

## PENGEMBANGAN MEDIA SETARA BERBASIS *ANDROID* PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh:

Fajar Makkiah<sup>1</sup>, Nasution<sup>2</sup>, Yoyok Yermiandhoko<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>Fajar.18045@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Nasution@unesa.ac.id

<sup>3</sup>Yoyokyermiandhoko@unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas IV. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental Design* dengan *Pretest- Posttest Control Group Design*, dengan menggunakan model peneliti dan pengembangan model 4D. Responden penelitian ini kelas IV dengan kelompok eksperimen berjumlah 20 dan kelompok kontrol berjumlah 20. Instrumen menggunakan angket validasi, angket kepraktisan dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t dengan rumus *Independent Sample T-Test*. Setelah diberikan perlakuan hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan peningkatan hasil belajar peserta didik yang dilihat dari hasil uji-t. Pada uji T-test menunjukkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapatkan sig. (2-tailed) sebesar 0,022 lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan pada hasil pretest peserta didik. Sedangkan pada posttest diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00 yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media Setara berbasis *android*.

**Kata Kunci:** Media SETARA, *Android*, IPS, Keragaman, Hasil Belajar

### 1. PENDAHULUAN

Pada sekolah dasar (SD) kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 yang mengintegrasikan beberapa pembelajaran ke dalam suatu tema, salah satunya yaitu pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Salamah (2017:58) Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi mata pelajaran yang terdapat pada setiap jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan wawasan secara menyeluruh mengenai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang terkait dengan isu sosial. Pembelajaran pendidikan IPS di sekolah diperlukan pemahaman dan pengembangan program pendidikan yang menyeluruh dan mencakup empat dimensi yaitu dimensi pengetahuan, dimensi keterampilan, dimensi nilai sikap, dan dimensi tindakan (Susanto, 2014:25).

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. Sedangkan penemuan awal di lapangan pada kelas IV SDN Suko 2 Sidoarjo ditemukan adanya permasalahan, yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi dapat dikatakan kurang menarik, tidak efektif, dan tidak melibatkan peserta didik secara aktif dikarenakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah terbatas pada jenis media visual, serta kurang relevan dengan karakteristik peserta didik sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami, selain itu materi pembelajaran yang disajikan kurang menarik dan proses pembelajaran dikelas bersifat *teacher centered*, sehingga peserta

didik tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Pada pembelajaran IPS penggunaan media sangatlah penting dikarenakan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran IPS yang tepat untuk dikembangkan dalam media pembelajaran yaitu materi mengenai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang ada disekitar peserta didik. Keberagaman suku dan budaya merupakan hal yang paling sering timbul dalam kehidupan sehari-hari, mengingat Indonesia merupakan negara yang memiliki suku dan budaya dalam jumlah banyak. Setiap suku dan budaya yang ada memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Melalui pembelajaran IPS diharapkan peserta didik akan mengerti keberagaman suku dan budaya serta sikap yang harus mereka tunjukkan sehingga nantinya peserta didik akan mengerti bagaimana cara menjaga kerukunan dalam keberagaman suku bangsa dan budaya yang ada di sekitar mereka sehingga tidak terjadi gesekan antar suku dalam kehidupan.

Pada revolusi industri 4.0 teknologi berkembang pesat dan berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari, menjadikan teknologi sebagai kebutuhan yang mendasar bagi setiap manusia. Pendidikan perkembangan teknologi yang sangat cepat dapat menjadi media belajar dan sumber belajar. Menurut Daryanto (2013:8) media pembelajaran berguna sebagai alat perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan sebuah

informasi kepada peserta didik. Hal tersebut memunculkan inovasi-inovasi baru untuk media pembelajaran yang menarik, canggih, dan dapat dipelajari secara praktis serta mudah diakses di manapun dan kapanpun. Perkembangan media pembelajaran disekolah dasar dipengaruhi oleh perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi ditujukan agar mampu mengolah, menampilkan, mengemas dan menyebarkan informasi pembelajaran baik secara visual, audio bahkan multimedia (Darmawan, 2016:3). Salah satu hasil kemajuan teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti *mobile learning*. Keterampilan peserta didik dalam menggunakan teknologi dapat tercapai dengan memanfaatkannya secara optimal sebagai media pembelajaran. Kemajuan teknologi pendidikan saat ini memungkinkan integrasi teknologi ke dalam media pembelajaran yang mampu mengakomodasi peserta didik mempercepat pemahaman selama kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012:57) menjelaskan bahwa media merupakan sarana penyampaian informasi kepada penerima informasi atau peserta didik sebagai contoh media televisi, komputer, video dan *smartphone*. Pada perkembangan teknologi saat ini telah mengubah aktivitas belajar menjadi lebih mudah dan gampang serta dapat langsung diakses dengan *smartphone* kapanpun dan dimanapun. Perubahan perkembangan teknologi menjadikan *smartphone* menjadi alat ajar maupun sumber belajar baru bagi peserta didik.

Menurut Purnama (2013:5) pembelajaran multimedia merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, film, dll, untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif yang terintegrasi ke *smartphone* berbasis *android* ini diharapkan bisa membantu peserta didik agar lebih mengoptimalkan *smartphone* mereka.

Pada *smartphone* terdapat sebuah sistem *Android* yang merupakan sistem operasi yang digunakan dalam perangkat seluler yang sangat populer pada saat ini. Menurut Safaat (2015:1) *Android* merupakan sistem perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi, serta menyediakan sebuah *platform* terbuka untuk para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri untuk pengguna. Produk *smartphone* yang dikembangkan dapat menjadikan sebuah media pembelajaran inovatif dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *android*.

Hasil penelitian Guliz (2017) menyatakan bahwa *mobile learning* dapat digunakan untuk pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang menggunakan teknologi perangkat *mobile* berupa *smartphone* yang dapat memberikan

layanan materi pembelajaran yang dapat di akses setiap saat dimanapun atau kapanpun.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Mabruuri, Ahmadi dan Suminar (2019) mengenai pengembangan media *mobile learning* untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik sekolah dasar, menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dengan memiliki kelebihan maupun kekurangan.

Berdasarkan dari uraian penjelasan diajukan sebuah penelitian dan pengembangan yang berjudul "*Pengembangan media Setara berbasis android pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar*" yang nantinya akan di uji cobakan pada peserta didik di kelas IV SDN Suko 2 Sidoarjo. Produk media berbasis android dapat dimanfaatkan guru sebagai alat ajar pembelajaran IPS yang lebih menarik, melibatkan peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sesuai perkembangan jaman dan teknologi dapat mengoptimalkan *smartphone* menjadi lebih efektif dan positif.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan 4D meliputi empat tahapan utama yaitu *Define, Design, Development and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Jenis penelitian adalah *Quasi Experimental Design*. Penggunaan *Quasi Experiment* karena memungkinkan untuk mengontrol suatu variabel dalam penelitian. Desain penelitian ini yaitu *Prestest- Posttest Control Group Design*. Desain ini merupakan desain yang memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol, dengan pengambilan sampel secara acak dengan adanya pretes dan postes. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol dikenakan *pretest* dan *posttest*, namun hanya kelompok eksperimen yang diberi perlakuan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN SUKO 2 Kabupaten Sidoarjo. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan ujicoba terbatas dan ujicoba secara luas dengan instrumen lembar angket kepraktisan dan tes hasil belajar. Uji validasi dilakukan sebelum dilaksanakannya uji secara terbatas dan luas guna untuk memenuhi persyaratan validitas produk sebelum ujicoba produk penelitian. Kemudian hasil angket validasi dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = persentase

f = frekuensi nilai yang diperoleh

N = jumlah nilai maksimal

**Tabel 3.6. Kriteria Penilaian**

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	0-25%	Kurang Baik
2	25-50%	Cukup Baik
3	50-75%	Baik
4	75-100%	Sangat Baik

(Riduwan, 2012:15)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket dalam bentuk skala *likert*. Persentase diperoleh dengan skor menurut skala *likert*:

**Tabel 3.7. Skor Skala Likert**

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup baik	2
Kurang	1

Adapun data tes hasil belajar siswa yang terkumpul kemudian dianalisis perolehan nilainya berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang berlaku disekolah tersebut, Kemudian nilai akhir dihitung dengan rumus N-Gain :

$$N\ gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - pretest}$$

Hasil perhitungan *gain* kemudian diinterpretasikan menggunakan klasifikasi pada tabel berikut ini:

Besarnya gain	Interpretasi
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 < g \leq 0.7$	Sedang
$g \leq 0.3$	Rendah

Tabel 3.9. Klasifikasi *gain* ( *g* ) (Sundayana, 2014)

Tahap berikutnya yaitu uji t. Uji T digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil kedua kelompok belajar antara kelompok *eksperiment* dan kelas kontrol, dengan adanya pemberian perlakuan kepada kelompok *eksperiment*. Maka untuk menguji hipotesis akan menggunakan *software SPSS 20.00 for windows*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Media SETARA Berbasis *Android*

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam mempelajari mata pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kela IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menghasilkan sebuah media yang sengaja untuk dirancang dan dikembangkan guna mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan yang dikembangkan peneliti, penyajian data dan pembahasan yang akan diklasifikasikan berdasarkan rumusan masalah penelitian yang membahas mengenai kelayakan produk media Setara yang terdiri dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang disesuaikan dengan desain penelitian menggunakan model pengembangan *Four-D*.

#### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan dengan kegiatan yang dilakukan yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran.

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada proses ini kegiatan yang dilakukan adalah penentuan format media pembelajaran, dan rancangan awal yang menghasilkan draf 1 media Setara berbasis *android*. Hasil dari tahap ini sebagai berikut:

##### a. Proses Penentuan Format Media Pembelajaran

Kegiatan penentuan format media pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil proses pendefinisian yang telah dilakukan. Hasil penentuan format media pembelajaran adalah ditetapkan pengembangan produk media pembelajaran jenis multimedia interaktif yang memanfaatkan hasil kemajuan teknologi yaitu *smartphone*. Produk media yang dikembangkan berupa multimedia interaktif yang dikemas melalui aplikasi dengan format APK (*Application Package File*)

##### b. Proses Rancangan awal

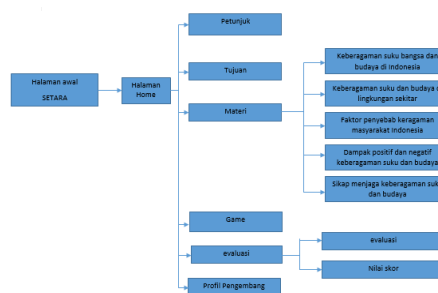
Kegiatan yang dilakukan pada proses desain awal media terdapat tiga tahap, yaitu menyiapkan alat dan bahan, selanjutnya mendesain media melalui penyusunan *flowchart* dan *storyboard*, dan perangkaian produk media dalam bentuk draft 1 yang akan diuji kelayakan oleh validator materi dan media.

##### • Alat dan Bahan

Alat yang dibutuhkan untuk mengembangkan media Setara berbasis android ini adalah perangkat komputer (PC), beberapa aplikasi diantaranya *Adobe Flash*, *Adobe Illustrator*, *Adobe animate*

##### • Penyusunan *Flowchart*

Pada tahap selanjutnya yaitu mendesain media Setara melalui penyusunan *flowchart*. Hasil desain *flowchart* terdiri dari beberapa pilihan menu yang terdapat di *scene home* atau beranda, yaitu menu petunjuk penggunaan, tujuan, materi, *game*, evaluasi dan profil pengembangan.



Bagan 4.1 *flowchart* media Setara berbasis *android*

##### • Penyusunan *Storyboard*

Setelah melakukan rancangan *flowchart*, maka selanjutnya adalah menuangkan hasil tersebut ke dalam bentuk gambar yang lebih nyata berupa serangkaian sketsa atau disebut *storyboard*. *Storyboard* menampilkan beberapa *scene* yang nantinya diwujudkan ke dalam media Setara berbasis *android*, yang terdiri dari menu petunjuk penggunaan, tujuan, materi, *game*, evaluasi dan profil pengembangan. Hasil desain *storyboard* sebagai berikut:



a) Tampilan Awal  
Tampilan awal ini berfungsi sebagai tampilan pembuka saat dioperasikan. Tampilan awal media Setara berbasis *android* pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Loading

Setelah tampilan halaman *loading* tampil, maka beralih ke tampilan awal yang kedua yaitu halaman *Start* sebagai berikut:



Gambar 4.2 Tampilan Halaman start

b) Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama media Setara berbasis *android* menampilkan halaman *home* dengan beberapa pilihan menu yang dapat dipilih oleh peserta didik, diantaranya terdapat menu yaitu menu petunjuk penggunaan, tujuan, materi, *game*, evaluasi dan profil pengembangan



Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama

c) Tampilan petunjuk penggunaan

Tampilan menu petunjuk bertujuan menyajikan halaman petunjuk penggunaan media Setara berbasis *android* pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia



Gambar 4.4 Tampilan Menu Petunjuk

d) Tampilan tujuan pembelajaran

Pada tampilan menu tujuan pembelajaran media Setara berbasis *Android* menyajikan tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Tujuan

e) Tampilan Menu Materi

Pada tampilan menu materi media Setara berbasis *Android* bertujuan menyajikan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Tampilan menu materi sebagai berikut:



Gambar 4.6 Tampilan Menu Materi

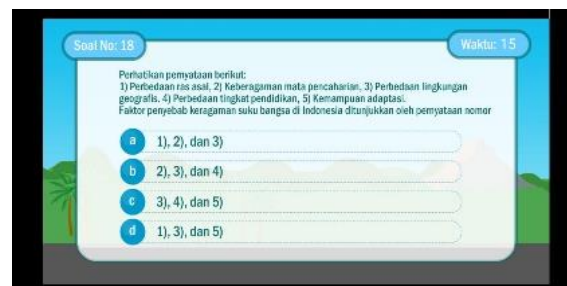
f) Tampilan Menu *game* dan evaluasi

Tampilan menu *game* bertujuan menyajikan sebuah *game* dengan 5 *game* soal. Peserta didik mewajibkan memilih salah satu jawaban yang dirasa benar, dan diakhir *game* akan ditampilkan skor yang diperoleh



Gambar 4.7 Halaman *Game*

Halaman evaluasi bertujuan menyajikan evaluasi yang akan dikerjakan oleh peserta didik setelah menggunakan media Setara. Evaluasi terdiri dari 20 soal *multichoise* yang digunakan untuk mengukur ketercapaian pada tujuan pembelajaran.



Gambar 4.8 Halaman evaluasi

g) Tampilan Menu Profil Pengembangan

Tampilan menu profil bertujuan menyajikan halaman profil pengembang media Setara berbasis *android*. Profil pengembangan menampilkan identitas lengkap pengembang yang terdiri dari nama pengembang, nim, *email* dan dosen pembimbing. Penampilan identitas bertujuan memberikan informasi kepada pengguna jika terkait media yang telah dikembangkan. Tampilan menu Profil Pengembangan sebagai berikut:



Gambar 4. 8 Halaman Profil Pengembang

Setelah dilakukan perancangan *flowchart* dan *storyboard*, selanjutnya merealisasikan hasil tersebut dengan alat dan bahan yang telah disiapkan. Hasil dari kegiatan ini adalah media Setara berbasis *android* atau draft 1 berbentuk aplikasi dengan format APK yang nantinya didistribusikan pada peserta didik pada uji coba terbatas.

**b. Kelayakan Media SETARA Berbasis Android**

**1. Kevalidan Media SETARA**

Kevalidan terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media SETARA berbasis *android*. Aspek-aspek media ini dikevalidkan kualitasnya oleh beberapa ahli yaitu ahli materi memvalidkan materi dan ahli media. Berdasarkan hasil kevalidan draf I, terdapat beberapa skor pada instrumen kevalidan yang harus diperbaiki sesuai dengan saran validator/ahli. Lalu, ada juga beberapa aspek dalam instrumen yang ditambah atau diganti berdasarkan saran dari validator. Kemudian, hasil revisi tersebut menghasilkan draf II dan semua validator menyatakan media layak untuk digunakan.

Validasi media SETARA berbasis android pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar dilakukan terlebih dahulu kepada ahli materi dan kemudian ahli media. Proses validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan media dari segi materi. Sedangkan proses validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media dari aspek tampilan, pemrograman, dan keterlaksanaan.

Hasil validasi oleh validator ahli materi memperoleh skor sebesar 54 dari skor maksimal sebesar 60, sehingga setara dengan 90% dalam kriteria persentase. Rincian perolehan skor hasil validasi aspek penilaian isi sebesar 37, skor

penilaian aspek format sajian sebesar 11, dan skor penilaian aspek bahasa sebesar 6. Persentase sebesar 90%, dapat dikategorikan dalam kualifikasi sangat baik berdasarkan acuan penentuan kriteria hasil validasi dalam penelitian ini.

Hasil validasi oleh validator ahli media memperoleh skor sebesar 59 dari skor maksimal sebesar 60, sehingga setara dengan 98% dalam kriteria persentase. Rincian perolehan skor hasil validasi aspek penilaian desain tampilan sebesar 40, skor penilaian aspek pemrograman sebesar 7, dan skor penilaian aspek keterlaksanaan sebesar 12. Persentase sebesar 98%, dapat dikategorikan dalam kualifikasi sangat baik berdasarkan acuan penentuan kriteria hasil validasi dalam penelitian ini. Sebuah produk dapat dikatakan berkualitas apabila telah memenuhi beberapa aspek aspek kualitas produk, Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini telah menunjukkan bahwa semua aspek yang diuji memiliki skor kevalidan produk Sangat Baik (SB) berdasarkan uji validasi validator ahli. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Nieveen (1999:123) bahwa suatu produk dapat dikatakan berkualitas apabila memenuhi aspek-aspek kualitas produk antara lain (1) kevalidan (*validity*); (2) kepraktisan (*practicity*); (3) keefektifan (*effectiveness*).

Media SETARA berbasis *android* pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya pada kelas IV Sekolah dasar dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil yang dilakukan oleh tim validator/ahli dalam bidangnya dengan memperoleh kategori media dapat digunakan.

**2. Kepraktisan Media SETARA**

Produk dapat dikatakan praktis digunakan apabila memudahkan pengguna untuk memakai atau menggunakan produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini diuji coba untuk mengetahui tingkat kepraktisan sebuah produk. Hasil uji coba dapat diketahui dari hasil angket respon yang diberikan kepada peserta didik.

Hasil angket respon uji coba terbatas kepada 5 peserta didik terkait kepraktisan penggunaan produk memperoleh skor sebesar 194 dari skor maksimal sebesar 200 dengan dengan persentase sebesar 96%, sedangkan hasil angket respon uji coba luas kepada peserta didik kelas eksperimen terkait kepraktisan penggunaan produk memperoleh skor sebesar 779 dari skor maksimal sebesar 800 dengan Persentase sebesar 97,3%, dapat dikategorikan dalam kualifikasi sangat baik berdasarkan acuan penentuan kriteria tingkat kepraktisan produk dalam penelitian ini.

**3. Keefektifan Media SETARA**

Keefektifan produk dapat dilihat dari hasil pemberian tes yang diberikan kepada peserta didik, sehingga hasil belajar sangat penting untuk mengukur efektifitas belajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Purwanto, 2011: 38) yang

menyatakan bahwa hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menerima atau memahami bahan atau materi yang telah disampaikan.

Hasil pada ujicoba secara terbatas mendapatkan skor sebesar 420 dari 5 peserta didik dengan skor terendah 80, dengan kriteria KKM sebesar 75, sehingga diperoleh rata-rata skor sebesar 84% dari 5 peserta didik tersebut. Pada Uji coba secara luas dilakukan dengan menggunakan *control grup class* dengan subjek 2 kelas yakni IVA dan IVB dengan jumlah 20 peserta didik setiap kelas. Hasil pada ujicoba secara luas kelas kontrol, mendapatkan skor sebesar 1425 pada saat *pretest* dan 1475 pada saat *posttest* dari 20 peserta didik. Kriteria ketuntasan belajar yang di tetapkan sebesar 75, terdapat 8 peserta didik dibawah KKM. dengan perolehan N-gain sebesar 0,08. Hasil pada ujicoba secara luas kelas eksperimen, mendapatkan skor sebesar 1520 pada saat *pretest* dan 1710 pada saat *posttest* dari 20 peserta didik. Kriteria ketuntasan belajar yang di tetapkan sebesar 75, tidak ditemukan peserta didik yang mendapatkan skor dibawah KKM, dengan perolehan N-gain sebesar 0,4.

Pada uji T-test menunjukkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapatkan sig. (2-tailed) sebesar 0,022 lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan pada hasil *pretest* peserta didik. Sedangkan pada *posttest* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00 yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media SETARA.

Media SETARA berbasis *android* dalam pembelajaran IPS keragaman suku bangsa dan budaya pada kelas IV Sekolah Dasar dapat memperkuat respon peserta didik untuk memahami suatu materi selain itu meningkatkan kualitas belajar peserta didik menjadikan peserta didik lebih aktif selama pembelajaran. Pernyataan oleh Mustaji (2013:9) Media pembelajaran memiliki fungsi untuk menyederhanakan materi pembelajaran yang rumit, memperjelaskan suatu objek materi. Di sisi lain sebagai media untuk memperjelas dan memudahkan penyampaian materi, media SETARA dapat dijadikan media inovatif pada pembelajaran IPS yang bermakna dan meningkatkan antusiasme belajar dengan melibatkan peserta didik secara aktif.

Berdasarkan analisis hasil data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media SETARA berbasis *android* dalam pembelajaran IPS keragaman suku bangsa dan budaya pada kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dan telah diuji cobakan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam penelitian ini media yang dikembangkan dapat meningkatkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik. Melalui media SETARA berbasis *android* dapat mengoptimalkan penggunaan *smartphone* oleh peserta didik. Selain itu Media ini

juga cocok untuk pembelajaran daring di masa pandemic yang tidak bisa dilakukan pembelajaran tatap muka secara langsung.

#### 4. KESIMPULAN

berdasarkan dengan rumusan masalah maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media SETARA berbasis *android* pada proses pengembangan menggunakan model Four –D meliputi empat tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Tahap pendefinisian yang meliputi analisis awal media, analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. tahap perancangan yang meliputi desain awal rancangan media dan rancangan penerapan media. Tahap pengembangan yang dilakukan dua langka, yaitu 1) penilaian ahli materi dan media yang di ikuti dengan revisi; 2) uji coba produk pengembangan. Setelah melewati tahap-tahapan tersebut kemudian menghasilkan draf atau bentuk akhir pengembangan media pembelajaran setelah melalui revisi yang diperoleh berdasarkan saran-saran dari ahli dan data uji coba.

Kelayakan media yang meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media SETARA berbasis *android* pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar. Kualitas pertama yaitu kevaliditas dilakukan kegiatan validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media dari para ahli, yaitu ahli materi dan media. Kevalidan dari ahli materi mendapat persentase nilai kevalidan dari ahli materi yaitu 90% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan persentase kevalidan dari ahli media yaitu 98% dengan kualifikasi sangat baik. berdasarkan perolehan nilai pada kevaliditas tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil kevalidan media SETARA berbasis *android* pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dengan kategori sangat baik.

Kelayakan pengembangan media SETARA berbasis *android* yang kedua adalah kepraktisan pada uji terbatas yang meliputi respon peserta didik dalam uji terbatas setelah menggunakan media SETARA yang dikembangkan dengan mendapat skor 96%. Sedangkan pada uji luas yang meliputi respon peserta didik setelah menggunakan media SETARA yang dikembangkan dengan mendapat skor 97,37%. berdasarkan perolehan nilai angket respon peserta didik setelah menggunakan media SETARA dapat disimpulkan bahwa hasil kepraktisan media SETARA berbasis *android* pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dengan kategori sangat baik.

Kelayakan pengembangan media SETARA berbasis *android* yang ketiga adalah keefektifan media pada hasil belajar peserta didik pada



pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dengan hasil pretest mendapatkan nilai N-gain 0,08. Dengan kualifikasi peningkatan rendah sedangkan hasil belajar peserta didik pada kelas experiment mendapatkan N-gain 0,4. Dengan kualifikasi peningkatan sedang, berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan kelas experiment meningkat pada hasil belajar. Kemudian dari perhitungan T-test menunjukkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapatkan sig. (2-tailed) sebesar 0,022 lebih besar dari 0,05. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan pada hasil pretest peserta didik. Sedangkan pada posttest diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00 atau lebih kecil dari 0,05, sesuai dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media SETARA.

#### SARAN

Berdasarkan hasil diskusi penelitian Media pembelajaran SETARA berbasis *android* pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar diharapkan untuk melengkapi kegiatan pembelajaran oleh guru inovatif, efektif dan praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang meningkatkan antusiasme dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang memanfaatkan kemajuan teknologi *smartphone* juga diharapkan dapat memotivasi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sangat cocok untuk pembelajaran kapanpun dan dimanapun seperti yang terjadi pada masa pandemic Covid19 pembelajaran tetap bisa terlaksanakan dan peserta didik terlibat secara aktif. Bagi Peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran serupa dengan penyempurnaan dalam berbagai hal untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Ariani., & Haryanto (2010). Pembelajaran multimedia di sekolah. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.
- Aritona., Eva Maulana., & Satyaputra. (2014). *Beginning Android programming with ADT bundle*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Darmawan, Deni. (2016). Mobile Learning sebuah aplikasi teknologi pembelajaran. Jakarta: PT rajagrafindo persada.
- Daryanto, (2013). Media Pembelajaran, Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava media.

- Guliz, Naciye (2016). An Analysis Of Mobile Learning Acceptance By College Student. *Jurnal of education and instructional studies in the word*. Vol 6, article 05. ISSN 2146-7463.
- Munadi, Yudhi. (2010). Media pembelajaran. Jakarta : GP Press group.
- Musfiqon. (2012). Pengembangan media & sumber pembelajaran. Jakarta : PT prestasi pustakarya.
- Mustaji. (2016). Media pembelajaran. Surabaya : Unesa university press.
- Purnama (2013). Konsep Dasar Multimedia. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Purwanto. (2011). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Safaat H (2015). Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: informatika.
- Salamah, E. R. (2017). Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran IPS Materi Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Metodik Didaktik*. 12(2), 57-65. DOI 10.17509/md.v12i2.7684.
- Sapriya (2009). Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina (2011). Perencanaan dan desain sistem pembelajaran. Jakarta : Prenada media group.
- Susanto, Ahmad. (2014). Pengembangan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.