

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID SUBTEMA 1 KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA KELAS IV SD/MI

Irwan Setia Budi¹, Abd. Kholik², Zainal Abidin³

¹UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ; ^{2,3}STAI FA Pamekasan Madura

irwansetiabudi54@gmail.com ; abdkholik02@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the level of success of students' interest in learning when using Android-based learning media in subtopic 1 learning outcomes of the Cultural Diversity of My Nation. . The subjects of this research were at MI Al Falah 1 Kadur Pamekasan. The subjects of this research were Class IV students at MI Al Falah 1 Kadur Pamekasan. The results showed that the use of interactive and live video learning materials had an impact on the learning outcomes of subtopic 1 about the cultural diversity of my society. This can be seen after the t test was carried out. We can all know that the final result of checking the product is to get $t_{count} = 2.954$, namely left check, so $t_{count} = 2.954 > t_{table} = 1.710$ whereas H_0 is rejected and H_1 is accepted. Then it can be calculated that the results show greater t_{count} and $t_{table} 0$ is rejected while 1 is accepted, so that there is a significant difference between student scores before and after using learning material from Android feature-based cartoon comics (66.33 > 40.73). shows that the last test is better than the previous test. The conclusion drawn is that interactive animated video media based on Android social research papers "Android-Based Bench Cultural Diversity" is proven to be able to increase student interest in learning, students and have improved their abilities.

Keywords: Media, Interactive Animated Video, The Variety of My People's Culture

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan minat belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis Android pada hasil belajar subtopik 1 Keberagaman Budaya Bangsaku. . Subjek penelitian ini berada di MI Al Falah 1 Kadur Pamekasan. Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas IV MI Al Falah 1 Kadur Pamekasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran video yang interaktif dan hidup memberikan pengaruh terhadap hasil belajar subtopik 1 tentang keberagaman budaya masyarakatku. Hal ini terlihat setelah dilakukan uji t. Kita semua dapat mengetahui bahwa hasil akhir dari pengecekan produk adalah mendapatkan $t_{hitung} = 2,954$ yaitu cek kiri, jadi $t_{hitung} = 2,954 > t_{tabel} = 1,710$ sedangkan H_0 ditolak dan H_1 Diterima. Kemudian dapat dihitung bahwa hasil tersebut menunjukkan t_{hitung}

lebih besar dan $t_{\text{tabel}} > 0$ ditolak sedangkan 1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan materi pembelajaran dari komik kartun berbasis fitur Android ($66.33 > 40.73$). menunjukkan bahwa tes terakhir lebih baik daripada tes sebelumnya. Kesimpulan yang diambil adalah media video animasi interaktif berbasis makalah penelitian sosial Android “Keberagaman Budaya Bangku Berbasis Android” terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa. siswa dan telah meningkatkan kemampuannya.

Kata Kunci : Media, Video Animasi Interaktif, Ragam Budaya Bangsa

PENDAHULUAN

Dengan perkembangan zaman yang semakin pesat Saat ini banyak masyarakat yang menggunakan teknologi mobile dalam proses pembelajaran. (Sutiah & Supriyono, 2019) Di era informasi saat ini, kompleksitas teknologi informasi dan komunikasi akan memungkinkan pertukaran informasi yang cepat tanpa terhalang oleh batas spasial dan temporal (Agustina et al., 2019). Perkembangan teknologi saat ini menjadikan dunia tanpa henti. Hal tersebut membuat bangsa Indonesia harus bisa bersaing dengan negara luar. Hartarto menegaskan bahwa dalam perkembangan era globalisasi Revolusi industri 4.0 dan society 5.0 tidak hanya merombak industri saja akan tetapi akan mengubah pula aspek kehidupan manusia dan Tentunya juga mempengaruhi dunia pendidikan. (Nora selegia saragih, 2016).

Memahami system pendidikan di Indonesia bahwa pendidikan merupakan usaha secara sadar menciptakan serta merencanakan proses pembelajaran, agar peserta didik dapat aktif, mengembangkan potensi dirinya, mempunyai kekuatan mental, pengendalian diri dan kepribadian. dan kebijaksanaan kebijaksanaan (fadillah annisa, 2019). Untuk mencapai suasana belajar yang baik tentunya kita harus menyesuaikan diri dengan keadaan, karena perubahan dari zaman dahulu ke zaman modern pasti membawa dampak yang besar terhadap proses belajar mengajar. (Nafisah et al., 2020) Pendidikan sangat penting dalam membangun SDM yang berkualitas untuk menciptakan generasi yang cerdas dan mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional (Rakhma, 2020). Pendidikan merupakan suatu hal yang mendasar dalam kehidupan manusia tentunya di era Modern saat ini yang penuh dengan perkembangan teknologi (Yudha Yudhanto, 2018). Dengan adanya pendidikan manusia dapat mempelajari semua mata pelajaran dan juga salah satunya yaitu Penerapan teknologi informasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses

pembelajaran dimana penerapannya dinilai memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan (Afnan et al., 2022).

Adapun hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di MI Al Falah 1 Sumber Gayam Kadur Pamekasan dalam proses mempelajari subtema 'Kebinekaragaman Budaya di Negeriku. Guru masih menggunakan buku cetak dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Yang mana dalam Penggunaan media berupa papan tulis, buku cetak dan media klasik yang memiliki banyak kelemahan, antara lain keterbatasan dalam pembelajaran kontekstual bagi siswa, dan kurangnya minat belajar siswa. Padahal siswa di sana sudah mayoritas sudah mempunyai android yang sekarang ini menjadi marak-maraknya bagi kalangan pelajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu media yang dapat memberikan pembelajaran kontekstual kepada siswa. Salah satu media yang dapat mengatasi permasalahan pembelajaran adalah penggunaan multimedia interaktif.

Penggunaan multimedia interaktif merupakan gabungan atau integrasi teks grafik, gambar diam maupun bergerak yang didesain dan dikendalikan menggunakan komputer dan proses secara digital (Tonni lumong Janner simarmat, 2021) multimedia interaktif dikatakan sejalan dengan materi keragaman budaya karena multimedia interaktif mampu menggabungkan beberapa media menjadi satu kesatuan (Prayogi mahardini, n.d.). selain satu kesatuan penggunaan multimedia interaktif Guru mengaktifkan pembelajaran kontekstual dan memberikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan secara bersamaan, sehingga memungkinkan siswa mengingat secara optimal materi yang diajarkan. (Zakiy et al., 2018)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Bapak Afnan, aplikasi alat bantu belajar berbasis Android yang dikembangkan dengan konsep Tri Hita Karana ini layak untuk dikembangkan karena mudah digunakan dan dapat sangat meningkatkan proses pembelajaran. hubungan sosial. Mempelajari hasil belajar siswa sekolah dasar kelas IV (Afnan et al., 2022). adapun Hasil penelitian Neni Wahyuni juga menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi memang membantu siswa memahami materi dan Minat belajar sehingga dapat Mengintegrasikan beberapa komponen yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. (Wahyuningtyas & Rosita, 2019)

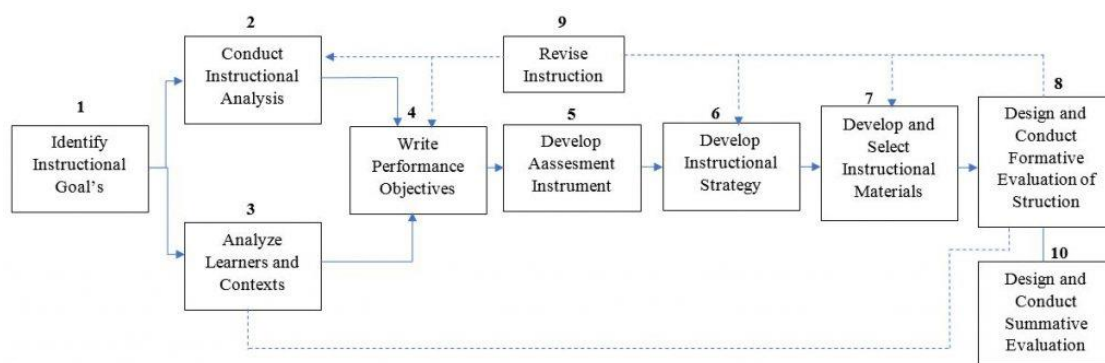
Oleh karena itu tentu ada inovasi baru dalam Pengembangan Media Pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu pengembangan multimedia berbasis android untuk siswa Kelas IV MI Al- Falah 1 sumber gayam kadur pamekasan dengan Materi Tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 “ keberagam budaya bangsaku.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan R&D Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* menurut Gay (1990) penelitian pengembangan merupakan usaha dalam mengembangkan sebuah produk yang akan digunakan bukan penelitian yang menguji sebuah teori. Sedangkan Borg and Gall menjelaskan R&D sebagai sebuah penelitian yang berfokus pada pengembangan dimana proses tersebut bertujuan mengembangkan sebuah produk dan memvalidasi berbagai produk dibidang pendidikan. Pengembangan dapat dilakukan dari sebuah produk yang telah ada atau mengembangkan produk sebagai jawaban dari hasil temuan masalah yang dihadapi (Hamzah, 2021).

Pengembangan produk ini menggunakan model Dick and Carey yang memiliki 10 tahap desain pembelajaran. Tentang langkah-langkahnya: khususnya tahapan utama model perancangan sistem pembelajaran yang dimunculkan oleh Dick & Carey, yaitu 1) mendefinisikan tujuan pendidikan, 2) melakukan analisis pendidikan, 3) mengkarakterisasi dan konteks siswa, 4) mengembangkan metode pengajaran yang spesifik untuk tujuan tersebut, 5) mengembangkan alat penilaian, 6) menyusun strategi proses pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih sumber belajar. apakah proses pembelajaran sudah tepat, 8) merancang dan melaksanakan penilaian, 9) meninjau pembelajaran, dan 10) merancang dan melaksanakan penilaian sumatif (Nizwardi Jalinus Dkk, 2021).

Dalam proses pengembangan ini maka dibutuhkan waktu lumayan cukup lama pengembangan ini membutuhkan waktu sekitar 60 hari yang mana dilakukan pada tanggal 8 Mei 2023 sampai tanggal 24 Juli 2023 di sekolah MI Al falah 1 sumber gayam kadur pamekasan



Gambar. 1 proses langka-langkah pengembangan

Model pengembangan dick and carry ini memiliki keunggulan yaitu di lihat dari prosedur kerjanya yang sangat mendukung kevalidan dan kelayakan produk sehingga

produk tersebut menghasilkan produk yang berkualitas. adapun Untuk mengetahui validnya media setelah angket dibagikan kepada pihak yang bersangkutan, kemudian dihitung dengan rumus perkelompok serta keseluruhan poin yang ada.

Adapun rumus yang akan digunakan yaitu rumus analisis deskriptif, yaitu sebagaiberikut:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum xi$: jumlah skor yang diperoleh

$\sum x$: jumlah skor ideal

100% : Bilangan Konstan

Setelah diperoleh nilai akhir validasi para ahli, kemudian nilai tersebut dilihat kreteria kevalidannya berdasarkan tabel kreteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 1. kriteria kevalidan produk (Sugiono, 2017)

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan Produk
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu ada revisi
75-89	Baik	Tidak perlu ada revisi
65-74	Cukup Baik	Perlu direvisi
55-64	Kurang Baik	Perlu direvisi
0<55	Sangat Kurang Baik	Perlu revisi semua

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan di MI Al Falah 1 Sumber Gayam Kadur Pamekasan Menemukan bahwa minat belajar siswa kelas IV masih belum maksimal atau masih rendah pada pembelajaran tematik tema 1 sub tema 1 pelajaran 1. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, karena media pembelajaran dinilai mempunyai kemampuan menyajikan isi pembelajaran yang menarik dan membangkitkan semangat siswa dalam belajar. praktik. Tingginya manfaat proses pembelajaran seperti pemahaman konsep yang lebih baik dan peningkatan hasil belajar dan belajar siswa. minat belajar.

Pengembangan strategi pembelajaran dapat kita ketahui bahwa pengembangan ini sebagai pembantu untuk kesuksesan proses pembelajaran dalam target tujuan khusus pembelajaran terhadap peserta didik kelas IV Pembelajaran 1 Tematik Kelas 4 Tema 1 Sub

Tema 1. Adapun upaya yang harus dilakukan dalam pengembangan ini yaitu menata, memilih serta mengembangkan komponen umum pada pembelajaran dan prosedur mengajar siswa agar siswa tersebut dapat belajar dengan mudah sesuai dengan karakteristiknya, sehingga dapat mencapai tujuan belajarnya. Adapun komponen strategi pembelajaran yaitu:

- a. Dalam kegiatan pra-akademik, khususnya strategi untuk menemukan, mengkondisikan, dan mempersiapkan siswa ketika ingin terlibat dalam pembelajaran.
- b. Penyajian informasi, penyajian isi materi yang menggunakan pendekatan saintifik (menanya, mengamati, mengumpulkan informasi, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan), model pembelajaran yang akan digunakan yaitu *Problem Based Learning*, dan beberapa metode ajar yang digunakan penugasan, tanya jawab, ceramah, praktikum, diskusi. Strategi yang harus digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa tentunya pada siswa sekolah dasar seperti belajar yang dikemas dalam sebuah permainan. Secara tidak langsung siswa mampu belajar memahami konsep materi ajar dengan menggunakan sebuah alat permainan edukatif.
- c. Pada kegiatan akhir yaitu Menutup pembelajaran, dikemas dengan cara pengetesan yakni strategi untuk melihat tingkat penguasaan dan ketercapaian siswa pada pembelajaran. (Soya et al., 2013)

Adapun Desain Aplikasi sendiri sendiri memiliki beberapa tahapan sebelum digunakan oleh siswa atau peserta didik . Pengembangan atau Memilih Material Instruksional (*Develop and Select Instructional Materials*) Mengembangkan serta memilih bahan pembelajaran yang pas berupa media lain yang dirancang sebagai pendukung pencapaian terhadap tujuan penelitian ini seperti android, komputer dan *soundsystem*.

Desain produk ini

1. Judul

Multimedia video animasi interaktif berbasis android

“Ragam Budaya”

2. Software

Pengembangan multimedia video animasi interaktif berbasis android



Gambar 2. Macam-macam logo aplikasi yang digunakan


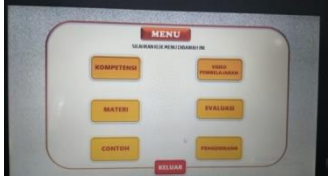

3. Sinopsis

Media Multimedia video animasi interaktif berbasis android ini dikembangkan dengan menggunakan software Kinemaster, mickrosoft PPT 2010, dan Website 2 apk untuk mendesain media berbasis android ini, kinemaster sebagai editing video animasi, mickrosoft ppt 2010 Sebagai desain penepatan gambar dan suara, sedangkan website 2 apk ini sebagai pemersatu hasil dari kinemaster dan micrisoft ppt untuk di jadikan sebuah aplikasi. Aplikasi ini di lengkapi dengan materi, suara dan gambar serta evaluation quis sesuai dengan pembahasan Materi keberagaman budaya bangsaku Pembelajaran 1 tema 1 subtema 1 kelas 4 MI/SD

4. Tampilan slide aplikasi

Tematik Kelas 4 Tema 1 Sub Tema 1

(Muatan Ips)

GAMBAR	Keterangan
	<p>Pada halaman awal ini dimana berupa cover yang berisi judul materi pembelajaran. Dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembahasan.</p>
	<p>Pada halaman kedua ini merupakan tombol pilihan untuk memilih yang akan dipelajari di lengkapi dengan kombinasi warna. Beserta petunjuk penggunaan</p>
	<p>Di dalam animasi ke tiga ini berisikan kopotensi KD dan Indikator, serta tombol untuk kembali ke menu</p>
	<p>Halaman ini merupakan halaman yang bermuatan materi. Dimana di lengkapi dengan gambar sesuai dengan tema keberagaman budaya bangsaku dan bagrond yang simple.</p>

<p>Beragam Budaya Keragaman di Indonesia</p> <p>Indonesia memiliki beragam adat dan budaya. Keragaman tersebut antara lain yaitu:</p> <p>1. Keragaman Suku Bangsa Suku bangsa adalah sekumpulan golongan yang tidak beragama di satu tempat dan memiliki ciri-ciri budaya yang sama.</p> <p>2. Keragaman Bahasa Bahasa adalah komunikasi yang digunakan oleh manusia. Bahasa yang di gunakan setiap suku bangsa yaitu berbeda-beda.</p> <p>3. Keragaman Rumah Adat Setiap provinsi di Indonesia memiliki rumah adat yang berbeda.</p> <p>4. Keragaman Tari Tari adalah salah satu bentuk kesenian yang memadukan antara gerakan tubuh dan lirisan musik.</p> <p>5. Keragaman Paksi Tradisional Pakaian adat atau pakaian tradisional merupakan khas suatu daerah yang biasanya dipakai dalam acara adat.</p> <p>6. Keragaman Senjata Tradisional Senjata tradisional biasanya digunakan sebagai perlengkapan paksi adat.</p> <p>7. Keragaman alat musik tradisional Setiap provinsi memiliki alat musik tradisional. Cara memainkan alat musik tradisional pun berbeda.</p>	<p>Adapun gambar-gambar tersebut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. gambar ragam suku bangsa 2. gambar animasi khas jawa timur 3. gambar rumah adat 4. Gambar animasi tari 5. Gambar pakaian adat 6. Gambar senjata tradisional 7. Gambar alat musik tradisional
<p>Contoh suku bangsa di Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pulau Sumatra <ol style="list-style-type: none"> a. Suku batak b. Suku minang kabau c. Suku aceh d. Suku melayu 2. Pulau Jawa dan Bali <ol style="list-style-type: none"> a. Suku jawa b. Suku sundia c. Suku betawi d. Suku bali 3. Pulau Kalimantan <ol style="list-style-type: none"> a. Suku dayak b. Suku banjar c. Suku melayu 4. Sulawesi <ol style="list-style-type: none"> a. Suku bugis b. Suku makassar c. Suku buvi 5. Kepulauan Nusa Tenggara <ol style="list-style-type: none"> a. Suku sasak b. Suku sumba c. Suku dawan 6. Kepulauan Maluku dan Papua <ol style="list-style-type: none"> a. Suku tobelo b. Suku dari c. Suku asmat 	<p>Halaman ini Pada berisi materi contoh suku bangsa indonesia yang di lengkapi dengan sebagian suku yang ada di indonesia sesuai dengan tema pembelajaran</p>
<p>TEMATIK Tema 1 Indahnya kebersamaan sub tema 1 Keberagaman Budaya bangsaku Pembelajaran 1 KELAS IV</p>	<p>Pada menu video pembelajaran ini, dilengkapi dengan video animasi pembelajaran suara dan gerakan animasi serta dilengkapi suara</p>
<p>1. Tari keca berasal dari daerah mana ?</p> <p>a. Aceh c. Bali</p> <p>b. Jawa tengah d. Jawa timur</p>	<p>di halaman ini ada beberapa butir soal sebagai tes acuan yang mana di lengkapi dengan tombol pilihan dan tombol menu serta tombol selanjutnya untuk berpindah ke tes berikutnya. Butir-butir soal tersebut disesuaikan dengan isi materi</p>
<p>INFORMASI PENGEMBANG</p> <p>NAMA : IRWAN SETIA BUDI NIM : 21010220005 PRODI : MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH ISTIDIAIYAH AFILIASI : PASCASARJANA UIN MALANG</p>	<p>Pada halaman terakhir ini berisi tentang informasi pengembang di legkapi, foto nama, nim, dan afiliasi</p>

Gambar 3. Tampilan slide dalam aplikasi

Adapun hasil validator terkaid dengan produk yang dibuat yaitu :

Tabel. 2 Hasil validasi produk

menurut penilaian	nilai	nilai maksimal	p%	kategori validasi
ahli media	39	40	85%	sangat valid
ahli materi	54	65	83%	sangat valid
ahli praktisi	68	70	95%	sangat valid

Berdasarkan penilaian perancang media yang mencapai skor 83%, kemudian dipadukan dengan kriteria penilaian pada tabel, diperoleh hasil kualifikasi sangat akurat. media harus dimasukkan dengan tepat. untuk digunakan dan tanpa modifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan produk video animasi interaktif pada platform Android untuk meningkatkan kemampuan dan minat belajar siswa kelas 4 SD berdasarkan validasi desain ahli adalah baik dan layak.

Evaluasi lebih lanjut terhadap ahli dokumen berdasarkan hasil evaluasi menunjukkan bahwa dokumen mencapai nilai 78% jika dipadukan dengan tabel kriteria nilai di atas menunjukkan hasil penilaian valid terhadap alat peraga yang akan digunakan. penggunaannya sudah sesuai. dan tidak diperlukan modifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar IPS berbasis Android sangat baik dan nyaman digunakan berdasarkan dukungan ahli materi.

Berdasarkan hasil penilaian guru, media memperoleh skor 95%, jika skor pada tabel di atas merupakan kriteria kepraktisan, maka media tersebut memberikan hasil yang sangat realistis. Selain itu pengembangan produk diujicobakan kepada siswa kelas 4 MI Al Falah 1 Kadur Pamekasan dengan melakukan kegiatan pembelajaran tanpa produk atau bahan, kemudian melakukan kegiatan pembelajaran dengan hasil produk yang tersedia dari peneliti. Berikut penyajian data sebelum dan sesudah pengujian.

Tabel 3. hasil uji coba produk

No	Nama Siswa	Nilai		$(x_2 - X_1)$	d^2
		Pre-test	Post-test		
1	Ilfan	57	85	28	784
2	Zaki	14	57	43	1849
3	Nia	28	100	72	5184
4	Alfis	14	85	71	5041
5	Arin	71	85	14	196

6	Rendi	54	71	17	289
7	Naira	42	71	29	841
8	Arini	54	100	46	2116
9	Khoirun	28	71	43	1849
10	Haikal	85	100	15	225
11	Wahyu	42	100	58	3364
12	Danis	0	42	42	1764
	jumlah	489	796	473	23502
	rata-rata	40,75	66,33	39,41	11,751

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor sebelum tes adalah 40,75 dan rata-rata skor setelah tes adalah 66,33. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tes akhir lebih baik dari sebelumnya. Sejauh terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran video interaktif dan animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa, maka di situlah perbedaannya.

Berikut ini hasil pretest dan post-test dengan uji-t :

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{D^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{39,41}{\sqrt{\frac{23502}{12(12-1)}}}$$

$$t = \frac{39,41}{\sqrt{\frac{23502}{132}}}$$

$$t = \frac{39,41}{\sqrt{178}}$$

$$t = \frac{39,41}{13,34}$$

$$t = 2,954$$

Jika $t_{hitung} = 2,954$

$t_{tabel} = 1,710$

PEMBAHASAN

Kita semua dapat mengetahui bahwa hasil pengujian produk terakhir mempunyai nilai $t_{hitung} = 2,954$ yaitu pengujian sebelah kiri sehingga $t_{hitung} = 2,954 > t_{tabel} = 1,710$ H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil dari perhitungan menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dan $t_{tabel} = 0$ ditolak dan 1 diterima, sehingga terdapat pula perbedaan yang

signifikan antara hasil nilai peserta didik sebelum maupun sesudah menggunakan alat pembelajaran visual. Animasi berbasis atribut Android ($66.33 > 40.73$) menunjukkan bahwa pengujian terakhir lebih baik daripada pengujian sebelumnya. Tampilan CA media video animasi interaktif berbasis Android “Keberagaman Budaya Bangku Berbasis Android” dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Hal ini erat kaitannya dengan teori langkah tindakan spesifik Piaget, karena semakin spesifik objek fisik yang dipelajari, maka semakin besar peluang siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa pada tahap praktik lebih mampu meningkatkan minat belajar menggunakan materi pembelajaran video interaktif animasi berbasis Android dibandingkan materi visual non-animasi. Uji hipotesis uji-t, khususnya H_0 :

Tidak terdapat perbedaan nilai kemampuan siswa yang tidak menggunakan pembelajaran interaktif berbasis video animasi berbasis android untuk meningkatkan kemampuan dan minat belajar sehingga dihasilkan kemampuan berpikir tentang hal baru. siswa menggunakan pembelajaran interaktif berbasis video animasi berbasis Android sedangkan H_1 :

Terdapat perbedaan nilai kemampuan berpikir siswa yang belajar tanpa perangkat pembelajaran animasi interaktif berbasis hardware Android dengan keberagaman budaya masyarakatku dan nilai kemampuan siswa tersebut. siswa yang menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif berbasis Android mempelajari tentang keberagaman budaya masyarakat saya (Dapat Diterima).

KESIMPULAN

Dari beberapa pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan penelitian dengan model Dick and Carey melibatkan 10 tahap desain pembelajaran. Langkah:

Langkah-langkah utama dalam model perencanaan sistem pembelajaran yang dijelaskan Dick & Carey adalah 1) menjelaskan tujuan pembelajaran, 2) melakukan analisis pembelajaran, dan 3) menganalisis konteks dan karakteristik. siswa, 4) mengembangkan tujuan pembelajaran tertentu, 5) mengembangkan perangkat penilaian, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih bahan ajar yang sesuai, 8) merencanakan dan melaksanakan bentuk penilaian, 9) melakukan penilaian pembelajaran, dan 10) merencanakan dan melakukan penilaian terpadu.

Perlu kita ketahui bahwa hasil akhir pengujian produk mempunyai nilai $t_{hitung} = 2,954$ yaitu centang ke kiri sampai $t_{hitung} = 2,954 > t_{tabel} = 1,710$ Ditolak dan H_1 Lulus. Hasil perhitungan di atas menunjukkan t_{hitung} lebih besar dan t_{tabel} 0 ditolak dan 1 diterima, sehingga terdapat perbedaan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan pembelajaran animasi berbasis Android ($66.33 > 40.73$) juga menunjukkan bahwa pengujian terakhir lebih baik daripada pengujian sebelumnya. Menunjukkan bahwa media video animasi interaktif berbasis Android materi IPS “Budaya Negaraku Berbasis Android” dapat meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). *Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. 10(1), 1–8.
- Agustina, I., Astuti, D., Sumarni, R. A., & Bhakti, Y. B. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis. *Abdimas Dewantara*, 2(2), 107–114.
- fadillah annisa. (2019). Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter disiplin pada siswa sekolah dasar, perspektif pendidikan dan keguruan. *UIR*, X, No. 1, 1.
- Hamzah, A. (2021). *Penelitian Berbasis Proyek Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R & D Kajian Teoritik & Contoh-contoh Penerapannya (CV Literasi Nusantara Abadi, 2021)*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Nafisah, D., Studi, P., & Ekonomi, P. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCAN BARCODE BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN*. 1(2), 144–152.
- Nizwardi Jalinus Dkk. (2021). *Riset pendidikan dan aplikasinya*. UNP PRESS.
- Nora selegia saragih. (2016). 231136924. 9(1), 120–143.
- Prayogi mahardini. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA GENTARA BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI MASA KOLONIAL BANGSA BARAT DI INDONESIA UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR*. 1–10.
- Rakhma, I. S. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK EDUKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS IV SD persentase jawaban masing-masing ahli validasi dapat menggunakan rumus sebagai berikut* : 5(2), 631–633.
- Soya, M., Nusantara, A., & Budaya, K. S. (2013). *MEDIA SOYA ADVENTURE NUSANTARA BERBASIS ANDROID PADA MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR* Abstrak. 508–517.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit alfabeta.
- Sutiah, & Supriyono. (2019). Pengembangan Desain Mobile Learning Pada Implementasi Model Blended Learning di PTAIN. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*, 1–4.

- Tonni lumong Janner simarmat. (2021). *Media dan Multimedia pembelajaran teori dan praktik* (1 ed.). Yayasan kita.
- Wahyuningtyas, N., & Rosita, F. A. D. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia. *Sejarah dan Budaya Jurnal Sejarah Budaya dan Pengajarannya*, 13(1), 34–41. <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p034>
- Yudha Yudhanto. (2018). *Panduan pengantar Belajar Hardward dan Software*. Rumah studio Indonesia.
- Zakiy, M. A., Syazali, M., Matematika, P., Raden, U. I. N., Lampung, I., Matematika, P., Raden, U. I. N., Lampung, I., Number, V., Pengembangan, F., Android, M., Zakiy, M. A., & Syazali, M. (2018). *Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika Android Media Development in Mathematics Learning Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika*.