

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANDROID “SOSIAL ASIK” DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

DEVELOPMENT OF ANDROID LEARNING MEDIA “SOCIAL ASIK” ON IPS LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOL

Zachra Nabila¹, Erlisnawati²

¹²³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru,

E-mail: zachra.nabila@student.unri.ac.id¹, erlisnawati@lecturer.unri.ac.id²,

Submitted

13 November 2024

Accepted

14 Desember 2024

Revised

12 Januari 2025

Published

31 Januari 2025

Kata Kunci:

Media Pembelajaran;
Aplikasi
Android; “Sosial
Asik”; IPS; Pekerjaan
di Sekitarku]

Keyword:

Learning Media;
Android Apps;
; “Sosial Asik”; Social
Studies; Jobs Around
Me]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “Sosial Asik” pada materi Pekerjaan di Sekitarku untuk kelas IV Sekolah Dasar yang layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau Research and Development. Menggunakan model pengembangan 4-D oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap (Define, Design, Develop, Disseminate). Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu menggunakan lembar validasi dan angket respon peserta didik. Teknik analisis yang peneliti gunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu pertama dari hasil uji kelayakan produk oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian oleh ahli materi diperoleh persentase 83,13% dengan kategori sangat layak dan ahli media memperoleh nilai 92,38% dengan kategori sangat layak. Berikutnya penilaian dari pendidik dan peserta didik. Hasil penilaian dari pendidik I yaitu 100% dengan kategori sangat layak, dan pendidik II yaitu 97,18% dengan kategori sangat layak. Kemudian peserta didik memperoleh nilai 95,3% dengan kategori sangat layak pada uji kelompok satu-satu dan 94,4% dengan kategori sangat layak pada uji kelompok kecil.]

Abstract

This study aims to develop learning media “Social Asik” on the material of Work Around Me for class IV Elementary School which is feasible to use for learning activities. The method used in this research is the development research method or Research and Development. Using the 4-D development model by Thiagarajan which consists of 4 stages (Define, Design, Develop, Disseminate). The data collection techniques that researchers use are using validation sheets and student response questionnaires. The analysis techniques that researchers use are qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive analysis. The results of this study are first from the results of the product feasibility test by material experts and media experts. Assessment by material experts obtained a percentage of 83.13% with a very feasible category and media experts obtained a value of 92.38% with a very feasible category. Next is the assessment of educators and students. The results of the assessment from educator I are 100% with a very feasible category, and educator II is 97.18% with a very feasible category. Then students scored 95.3% with a very feasible category in the one-on-one group test and 94.4% with a very feasible category in the small group test.]

Citation :

Nabila Z., & Erlisnawati. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Android “Sosial Asik” dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(1). 17-31. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i1.243>

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional secara jelas tercantum dalam (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun, 2003) Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa untuk

mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Peningkatan prestasi peserta didik tentu melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Slameto (Djamarah, 2002:13) belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Jalur pendidikan menjadi suatu wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Salah satu wahana yang saat ini banyak dikembangkan dalam membantu proses pembelajaran adalah melalui media.

Media dapat digunakan dalam proses pembelajaran saat ini, mengingat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang diberi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2004). Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran di Sekolah Dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian guru, sebab input siswa pada tingkat Sekolah Dasar memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak, siswa merasa kesulitan dalam memahami materi.

Menurut Piaget (Bujuri, 2018) siswa usia SD (7-12 tahun) perkembangan berfikirnya berada pada tahap operasional konkret. Salah satu media yang saat ini sering digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar yaitu melalui media pembelajaran berbasis android. Pengaplikasian media Android berlandaskan pada fakta-fakta bahwa peserta didik sekolah dasar sudah mahir dalam menggunakan smartphone berbasis android. Menurut (Harahap, 2012, hal. 1) android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Ardiyanti & Zuhdi, 2021) yang mengatakan bahwa bagi generasi Z (generasi yang memiliki tahun kelahiran 1995-2012) pesatnya perkembangan teknologi sudah menjadi suatu kebutuhannya dan tidak dapat dihindari.

Media pembelajaran akan dibuat dengan mengkombinasikan desain yang menarik serta gambar-gambar ilustrasi, teks, audio yang menarik perhatian peserta didik. Peserta didik banyak menggunakan smartphone untuk bermain games dan media sosial, ini akan mengganggu belajar mereka, karena konsentrasinya akan berkurang atau menurun. Siswa lebih fokus untuk melihat smartphone, bahkan sampai kecanduan smartphone (Agustina et al., 2017).

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai ilmu yang menyeluruh atau universal yang dimana membahas tentang kehidupan sosial, ekonomi maupun sejarah kehidupan masa lampu sebagai dasar perkembangan teknologi modern, dan memiliki peran penting dalam memajukan daya pikir manusia. Ilmu Pengetahuan merupakan salah satu cabang ilmu sains yang tidak cukup hanya disampaikan dengan metode ceramah terlebih media yang digunakan hanya media cetak seperti buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) saja (Oktiviani et al., 2017). NCSS menjelaskan mengenai tujuan utama social studies adalah membantu generasi muda mengembangkan kemampuan pengetahuan dan keputusan yang rasional sebagai warga masyarakat yang beraneka budaya, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling ketergantungan (Samiha, 2017).

Karima dan Ramadhani (Kaulan Karima, 2018) menjabarkan permasalahan pembelajaran IPS bahwa mereka melihat kondisi yang dihadapi, pembelajaran IPS sepantasnya mulai membenahi diri, baik dari bergeser dari tatanan epistemologi kearah pengembangan inovasi dan juga solusi bagi perkembangan pendidikan IPS ke depannya. Kemudian kelemahan pada pengajaran IPS ditambahkan oleh Floren (Floren, 2016) mengatakan bahwa siswa menjadi bosan, dapat menimbulkan verbalisme, hanya mengandalkan hafalan, siswa tidak bisa membentuk konsep dan kreatifitas sendiri dan hanya mampu berinteraksi satu arah saja. Dalam program sekolah, IPS mengkaji berbagai ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, sosiologi dan materi yang sesuai dengan humaniora, matematika dan pengetahuan alam (Wahidmurni, 2017, ha 17)

Pendapat (Ardiyanti & Zuhdi, 2021) yang mengatakan bahwa bagi generasi Z (generasi yang memiliki tahun kelahiran 1995-2012) pesatnya perkembangan teknologi sudah menjadi suatu kebutuhannya dan tidak dapat dihindari. Media pembelajaran akan dibuat dengan mengkombinasikan desain yang menarik serta gambar-gambar ilustrasi, teks, audio yang menarik perhatian peserta didik. Peserta didik banyak menggunakan smartphone untuk bermain games dan media sosial, ini akan mengganggu belajar mereka, karea konsentrasinya akan berkurang atau menurun. Siswa lebih fokus untuk melihat smartphone, bahkan sampai kecanduan smartphone (Agustina et al., 2017). Media android pada pembelajaran IPS yaitu materi Pekerjaan di Sekitar Kita yang dimana terdapat pada buku tematik Tema 4. Media android ini diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik serta semua kalangan dimanapun dan kapanpun, artinya tidak ada batasan waktu peserta didik untuk mau meningkat pengetahuan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Riau Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan SD Negeri 179 Pekanbaru. Adapun waktu penelitian dilakukan delapan bulan pada semester genap 2022/2023 terhitung dari Maret 2023 – November 2023. Subjek pada penelitian ini adalah dosen PGSD UNRI, guru kelas IV SD Negeri 179 Pekanbaru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 179 Pekanbaru. Peneliti melakukan validasi media terhadap ahli materi dan media terlebih dahulu hingga produk dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan pada pendidik dan peserta didik dengan uji coba satu-satu ke 3 peserta didik dan uji kelompok kecil terdiri dari 15 peserta didik Jenis penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015, hal. 297). Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran aplikasi “Sosial Asik” dengan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Define (pendefinisian)

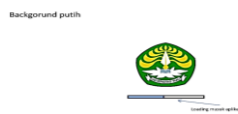
Tahap pendefinisian ini mencakup fakta dan serangkaian kebutuhan dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 179 Pekanbaru. Dalam tahap define (pendefinisian) dibagi menjadi beberapa langkah yaitu wawancara terhadap pendidik SD Negeri 179 Pekanbaru. Berdasarkan wawancara yang dilakukan diketahui bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik mudah kehilangan fokus dan

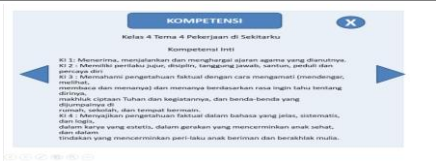
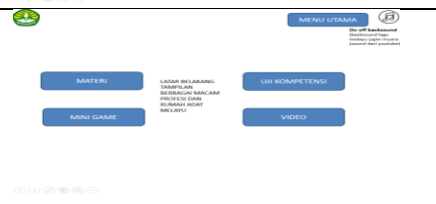
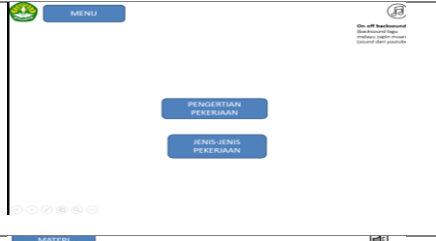
mudah bosan dalam proses kegiatan pembelajaran. Guru juga lebih banyak menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media. Adapun media yang digunakan yaitu berupa gambar atau video yang diperoleh dari internet. Guru mengatakan peserta didik terlihat antusias saat menggunakan media *handphone* terutama jika guru menggunakan aplikasi pembelajaran. Namun tidak semua aplikasi yang diperoleh dari internet sesuai dengan materi yang dipelajari. Oleh karena itu, perlu media pembelajaran yang dapat sesuai dengan materi yang ada dan dapat meningkatkan semangat belajar, membuat peserta didik lebih fokus dan lebih memudahkan peserta didik memahami pembelajaran

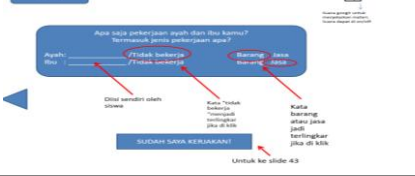
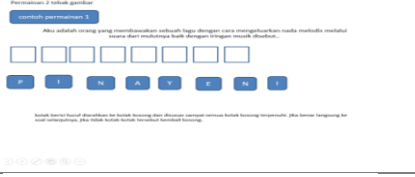
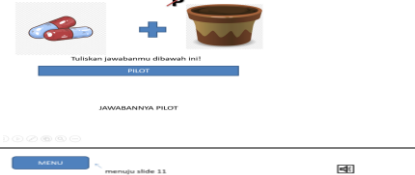
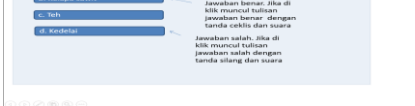
Berdasarkan analisis karakter peserta didik menggunakan teori tahap perkembangan anak oleh *Jean Piaget* diketahui bahwa peserta didik kelas IV sekolah dasar termasuk pada tahap operasional konkret, yang berarti peserta didik sudah dapat memecahkan suatu masalah secara logis. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah saat kegiatan pembelajaran dilakukan, diketahui bahwa peserta didik mudah kehilangan fokusnya dan mudah bosan. Namun, saat guru menggunakan media pembelajaran aplikasi ketika kegiatan pembelajaran membuat peserta didik lebih antusias.

Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan media dengan beberapa tahap disesuaikan dengan tahap sebelumnya. Adapun beberapa langkah yang dilakukan diantaranya yaitu merancang instrumen penelitian, pembuatan rancangan awal media, pemilihan format, pembuatan *storyboard* aplikasi, perekaman suara, dan perancangan aplikasi. Pengembangan media pembelajaran harus merujuk kepada kaedah penulisan yang tepat. Fauzan dkk (Fauzan, Rikza; Yawati, Jemi; Ribawati, 2019) menjelaskan bahwa media yang dipilih dalam proses pembelajaran harus memenuhi syarat-syarat *visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate, structure (VISUALS)*.

No.	Kerangka Penyusunan	Keterangan	Tampilan
1	2	3	4
1.	Halaman <i>loading</i>	Menampilkan logo UNRI dan animasi <i>loading page</i>	
2.	Cover	Menyajikan gambaran dua anak menggunakan pakaian melayu dan rumah adat melayu Peserta didik mengisi data diri berupa nama dan kelas.	
3.	Halaman Utama	Menyajikan gambaran dua anak menggunakan pakaian melayu dan rumah adat melayu	

a. Judul	Sosial Asik. Pekerjaan di Sekitarku.	
b. Profil	Menyajikan data diri peneliti yaitu nama, NIM, prodi, dosen pembimbing, dosen validator media dan dosen validator materi.	
c. Kompetensi	Menyajikan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	
d. Petunjuk	Menyajikan petunjuk penggunaan aplikasi "Sosial Asik"	
3. Menu Utama	Menyajikan fitur-fitur yang bisa digunakan peserta didik seperti materi, game, video dan uji kompetensi.	
4. Sub Materi	Menyajikan fitur pilihan materi yang akan dipelajari peserta didik yaitu pengertian pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan.	
a. Sub Materi (Pengertian Pekerjaan)	Menyajikan materi dari pengertian dan contoh pekerjaan yang dapat ditemui di daerah Riau.	
b. Sub Materi (Jenis-Jenis Pekerjaan)	Menyajikan materi jenis-jenis pekerjaan berdasarkan yang dihasilkan dan berdasarkan kondisi geologis Indonesia.	

c. Sub Materi (Jenis-Jenis Pekerjaan) - Pengayaan (1)	Menyajikan video pertunjukkan seni musik dan meminta peserta didik untuk menganalisa pekerjaan tersebut.	
d. Sub Materi (Jenis-Jenis Pekerjaan) - Pengayaan (2)	Menyajikan pengayaan untuk menganalisa serta menjawab jenis pekerjaan orang tua peserta didik.	
e. Sub Materi (Jenis-Jenis Pekerjaan) - Quiz	Menyajikan soal bergambar sebanyak 5 soal.	
5. Game	Menyajikan fitur game yaitu Puzzle dan Tebak Gambar	
a. Game (Puzzle)	Game Puzzle terdiri dari 3 level dan terdiri dari 5 soal.	
b. Game (Tebak Gambar)	Game Tebak Gambar terdiri dari 3 level dan terdiri dari 5 soal.	
7. Video	Menyajikan video pembelajaran sesuai dengan materi.	
8. Uji Kompetensi	Menyajikan soal-soal evaluasi yang berjumlah 25 soal.	

Selanjutnya dilakukan perancangan animasi yang sesuai dengan naskah yang telah dirancang. Perancangan animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6* dan *Adobe Air 3.2*.



Gambar 1. Background aplikasi “Sosial Asik”



Gambar 2. Halaman *loading* aplikasi “Sosial Asik”



Gambar 3. Cover aplikasi “Sosial Asik”



Gambar 4. Halaman utama aplikasi “Sosial Asik”



Gambar 5. Landasan Materi Pembelajaran pada Aplikasi “Sosial Asik”



Gambar 6. Petunjuk Penggunaan Aplikasi “Sosial Asik”



Gambar 7. Menu Utama aplikasi “Sosial Asik”



Gambar 8. Materi pada aplikasi “Sosial Asik”



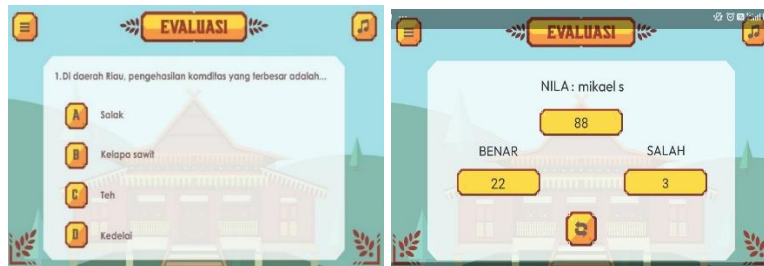
Gambar 9. Quiz pada aplikasi “Sosial Asik”



Gambar 10. Fitur Game pada aplikasi “Sosial Asik”



Gambar 11. Video Pembelajaran pada aplikasi “Sosial Asik”



Gambar 12. Uji Kompetensi pada aplikasi “Sosial Asik”

Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap ini, dilakukan pengujian terhadap media pembelajaran video animasi yang telah selesai dirancang. Pengujian dilakukan oleh dua cara yaitu melalui *expert appraisal* (ahli materi dan ahli media) dan *developmental testing* (pendidik dan peserta didik). Berikut ini hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, pendidik, dan peserta didik.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Penilaian Ahli	
		Persentase	Kategori
1	Pembelajaran	77,14%	Valid
2	Tujuan Pembelajaran	80%	Valid
3	Materi Pembelajaran	96,66%	Sangat Valid
4	Metode Pembelajaran	90%	Sangat Valid
5	Sumber Belajar	80%	Valid
6	Kelayakan Bahasa	75%	Valid
Rata-rata Kelayakan		83,13%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi dapat dinyatakan bahwa produk sudah sangat valid namun terdapat perbaikan yang harus dilakukan di beberapa bagian sesuai saran yang diberikan oleh validator ahli materi. Berikut saran dan masukan yang diberikan oleh validator materi sebagai berikut:



Gambar 13. Perubahan Pertanyaan Di Pengayaan



Gambar 15. Penambahkan Button “CONTOH”



Gambar 16. Menghilangkan Materi Produksi, Distribusi Dan Konsumsi Pada Media

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Penilaian Ahli	
		Persentase	Kategori
1	Visible (Mudah Dimaknai)	90%	Sangat Valid
2	Interesting (Menarik)	93%	Sangat Valid
3	Simple (Sederhana)	95%	Sangat Valid
4	Useful (Kebermanfaatan)	92%	Sangat Valid
5	Accurate (Benar)	90%	Sangat Valid
6	Legitimate (Sah dan Masuk Akal)	86,6%	Sangat Valid
7	Structured (Terstruktur)	100%	Sangat Valid
Rata-rata Kelayakan		92,38%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi dapat dinyatakan bahwa produk sudah sangat valid namun terdapat perbaikan yang harus dilakukan di beberapa bagian sesuai saran yang diberikan oleh validator ahli media. Berikut saran dan masukan yang diberikan oleh validator media sebagai berikut:



Gambar 17. Melakukan Penambahan Pertanyaan Di “Quiz”



Gambar 18. Melakukan Penambahan Animasi Pekerjaan Di Cover Media



Gambar 19. Melakukan Perubahan dan Penambahan Game

Tabel 3. Hasil Respon Pendidik I (Materi)

No.	Aspek Penilaian	Penilaian Ahli	
		Persentase	Kategori
1	Pembelajaran	100%	Sangat Valid
2	Tujuan Pembelajaran	100%	Sangat Valid
3	Materi Pembelajaran	100%	Sangat Valid
4	Metode Pembelajaran	100%	Sangat Valid
5	Sumber Belajar	100%	Sangat Valid
6	Kelayakan Bahasa	100%	Sangat Valid
Rata-rata Kelayakan		100%	Sangat Valid

Tabel 4. Hasil Respon Pendidik II (Media)

No.	Aspek Penilaian	Penilaian Ahli	
		Persentase	Kategori
1	<i>Visible</i> (Mudah Dimaknai)	100%	Sangat Valid
2	<i>Interesting</i> (Menarik)	100%	Sangat Valid
3	<i>Simple</i> (Sederhana)	95%	Sangat Valid
4	<i>Useful</i> (Kebermanfaatan)	92%	Sangat Valid
5	<i>Accurate</i> (Benar)	100%	Sangat Valid
6	<i>Legitimate</i> (Sah dan Masuk Akal)	93,3%	Sangat Valid
7	<i>Structured</i> (Terstruktur)	100%	Sangat Valid
Rata-rata Kelayakan		97,18%	Sangat Valid

Tabel 5. Rekapitulasi Respon Uji Coba Satu-Satu

No	Siswa	Jumlah skor	Persentase	Kategori
1	Peserta Didik I	46	92%	Sangat Baik
2	Peserta Didik II	49	98%	Sangat Baik
3	Peserta Didik III	48	96%	Sangat Baik
Jumlah Skor		143		
Rata-rata		47,6		
Persentase keseluruhan		95,3%		
Kategori		Sangat Layak		

Tabel 7 Rekapitulasi Respon Uji Coba Kelompok Kecil

No	Siswa	Jumlah skor	Persentase	Kategori
1	Peserta Didik I	47	94%	Sangat Baik
2	Peserta Didik II	47	94%	Sangat Baik
3	Peserta Didik III	45	90%	Sangat Baik
4	Peserta Didik IV	46	92%	Sangat Baik
5	Peserta Didik V	47	94%	Sangat Baik
6	Peserta Didik VI	48	96%	Sangat Baik
7	Peserta Didik VII	47	94%	Sangat Baik
8	Peserta Didik VIII	47	94%	Sangat Baik
9	Peserta Didik IX	48	96%	Sangat Baik
10	Peserta Didik X	48	96%	Sangat Baik
11	Peserta Didik XI	47	94%	Sangat Baik
12	Peserta Didik XII	49	98%	Sangat Baik
13	Peserta Didik XIII	47	94%	Sangat Baik
14	Peserta Didik XIV	48	96%	Sangat Baik
15	Peserta Didik XV	47	94%	Sangat Baik
Jumlah Skor		708		
Rata-rata		47,2		
Persentase keseluruhan		94,4%		
Kategori		Sangat layak		

Pembahasan

Peneliti memulai pengembangan pada tahap Define (pendefinisian) dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis konsep, dan tujuan pembelajaran. Menurut Nurjannah (2018) Analisis kebutuhan adalah suatu kegiatan ilmiah yang melibatkan berbagai teknik pengumpulan data dari berbagai sumber informasi untuk mengetahui kesenjangan antara keadaan yang seharusnya terjadi dengan keadaan yang senyatanya terjadi. Pada tahap ini peneliti memperoleh data dari hasil wawancara guru kelas IV SDN 179 Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru maka peneliti dapat menentukan media yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk kegiatan pembelajaran.

Peserta didik banyak menggunakan smartphone untuk bermain games dan media sosial, ini akan mengganggu belajar mereka, karea konsentrasinya akan berkurang atau menurun. Siswa lebih fokus untuk melihat smartphone, bahkan sampai kecanduan smartphone (Agustina et al., 2017). pendapat (Ardiyanti & Zuhdi, 2021) yang mengatakan bahwa bagi generasi Z (generasi yang memiliki tahun kelahiran 1995-2012) pesatnya perkembangan teknologi sudah menjadi suatu kebutuhannya dan tidak dapat dihindari. Media pembelajaran akan dibuat dengan mengkombinasikan desain yang menarik serta gambar-gambar ilustrasi, teks, audio yang menarik perhatian peserta didik. Peserta didik banyak menggunakan smartphone untuk bermain games dan media sosial, ini akan mengganggu belajar mereka, karea konsentrasinya akan berkurang atau menurun. Siswa lebih fokus untuk melihat smartphone, bahkan sampai kecanduan smartphone (Agustina et al., 2017). Kemudian pada tahap *Design* (perencanaan) peneliti melakukan perencanaan terhadap produk yaitu media “Sosial Asik” yang dikembangkan sesuai dengan analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan instrumen, penentuan media, dan pemilihan format media.

Selanjutnya pada tahap *Development* (pengembangan) peneliti melakukan validasi dan uji coba untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dirancang sebelumnya. Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah ada kekurangan pada media yang kemudian diperbaiki sesuai dengan saran dari validator agar dapat menghasilkan media yang lebih baik untuk digunakan. Terdapat dua validator yang memvalidasi media “Sosial Asik” yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Penilaian oleh validator menggunakan angket yang berisi beberapa pernyataan untuk menilai media “Sosial Asik”. Media di uji coba di SD untuk mengetahui respon peserta didik serta mendapat penilaian dari pendidik yang merupakan guru kelas.

Berdasarkan hasil yang peneliti peroleh diketahui ada berapa kelebihan yang media “Sosial Asik” miliki yaitu memberikan motivasi serta membangkitkan semangat bagi peserta didik dalam belajar. Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2014:28) berpendapat bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Media “Sosial Asik” dapat meningkatkan motivasi belajar dikarenakan terdapat berbagai gambar dan karakter animasi yang menarik serta fitur-fitur yang menarik sehingga peserta didik tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.

Bagi guru, media pembelajaran “Sosial Asik” ini dapat membantu dalam menjelaskan materi kepada peserta didik dengan baik karena media ini terdapat gambar yang menunjang penjelasan materi. Sejalan dengan pendapat Suryani, Achmad, dan Aditin (2018:15) bahwa manfaat media

pembelajaran bagi guru yaitu membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran secara cermat dan teliti. Efendi, dkk (2020:8533) menyatakan bahwa guru perlu menyajikan konsep energi menggunakan contoh nyata seperti audio-visual untuk membantu siswa memahami konsep dan membantu membangun pengetahuan mereka. Selain itu, media “Sosial Asik” ini dapat digunakan dengan mudah dimanapun dengan mudah. Pendapat ini juga didukung oleh pernyataan Hidayati, Eka, dan Heri (2019:49) bahwa media “Sosial Asik” dapat dioperasikan dengan mudah dan dapat diulang sehingga dapat mempermudah siswa memahami materi.

Selain kelebihan, penelitian ini juga memiliki kekurangan yaitu dalam pembuatan media memerlukan proses yang cukup lama dikarenakan peneliti perlu menggunakan banyak aplikasi diantaranya aplikasi adobe sehingga peneliti perlu mempelajari aplikasi tersebut terlebih dahulu agar dapat merancang desain media “Sosial Asik”. Pendapat ini juga diperkuat dengan pernyataan oleh Suryani, Achmad, dan Aditin (2018:54) yang menyatakan bahwa dikarenakan menggabungkan dua elemen yaitu audio dan visual maka dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama serta dibutuhkan keahlian serta kecermatan saat pembuatan

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti menyimpulkan beberapa hal yaitu pengembangan media “Sosial Asik” dilakukan menggunakan model 4D oleh Thiagarajan dengan melalui empat tahap pengembangan. Adapun tahap itu dimulai dari tahap analisis permasalahan, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tujuan pembelajaran, pembuatan naskah, perekaman serta pengeditan audio, perancangan animas, uji validitas dan uji kelayakan produk. Media pembelajaran video animasi dinyatakan layak setelah dilakukan validasi oleh ahli dan uji coba terhadap pengguna yaitu pendidik dan peserta didik sehingga dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran yaitu bagi peneliti lainnya yang akan meneliti tentang video animasi maka diperlukannya aplikasi edit yang didukung oleh spesifikasi komputer yang cukup memadai agar tidak terjadinya kendala saat pengerjaan media berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I., Astuti, D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android*. 3, 57–62.
- Ardiyanti, W., & Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Materi Tata Surya untuk Kelas VI Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9(3), 1968–1980. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/39853>
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Djamar, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Fauzan, Rikza; Yafauwati, Jemi; Ribawati, E. (2019). Pengembangan Media Flash Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Sejarah SMA Materi Sejarah Lokal Geger Cilegon 1888 di SMA Negeri 1 Ciruas. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 2(2), 30–38.

- Floren, M. R. (2016). Penerapan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Pojok 03 Kabupaten Tulungagung. *PENA SD (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar)*, 2(1), 9–22. <https://core.ac.uk/download/pdf/328198471.pdf>
- Harahap, S. S. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Munib, A. (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES.
- Nurjannah Nurjannah. (2018). “Analisa Kebutuhan Sebagai Konsep Dasar dalam Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab di MAN Curup,” *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 2(1), 49-72.
- Oktiviani, O. L., dkk. (2017). Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *SEMINAR NASIONAL Dinamika Informatika*, 1(1), 156–161.
- Samiha, Y. T. (2017). Interaktif dalam Pembelajaran IPS Yulia Tri Samiha. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 3, 3(1), 89–97.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses di Sekolah/Madrasah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.