bahwa “efektivitas memfokuskan dirinya pada hasil (*outcomes*) berupa program, kegiatan, atau organisasi yang dinilai efektif apabila (*output*) yang dihasilkan bisa memenuhi tujuan yang diharapkan. Dimensi efektivitas mengutamakan apa yang menjadi sasaran dan tujuan. Efektivitas mempunyai pengertian pengaruh akibat dan hasil atau *output* dari sesuatu yang telah dilakukan.

Minat dan Inovasi Siswa menjadi bagian penting dalam menghasilkan pembelajaran tentang pencapaian keberhasilan peserta didik yang diperoleh melalui kegiatan proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang kurang menarik dapat mempengaruhi Minat dan Inovasi peserta didik menjadi kurang optimal. Sejalan dengan pernyataan Anas Sudijono (2015:48) “bahwa prinsip evaluator saat melakukan evaluasi Minat dan Inovasi dituntut untuk mengevaluasi peserta didik secara menyeluruh. (aspek kognitif) Baik dari segi pemahaman materi atau pembelajaran yang telah diberikan, maupun dari (aspek afektif) segi penghayatan dan (aspek psikomotorik) pengamalannya. Mengingat bahwa ke tiga aspek diatas hubungannya sangat erat, maka dapat dijadikan acuan dalam mengevaluasi Minat dan Inovasi peserta didik.” Pembelajaran adalah proses atau Tindakan yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal. Pada pembelajaran dikelas, guru tidak hanya melakukan pembelajaran, namun harus memiliki tanggungjawab dalam membantu siswa dalam mengkondisikan kelas, bagaimana mengaplikasikan pembelajaran dikelas dan media yang memiliki peran penting dalam Pendidikan. Media pembelajaran juga memiliki peran yang cukup penting dalam keberlangsungan Pendidikan. (Susanto, 2013). Menurut (Sanjaya, 2010) media bukan hanya seperti TV, Radio, Slide bahkan cetakan, akan tetapi meliputi seorang sebagai sumber belajar yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan serta menambah keterampilan.

METODE

Penelitian yang sedang dirancang ini mencoba menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif serta menggunakan metode *Design Based Research (DBR)*. Suatu gambaran kompleks, meneliti kata kata, dari pandangan reponden, dan melakukan studi pada situasi yang alami (cerswell, 1998, hlm. 15). Secara umum penelitian kualitatif bertujuan untuk mengetahui (*understanding*) perilaku masyarakat menurut perspektif masyarakat itu sendiri. Penelitian kualitatif dengan manusia sebagai *human instrument* (Purnama, 2014, hlm 83) berfungsi menetapkan focus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data dan membuat kesimpulan data atas semuanya. (Sugiyono, 2010, hlm. 306)

PHASE OF DESIGN-BASED RESEARCH (REEVES, 2006)	THE TOPICS/ELEMENTS THAT NEED DESCRIPTION	POSITION IN A RESEARCH PROPOSAL
PHASE 1: Analysis of practical problems by researchers and practitioners in collaboration	Statement of problem	Statement of problem or Introduction or Rationale or Background
	Consultation with researchers and practitioners	
	Research questions	Research questions
PHASE 2: Development of solutions informed by existing design principles and technological innovations	Literature review	Literature review
	Theoretical framework	
	Development of draft principles to guide the design of the intervention	Theoretical framework
	Description of proposed intervention	
PHASE 3: Iterative cycles of testing and refinement of solutions in practice	Implementation of intervention (First iteration)	Methodology
	Participants	
	Data collection	
	Data analysis	
	Implementation of intervention (Second and further iterations)	
PHASE 4: Reflection to produce “design principles” and enhance solution implementation	Participants	Methodology
	Data collection	
	Data analysis	
	Design principles (Designed artifact) Professional development	

Berdasarkan gambar diatas, DBR memiliki 4 tahap penelitian :

- a. Identifikasi dan Analisis Masalah oleh peneliti dan Praktis dalam Kolaborasi

Tahap awal merupakan tahap awal yang harus dijalankan oleh peneliti dalam melakukan observasi atau studi pendahuluan di beberapa sekolah dasar terutama untuk menggali permasalahan untuk identifikasi masalah yang akan diteliti lebih lanjut. Selain melakukan observasi, melakukan konsultasi dengan ahli mengenai rencana pengembangan dan banyak membaca artikel yang sudah diteliti mengenai permasalahan yang ditemukan. Setelah tahap pertama ini selesai, bisa dilanjutkan kepada tahapan selanjutnya.

Didalam tahap pertama ini peneliti melakukan beberapa tahapan yang sudah ditetapkan sesuai dengan metode penelitian Design Based Research. Pertama melakukan Observasi langsung ke sekolah dasar, melakukan wawancara kepada Guru Kelas yang dituju. Guru dan sekolah yang menjadi subjek penelitian adalah 1 Guru kelas 5 SDN 1 Sidamulih dan 1 Guru kelas 5 SDN 1 Tipar.

Sehingga dalam proses a akan menghasilkan sebuah solusi dari permasalahan yang terjadi di 2 sekolah. Berdasarkan dengan

- b. Perkembangan dari solusi diinformasikan dengan prinsip desain dan inovasi teknologi yang ada

Tahap kedua peneliti membuat rancangan produk yang akan dikembangkan dalam penelitian. Sesuai dengan rencana awal setelah menganalisis melalui beberapa cara, produk yang dibuat bisa menjadi jalan keluar dalam permasalahan yang terjadi di lapangan, yaitu mengembangkan media Aplikasi *Android* dalam pembelajaran IPS di kelas. Pengembangan yang dimaksud adalah guru bisa menyajikan media inovatif yang didalamnya tersedia audi, visual dan audio – visual. Sehingga bertujuan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran di kelas kepada siswa. Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan adalah Aplikasi berbasis *Android* yang akan membantu guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dalam tahapan kedua penelitian menggunakan metode Design Based Research yaitu melakukan Wawancara dan Studi Dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada Para Ahli, yaitu Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Bahasa yang sudah peneliti tentukan serta menggunakan instrument yang sudah di validasi oleh ahli. Wawancara dilakukan kepada 3 Ahli, setelah hasil didapatkan

- c. Siklus pengujian berulang dan penyempurnaan solusi secara praktis

Dalam siklus ke-3 ini adalah peneliti melakukan pengujian terhadap produk yang sudah dibuat dan dirancang. Serta melakukan revisi perbaikan setelah pengujian produk kelapangan. Pengujian pertama dilakukan dengan uji validitas produk yang dibuat oleh ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Melakukan validitas bertujuan untuk melakukan uji kelayakan produk untuk pembelajaran di kelas. Selain itu untuk mendapatkan perbaikan jika ada hal yang harus diperbaiki dengan produk tersebut..

Langkah selanjutnya setelah melakukan validitas kepada para ahli yaitu melakukan uji coba produk kelapangan yang dituju. Pada proses ini juga harus melibatkan guru untuk menggunakan produk dan membutuhkan peserta didik dalam menjadi responden dalam kegiatan uji coba kelayakan produk pengembangan Aplikasi *Android* ini.

- d. Refleksi untuk menghasilkan prinsip desain dan meningkatkan implementasi solusi

Tahap ke-4 merupakan tahap akhir dari Metode *design based research* (DBR). Ditahap ini peneliti melakukan beberapa evaluasi yang harus diperbaiki dan pada tahap ini menjadi penentu pengembangan media yang dikembangkan layak atau tidak dalam menunjang pembelajaran di kelas. Serta melakukan uji respon siswa mengenai media yang sudah digunakan di kelas saat pembelajaran

HASIL dan PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Pada penelitian kali ini peneliti melakukan studi pendahuluan dan ditunjang dengan studi literatur yang didapatkan bahwasanya peneliti mendapatkan beberapa penemuan masalah yang ada di sekolah dasar mengenai pembelajaran Ilmu Pengetahuan di SD Kelas V. sehingga penelitian kali ini ditujukan untuk mengembangkan sebuah produk pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan model penelitian *Design Based Research* (DBR). Adapun dalam sebuah metode ditemukan beberapa tahap pelaksanaan pengembangan. Antara lain: a) mengidentifikasi dan analisis masalah. b) pengembangan dari solusi yang diinformasikan. c) siklus pengujian berulang serta penyempurnaan masukan. d) refleksi guna menghasilkan prinsip desain serta implementasi solusi. Dengan mengacu kepada model penelitian *Design Based Research* (DBR) penelitian pengembangan Aplikasi *Android* yang dilaksanakan ini dilakukan sesuai dengan siklus penelitian dari Reeves.

Tahapan penelitian ini dimulai dari melakukan rumusan masalah yang mengacu pada model penelitian yang pertama melalui Identifikasi dan analisis masalah yang dilakukan oleh peneliti secara langsung dengan menggunakan observasi untuk melihat permasalahan yang terjadi di lapangan. Sehingga ditemukanlah permasalahan yang dibutuhkan dalam pembelajaran di kelas oleh guru dan siswa. Terbatasnya media belajar yang digunakan oleh siswa tentang pelaksanaan pembelajaran sehari-hari. Ditambah semakin menurunnya minat siswa dalam mempelajari keanekaragaman suku budaya di kelas. Berdampak dari media belajar yang masih monoton. Hal itu diungkapkan oleh bapak walikelas V SDN 1 Tipar menjelaskan bahwa media yang biasa digunakan hanyalah media berupa peta dan teman temannya untuk membahas mengenai keanekaragaman suku budaya. Rumusan masalah kedua adalah rumusan masalah selanjutnya. Yaitu pengembangan dari solusi yang diinformasikan. pada tahap ini peneliti menggunakan sebuah dasar teori yang mengacu pada *Design Principle* yang telah ada lalu diinovasikan Kembali menggunakan teknologi di era saat ini. Hal tersebut dirancang melalui prototipe produk oleh peneliti. Rumusan masalah selanjutnya didapatkan melalui tahapan selanjutnya Validasi Produk yang telah dikembangkan. Produk juga divalidasi secara berulang jika memang ada perubahan kearah lebih baik oleh tim validasi. Pada lembar validasi ada 3 pilihan, 1) Layak untuk diuji coba tanpa melakukan revisi. 2) layak di uji coba dengan catatan merevisi Kembali produk. Dan 3) Produk tidak layak untuk diuji coba. Dengan begitu proses validasi ini dapat dilakukan secara berulang untuk mendapatkan hasil produk yang layak diujicoba di lapangan. Kegiatan selanjutnya yaitu melakukan uji respon terhadap guru dan siswa mengenai respon penggunaan media aplikasi saat pembelajaran berlangsung. Dan tahapan selanjutnya yakni adalah tahapan refleksi, pada tahapan ini bisa memberikan solusi dari implementasi secara praktis terhadap penggunaan media Aplikasi *Android* serta menghasilkan produk akhir Aplikasi *Android* untuk siswa SD kelas V materi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Tujuan peneliti pada skripsi ini adalah akan menghasilkan produk pengembangan berupa aplikasi *Android* sebagai media pembelajaran IPS yang layak digunakan dalam bidang Pendidikan serta pembelajaran IPS dalam materi Keanekaragaman Suku Budaya di Sekolah Dasar kelas V. hasil penelitian yang didapatkan akan dijelaskan sesuai dengan alur penelitian yang sudah ditetapkan serta penrolean data yang telah didapatkan oleh peneliti .

2. Hasil Tahapan Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan melalui wawancara walikelas di Sekolah Dasar Negeri Rawalo secara Daring. Digunakan untuk menanyakan berbagai macam permasalahan yang terjadi serta dirasakan oleh guru selama pembelajaran dikelas. Terutama pada saat kegiatan belajar secara Dalam Jaringan selama pandemi Covid-19. Guru menjelaskan selama pembelajaran berlangsung, bahwasanya banyak

terkendalam dalam bentuk media pembelajaran. Dengan begitu peneliti memberikan pertanyaan yang semi terstruktur agar jawaban yang dihasilkan dengan berbincang oleh guru bisa dapat lebih terstruktur dengan baik.

Penelitian ini didasari oleh identifikasi masalah yang dijelaskan pada bab 1 hasil penelitian ini. Peneliti mendapatkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang menyatakan bahwasanya kurikulum yang digunakan disekolah masih menggunakan kurikulum 2013. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara *blended learning* belum semua siswa masuk ke sekolah setiap hari. Semua dilaksanaka terbatas dan siswa yang datang kesekolah hanya 50% dari total keseluruhan dan bergantian setiap harinya. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan pemberian tugas melalui grup *Whatsapp*. Sedangkan siswa disekolah melaksanakan pembelajarann konvensional seperti biasa. Berdasarkan hal tersebut siswa. Sebab itu guru sering merasa kurang optimal karena pembelajaran yang diberikan tidak dapat dirasakan oleh seluruh siswa kelas V.

Tidak semua guru menguasai media pembelajaran khususnya digital. Dikarenakan terbatasnya akses, sarana dan prasarana. Media belajar yang digunakan saat kegiatan *blended learning* hanya berupa menonton video youtube saja. Sehingga media belajar yang tersedia terbatas. Media belajar biasanya sangat berpengaruh dengan antusias belajar siswa dikelas. Ketertarikan siswa dengan media belajar mempengaruhi minat siswa dalam memperoleh hasil belajar.

Hambatan selanjutnya yang dirasakan oleh guru yaitu pada saat penyamoaian materi ajar yang kurang mandalam. Karena dipengaruhi oleh kondisi dan situasi yang tidak terlalu mendukung saat pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara *Blended Learning*. Karena tidak semua siswa mendapatkan informasi yang sama dalam aktifitas belajar, mengakibatkan banyak materi yang didapatkan keliru saat pembelajaran berlangsung.

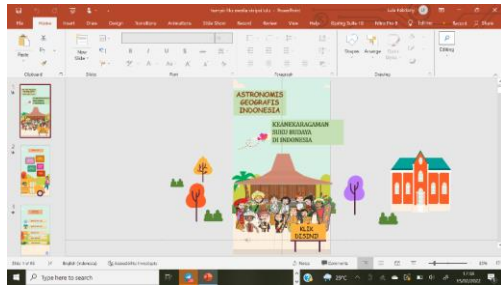
Proses pembelajaran IPS biasanya diajarkan oleh siswa secara langhung dan mengacu kepada permasalahan siswa sehari hari yang terjadi didalam lingkungan. Buku yang biasa digunakan ialah buku pegangan siswa yang mengacu kepada buku Tema. Sehingga guru banyak memberikan pelajaran yang mengacu kepada buku yang tersedia yang menjadi pegangan siswa dalam belajar di kelas.

3. Tahapan Pembuatan Produk

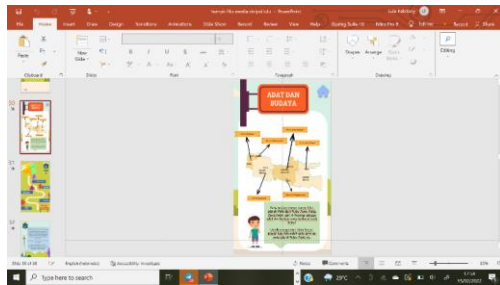
Setelah peneliti membuat rancangan pembuatan produk, masuklah pada tahapan pembuatan produk media pengembangan Aplikasi *Android* untuk media belajar siswa SD kelas V. tahap selanjutnya yang dilakukan adalah memulainya pada *Microsoft PowerPoint* dengan membuat *layout* serta membuat desain awal produk *all in one*. Mengubah tampilan kertas A4 Lanscape menjadi kertas Potrait dalam melanjutkan penyusunan prmbuatan produk. Setelah semua rancangan produk usai pada tahapan pembuatan di *Microsoft PowerPoint* selanjutnya adalah melakukan convert file menjadi Aplikasi *Android* melalui *Webside 2 APK Builder Pro* sebagai tahapan akhir penyelesaian media sebelum dikirim melalui *WhatsApp* untuk di *Install* melalui masing masing Telepon Selularnya. Berikut adalah Proses Pembuatan Produk Media Belajar berbasis Aplikasi *Android* :

1. Pembuatan Media melalui Microsoft PowerPoint

Dalam tahapan pembuatan produk, *software* utama yang digunakan adalah Microsoft PowerPoint. Segala bentuk pengaplikasian ada didalamnya sebelum produk yang akhir selesai.



Gambar 4.9 pembuatan produk dalam Microsoft PowerPoint



Gambar 4.10 pembuatan produk dalam Microsoft PowerPoint

2. Pengaplikasian iSpring Suite 10

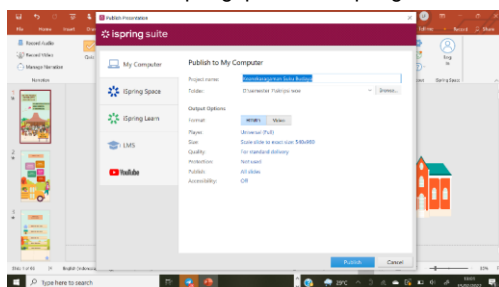
Dalam membuat aplikasi android yang dibantu oleh software Microsoft powerpoint sebelum dijadikan aplikasi android harus mengaplikasikannya dulu kepada tools yang tersedia dalam Microsoft powerpoint yaitu menggunakan



tools iSpring Suite 10. Cara pengaplikasiannya adalah sebagai berikut :

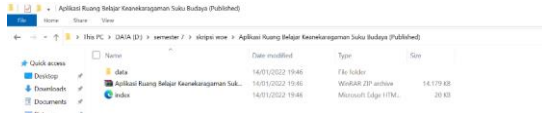
Gambar 4.11 pengaplikasian iSpring Suite 10
Klik Tools iSpring Suite 10 pada Microsoft powerpoint. Setelah itu klik tools *Publish* pada iSpring Suite 10. Selanjutnya

Gambar 4.12 pengaplikasian iSpring Suite 10



Setelah klik publish pada tahap sebelumnya, selanjutnya adalah membuat project name pada fitur yang tersedia. Setelah itu klik Finish. Maka,

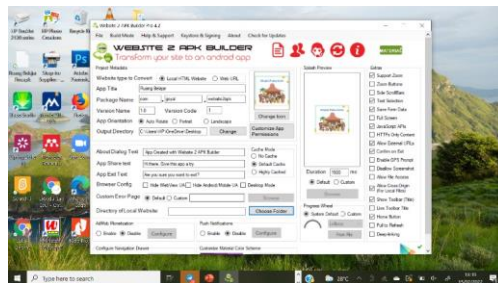
Gambar 4.13 Hasil Publish iSpring Suite 10



Jika sudah finish, maka semua akan tersimpan dalam folder sesuai dengan folder yang dinamakan pada saat mempublish hasil yang ada dalam Project Microsoft PowerPoint. Tahap selanjutnya akan menjadikan Aplikasi Android pada tahap *Website 2 APK Builder Pro*.

3. Penggunaan *Website 2 APK Builder Pro*

Setelah semua proses pada tahap PowerPoint dan Publis iSpring Suite 10 selesai, maka tahap terakhir atau finish produk adalah menjadikan data yang telah tersedia menjadi aplikasi android yang sesuai dan diinginkan.



Gambar 4.14 pengaplikasian *Website 2 APK Builder Pro*

Memasukkan nama aplikasi, logo aplikasi dan lain lain. Dalam tahap ini merupakan tahap terakhir dalam penyelesaian aplikasi android sebelum dikirim melalui Pesan WhatsApp dan Google Drive.

4. Validasi Produk

Dalam tahapan validasi produk, ini merupakan bagian yang dilalui oleh peneliti sesuai dengan arahan alur metode penelitian yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini dibutuhkan validasi oleh validator untuk mengesahkan jika produk yang telah dikerjakan benar benar valid dan siap diujicobakan pemakaiannya kepada pengguna di sekolah dasar. Validator yang digunakan oleh peneliti satu orang dari UPI Kampus Tasikmalaya, satu orang dari Universitas Negeri Jakarta dan satu orang dari Universitas Indraprasta PGRI. Pada tahap ini validator memberikan penilaian terhadap hasil produk yang sudah disiapkan oleh peneliti yaitu lembar penilaian untuk di validasi oleh validator mengenai media yang telah disajikan dan diujicoba langsung oleh validator. Sesuai dengan *expert judgement* terhadap produk yang telah tersedia sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Keaneekaragaman Suku Budaya di Sekolah Dasar kelas V.

Instrument validasi yang digunakan oleh peneliti adalah instrument yang sudah disetujui oleh *expert judgement* pada saat bimbingan pembuatan skripsi. Serta dalam proses validasi menggunakan indicator indicator yang sudah disiapkan untuk validasi kelayakan media guna dijadikan media belajar oleh guru dan siswa. Oleh karena itu pada proses validasi, validator tidak hanya memberikan validasi melainkan memberikan tanggapan dan masukan terkait produk yang telah dibuat oleh peneliti sebagai upaya revisi media aplikasi android agar lebih baik lagi dalam bentuk pengembangan. Saran dari validator sangat diperlukan sebagai pertimbangan kelayakan dari penggunaan media untuk pembelajaran di sekolah dasar dalam jangka Panjang.

5. Respon Siswa terhadap Penggunaan Produk

Pada tahap pertama Uji Coba dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Tipar dengan jumlah responden siswa kelas V sebanyak 24 siswa. Siswa memberikan respon

melalui pertanyaan yang tersedia dalam Google Formulir untuk mengetahui minat siswa dalam belajar menggunakan media aplikasi android. Hal yang diharapkan oleh peneliti adalah siswa dapat bisa menumbuhkan minat dalam belajar khususnya keanekaragaman suku budaya menggunakan media aplikasi android yang disajikan dan tersedia dimasing masing gawai siswa. Untuk mengetahui respon siswa terhadap aplikasi, berikut hasil dari respon siswa melalui Google Formulir dengan 10 pertanyaan dengan jawaban Ya dan Tidak

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba 1 Respon Siswa

No.	Indikator	Pilihan			
		Ya		Tidak	
		Jumlah	Presentase (%)	Jumlah	Presentase (%)
1.	Penggunaan Aplikasi Ruang Belajar dalam pembelajaran membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran	23	100%	0	0%
2.	Melalui Aplikasi Ruang Belajar, saya dapat lebih mudah belajar mengenai Astronomis dan Geografis Indonesia	24	100%	0	0%
3.	Menggunakan Aplikasi Ruang Belajar membuat saya dapat menambah pengetahuan baru dari Materi Adat dan Budaya Indonesia	23	95,8%	1	4,2%
4.	Materi dalam Aplikasi Ruang Belajar mudah dimengerti	24	100%	0	0%
5.	Aplikasi Ruang Belajar membuat saya lebih tertarik belajar	24	100%	0	0%
6.	Menggunakan Aplikasi Ruang Belajar ada gambar dan penjelasan yang menarik	24	100%	0	0%
7.	Ukuran huruf, serta ikon untuk penggunaan aplikasi mudah dipahami	24	100%	0	0%
8.	Menggunakan Aplikasi Ruang Belajar saya semakin semangat untuk belajar	24	100%	0	0%
9.	Pada saat menggunakan Aplikasi Ruang Belajar, saya dapat mengaplikasikannya dengan mudah	23	95,8%	1	4,2%
10.	Menggunakan Aplikasi Ruang Belajar memudahkan untuk menggunakan dimanapun saat akan belajar	23	95,8%	1	4,2%

Berdasarkan dengan hasil respon siswa yang dihasilkan dari Google Formulir yang diisi oleh 24 siswa dari SD Negeri 1 Tipar menghasilkan presentase dengan hasil 93% menjawab Ya dari 10 pertanyaan yang tersedia pada Respon siswa. Hal ini merupakan hasil ujicoba pertama Dlam penggunaan media aplikasi android Ruang Belajar.

Tidak hanya siswa yang menjawab Ya, melainkan ada siswa yang memberikan jawaban Tidak dalam Uji coba pertama. Hakikatnya kita tidak bisa memastikan 100% semua sesuai dengan cara belajarnya. Melainkan banyak cara belajar dan pandangan terhadap media yang berlaku.

Uji Coba 2 Media Aplikasi Android

Pada tahap kedua Uji Coba dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Sidamulih dengan jumlah responden siswa kelas V sebanyak 23 siswa. Siswa memberikan respon melalui pertanyaan yang tersedia dalam Google Formulir untuk mengetahui minat siswa dalam belajar menggunakan media aplikasi android. Hal yang diharapkan oleh peneliti adalah siswa dapat bisa menumbuhkan minat dalam belajar khususnya keanekaragaman suku budaya menggunakan media aplikasi android yang disajikan dan tersedia dimasing masing gawai siswa.

Tabel 4.5 Hasil Uji Respon 2 Respon Siswa

No.	Indikator	Pilihan			
		Ya		Tidak	
		Jumlah	Presentase (%)	Jumlah	Presentase (%)
1.	Penggunaan Aplikasi Ruang Belajar dalam pembelajaran membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran	23	100%	0	0%
2.	Melalui Aplikasi Ruang Belajar, saya dapat lebih mudah belajar mengenai Astronomis dan Geografis Indonesia	23	100%	0	0%
3.	Menggunakan Aplikasi Ruang Belajar membuat saya dapat menambah pengetahuan baru dari Materi Adat dan Budaya Indonesia	23	100%	0	0%
4.	Materi dalam Aplikasi Ruang Belajar mudah dimengerti	23	100%	0	0%
5.	Aplikasi Ruang Belajar membuat saya lebih tertarik belajar	23	100%	0	0%
6.	Menggunakan Aplikasi Ruang Belajar ada gambar dan penjelasan yang menarik	23	100%	0	0%
7.	Ukuran huruf, serta ikon untuk penggunaan aplikasi mudah dipahami	22	95,7%	1	4,3%
8.	Menggunakan Aplikasi Ruang Belajar saya semakin semangat untuk belajar	23	100%	0	0%
9.	Pada saat menggunakan Aplikasi Ruang Belajar, saya dapat mengaplikasikannya dengan mudah	22	95,7%	1	4,3%
10.	Menggunakan Aplikasi Ruang Belajar memudahkan untuk menggunakan dimanapun saat akan belajar	23	100%	0	0%

Berdasarkan dengan hasil respon siswa yang dihasilkan dari Google Formulir yang diisi oleh 23 siswa dari SD Negeri 1 Tipar menghasilkan presentase dengan hasil 95% menjawab Ya dari 10 pertanyaan yang tersedia pada Respon siswa. Hal ini merupakan hasil ujicoba pertama Dalam penggunaan media aplikasi android Ruang Belajar.

Tidak hanya siswa yang menjawab Ya, sama hal dengan uji coba pertama bahwa ada siswa yang memeberikan jawaban Tidak dalam Ujicoba kedua. Karena pada Hakikatnya kita tidak bisa memastikan 100% semua sesuai dengan cara belajarnya. Melainkan banyak cara belajar dan pandangan terhadap media yang berlaku.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta disusun oleh peneliti secara langsung, memiliki kesimpulan yang bisa ditarik secara keseluruhan untuk memudahkan inti dari penelitian ini

Peneliti telah melakukan Langkah – Langkah yang sesuai dengan aturan metode penelitian yang sudah ditentukan. Seperti menentukan identifikasi masalah, lalu ada perencanaan pengembangan desain produk, pengembangan produk, tahapan pembuatan, Langkah – Langkah penggunaan, hingga validasi ahli mengenai produk yang dikembangkan dengan divalidasinya produk oleh tiga ahli untuk menentukan layak atau tidaknya produk untuk diujicobakan kepada siswa menjadi media belajar IPS di sekolah dasar kelas V.

Media belajar yang dirancang oleh peneliti merupakan media Aplikasi Android yang diberikan nama Ruang Belajar. Didalamnya memuat pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Keanekaragaman Suku Budaya yang didalamnya sesuai dengan KI dan KD yang berlaku pada Kurikulum 2013. Didalam materi keanekaragaman suku budaya memuat materi Letak Astronomis dan Geografis Indonesia serta Adat dan Budaya Provinsi Jawa Tengah. Hal tersebut berlandas pada studi pendahuluan dan studi literatur yang sudah di sesuaikan dengan kebutuhan lapangan diawal perencanaan penelitian. Sesuai dengan kebutuhan dilapangan bahwasanya media pembelajaran masih monoton dan terkesan tidak bervariasi dalam belajar mengajar. Sehingga penyusun produk sekaligus peneliti menentukan untuk membuat media yang berguna di era saat ini yang bisa digunakan secara sekolah dalam jaringan maupun luar jaringan yang tetap terkoneksi dengan baik jika digunakan melalui gawai masing masing siswa dan guru.

Sebelum produk dihasilkan, peneliti juga melakukan wawancara kepada para ahli mengenai kebutuhan atau kesesuaian seperti apa yang bisa diberikan oleh siswa dan guru dalam keadaan belajar mengajar saat ini. Setelah itu baru eksekusi pembuatan media belajar yang sesuai dengan hasil kebutuhan lapangan. Setelah produk selesai, saatnya melakukan validasi kepada ahli sebagai validator media. Validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa.

Sebelum produk diizinkan ujicoba penggunaan langsung, saat validasi aka nada revisi sesuai dengan penilaian validator. Jika validasi sudah didapatkan dan revisi sudah diselesaikan, barulah layak untruk diujicoba ke sekolah. Sekolah tempat ujicoba 1 dan 2 adalah SD Negeri 1 Tipar dan SD Negeri 1 Sidamulih di Kab. Banyumas, Jawa Tengah. Media ini dibuat bertujuan mempermudah dan menarik minat siswa dalam belajar lebih giat dan semangat dengana adanya media yang variatif dalam belajar siswa disekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyasari, Ika. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan. Aplikasi Android Mata Pelajaran IPS Kelas 5 di SDN Wirokerten Banguntapan Bantul. Universitas PGRI Yogyakarta. Repository Universitas PGRI Yogyakarta.
- Damayanti & Qohar. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Kerucut. Universitas Negeri

- Malang. Jurnal Matematika Kreatif – Inovatif
<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano> Dimiyati & Mujiono. (2006) Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta.
- Indriyanti, Novi Yulia. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Peserta didik Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Nursyaida. A. Hardiyanti. (2020). Efektivitas penggunaan media Aplikasi Android terhadap hasil belajar IPS kelas V SD 128 Turungan Baru Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. Univeritas Pahuwato Gorontalo. Jurnal Riset Pendidikan Dasar 03 (1), (2020)71-76)
- Raco, JR. (2010). Metode Penelitian Kualitatif.. Grasindo : PT. Gramedia Jakarta.
- Pidarta, Made. (1997). Landasan Kependidikan, Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia. Jakarta – Rineka Cipta.
- Puspitasari, Erika. (2016). Peningkatan Motivasi dan Haisl Belajar Melalui Think Pair Share (TPS) di Sekolah Dasar. Universitas Negeri Malahg : Jurnal Pendidikan
- Puspitaningsih, dkk. (2020). Keefektifan media pembelajaran Aplikasi Android interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.STKIP PGRI Trenggalek.
- Jurnal riser dan inovasi Pendidikan dasar, Vol 1 (1) 2020. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Menengah. Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan republic Indonesia No. 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti.
- Supriono, Yoyo. (2018) Pembelajaran IPS Dalam Perspektif Kurikulum 2013. Balai Pendidikan dan Pelatihan Keagamaan Bandung. Jurnal Diklat Keagamaan.
http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._GEOGRAFI/197210242001121_-_BAGJA_WALUYA/MEDIA_PEMBEL.GEOGRAFI/Teknik_pemilihan_Media_Pembelajaran.pdf
http://a-research.upi.edu/operator/upload/s_pkn_032713_chapter3.pdf
<https://docplayer.info/169205584-Bab-iii-metode-penelitian.html>