

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mesis Madu Berbasis Android Mata Pelajaran IPAS untuk Kelas V Sekolah Dasar

Feddy Prasetyo^{1✉}, Ugi Nugraha², & Sofwan³

¹²³Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Jambi, Indonesia

✉Email: prasetyofeddy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode penelitian model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Penelitian ini menggunakan sumber data berupa observasi, angket, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan terhadap subyek penelitian yaitu Siswa-Siswi Kelas V dan Guru di Sekolah Dasar Negeri 73/X Bandar Jaya, Kecamatan Rantau Rasau, Kab. Tanjung Jabung Timur. Pengembangan dilakukan terhadap materi harmoni dalam ekosistem pada pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar yaitu berbentuk media pembelajaran interaktif mesis madu berbasis android. Penelitian ini juga telah divalidasi dengan validator ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasil validasi oleh validator ahli pada penelitian ini menunjukkan persentase keberhasilan sebesar 95% dimana, validator materi memberikan penilaian sebesar 94%, validator bahasa memberikan penilaian sebesar 100% dan validator media memberikan nilai sebesar 92%. Kemudian, hasil kepraktisan penelitian ini menunjukkan persentase keberhasilan sebesar 98% dari peserta didik dan hasil kepraktisan oleh pendidik sebesar 98%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh peneliti sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran mata pelajaran IPAS untuk Kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Interaktif; Mesis Madu; IPAS.

Abstract

This research uses the ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation) model research method. This research uses data sources in the form of observations, questionnaires, interviews and documentation conducted on research subjects, namely Class V Students and Teachers at State Elementary School 73/X Bandar Jaya, Rantau Rasau District, Kab. East Cape Jabung. Development was carried out on material on harmony in ecosystems in science and science learning in Class V Elementary Schools, namely in the form of Android-based interactive learning media such as honey machines. This research has also been validated with expert validators, namely material experts, language experts and media experts. The validation results by expert validators in this study showed a success percentage of 95%, where material validators gave an assessment of 94%, language validators gave an assessment of 100% and media validators gave a value of 92%. Then, the practical results of this research show a success percentage of 98% for students and practical results for educators of 98%. Based on the results of this research, it can be concluded that the interactive learning media carried out by researchers is very suitable for use in the learning process of science and science subjects for Class V Elementary Schools.

Keywords: Learning Media; Interactive; Mesis Madu; IPAS.

PENDAHULUAN

Kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan sadar dan dilakukan dengan tanggung jawab oleh seorang yang dewasa kepada anak dan diantaranya timbul adanya interaksi sehingga terciptanya kedewasaan bagi anak tersebut dan dapat berlangsung secara terus menerus. (Andini & Qomariyah, 2022). Kegiatan belajar mengajar yang tersu saling terhubung akan menciptakan adanya pendidikan yang baik dan berkualitas. Pembelajaran dan pengajaran harus saling memenuhi karena kedua dalam proses pembelajaran saling mempengaruhi satu sama lain. Dalam mengajar, proses yang dilalui itu lebih dari sekedar memberi tahu peserta didik, dan terpenting bukan juga sekedar proses mendengarkan. (Loughran, J, 2012).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam Pasal 1 Angka 1 menentukan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Dapat dijelaskan bahwa berdasarkan ketentuan Pasal tersebut, dapat diartikan bahwa pendidikan memiliki fungsi yang vital dalam perkembangan materi, sehingga dapat mengembangkan kemampuan dan dapat mempengaruhi terbentuknya watak, menciptakan peradaban bangsa yang bermartabat, generasi yang cerdas guna kemajuan bangsa, memiliki tujuan pengembangan yang baik terhadap potensi peserta didik, sehingga menjadi manusia yang bertakwa, beriman kepada Tuhan YME, memiliki rasa tanggung jawab, berkakhlak

mulia, memiliki jiwa yang kreatif, berbadan sehat, berjiwa baik, serta mandiri. Sesuai dengan tujuan pendidikan serta makna yang terkandung di dalam pendidikan itu sendiri, tenaga pendidik yang berperan sebagai fasilitator memiliki kewajiban untuk berjiwa integritas dan kompeten. Komponen pembelajaran yang ada dalam proses pembelajaran, wajib dipenuhi oleh seluruh tenaga pendidik guna mendukung penuh seluruh kegiatan pembelajaran, dimana salah satunya adalah media pembelajaran.

Salah satu faktor pendorong keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran adalah media, karena media merupakan sesuatu yang akan dibaca, didengar dan dilihat oleh peserta didik dan pendidik. (Arda & Darsikin, 2015).

Menurut National Education Association (2016) media diartikan sebagai bagian dari komunikasi yang berwujud audio-visual maupun cetak yang dapat dibaca, dedengar dan dilihat. Dalam perkembangannya media pembelajaran selalu berkembang dan bervariasi. Biasanya peserta didik akan merasa jenuh, jika media pembelajaran yang digunakan tidak menarik dan terlalu monoton. Sehingga, pada akhirnya jika peserta didik telah jenuh akan mempengaruhi motivasi dalam belajar dan kurang memperhatikan proses pembelajaran (Basri, Waspodo, & Sumarni, 2013).

Dalam proses pembelajaran di kelas, pendidik wajib memperhatikan media pembelajaran yang digunakan, dimana media tersebut wajib mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, pertimbangan itu dapat dilihat dari kesiapan peserta didik dalam menggunakan media dan juga kebutuhan dari peserta didik terhadap media yang disajikan, sehingga dibutuhkan kecermatan dalam menentukan media yang tepat. Hakikatnya, media pembelajaran sangat bermanfaat karena

aktivitas belajar dari peserta didik dapat meningkat selain juga bermanfaat sebagai sarana dalam memudahkan pendidik mengajar. Umumnya peserta didik merasa sulit memahami suatu materi ketika materi pembelajaran tersebut monoton dan tidak menarik. Salah satu bahan ajar yang menarik dan membantu aktivitas belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif.

Mekanisme penyampaian materi yang disajikan dan dikenalkan oleh teknomogi dalam kegiatan pembelajaran berupa teknologi seperti computer dan smartphone merupakan media interaktif, dimana wujudnya tidak selalu didengar atau dilihat, tetapi peserta didik juga akan mendapatkan akibat dan stimulus yang baik dari penggunaan media interaktif tersebut. (M. N. Arsyad & Fatmawati, 2018). Dengan adanya media pembelajaran interaktif maka aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik akan semakin meningkat sehingga menjadi pribadi yang bahkan secara individu yang mampu melakukan simulasi terhadap objek di luar kelas bahkan di luar buku teks. (Suryani dkk, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 73/ Bandar Jaya, seluruh tenaga pendidik di sekolah hanya menggunakan lingkungan hidup di sekitar sekolah untuk proses pembelajaran terutama pembelajaran IPAS, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum modern dan belum berkembang sesuai tumbuh kembangnya IPTEK sebab media yang digunakan masih sederhana dan disediakan sekolah. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran IPAS masih disajikan dengan teknologi yang sangat sederhana dan cenderung bernilai rendah. Pada dasarnya media itu sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas karena sebagai

salah satu jalan menyampaikan arti dan substansi dari pembelajaran sehingga dapat ditafsirkan dan dimaknai dengan baik oleh peserta didik. Di SDN 73 Bandar Jaya guru belum pernah menggunakan dan membuat media pembelajaran interaktif dalam setiap proses pembelajaran terutama pelajaran IPAS. Wali kelas atau guru yang mengajar di kelas menyampaikan kepada peneliti bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang menampilkan audio musik atau video yang berhubungan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari, akan tetapi peserta didik lebih tertarik lagi kepada perkembangan teknologi masa kini yang menggunakan Smartphone atau komputer untuk kegiatan pembelajaran mereka, hal ini tentunya karena globalisasi yang mempengaruhi peserta didik memahami perkembangan teknologi. Teknologi yang berkembang saat ini mempengaruhi juga kegiatan pembelajaran karena tentunya komputer dan smartphone dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran lewat berbagai aplikasi yang bisa digunakan. Baik itu komputer maupun Smartphone keduanya dapat menampilkan audio, gambar bahkan video sekaligus sehingga dapat diakses dan digunakan secara mandiri oleh peserta didik, lalu terjadi interaksi secara langsung antara peserta didik dengan media yang digunakan dan berdampak positif terhadap semangat belajar peserta didik karena belajar terasa lebih menyenangkan. Dalam hal ini tentunya, para pendidik wajib mengembangkan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga dapat menstimulus semangat dan aktivitas belajar peserta didik.

Inovasi yang dapat dikembangkan oleh peserta didik dapat berupa pengembangan media pembelajaran interaktif yang mengedepankan teknologi. Media pembelajaran interaktif yang akan peneliti

kembangkan ini merupakan susunan yang terdiri dari animasi kompleks dengan audio, video, gambar dan tentunya dibubuhi dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari oleh peserta didik sehingga diharapkan akan menghasilkan output berupa pemahaman peserta didik yang baik dan jelas.

Dalam hal ini peneliti melakukan pengembangan media yang diberi nama media pembelajaran interaktif mesis madu (mengenal ekosistem makhluk hidup). Media pembelajaran interaktif mesis madu yang digunakan oleh peneliti dibuat dengan kolaborasi dua aplikasi yaitu Ispring Suite dengan Microsoft Power Point. Selain itu peneliti juga menggunakan Website 2 APK Builder Pro yang oleh peneliti gunakan mengubah media pembelajaran interaktif yang telah disusun ke dalam aplikasi berbasis android yang telah dijelaskan bernama mesis madu. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif ini berupa aplikasi sehingga dalam penggunaannya bisa mudah dipahami dan kegunaannya praktis bagi peserta didik. Materi yang termuat di dalam media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu harmoni dan ekosistem untuk pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.

Pada kurikulum merdeka, pelajaran IPAS atau yang dijabarkan sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik tingkat Sekolah Dasar.

Pada kurikulum merdeka agar peserta didik tidak jenuh dan terus semangat dalam belajar, maka tuntutan juga berupa pada pendidik untuk kreatif mungkin menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Maka dengan pengelolaan kelas menggunakan media pembelajaran interaktif mesis madu pada pembelajara IPAS di sekolah dasar akan menarik minat dan menjadi

stimulus peningkatan aktivitas belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dengan adanya penggunaan media belajar yang juga menyenangkan tentunya akan mewujudkan harapan dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri, terutama pembelajaran IPAS yang dikembangkan dan dikemas oleh media pembelajaran interaktif mesis madu yang dikembangkan oleh peneliti.

Berlakunya kurikulum merdeka saat ini sangat menuntut peserta didik untuk sedemikian rupa dalam kegiatan belajar mengajar lebih berperan aktif, sedangkan bagi pendidik justru berperan sebagai orang yang memfasilitasi kegiatan belajar di kelas saja, sebagai pengarah dan pembimbing yang baik. Oleh karena perannya sebagai fasilitator, tentunya salah satu fasilitasnya yaitu memenuhi kreativitas yang tak terbatas sebagai strategi untuk menstimulus aktivitas belajar peserta didiknya.

Oleh karena itu pentingnya media pembelajaran interaktif mesis madu berbasis android pada situasi perkembangan teknologi saat ini. maka pengembangan media pembelajaran interaktif juga harus didesain dengan prinsip yang ada pada kurikulum merdeka di Sekolah Dasar. Desain pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut dapat membuat siswa lebih meningkat lagi keaktifannya di dalam kelas, serta tidak membosankan dan monoton. Media pembelajaran interaktif mesis madu berbasis android merupakan media yang bisa diakses menggunakan android yang berbentuk aplikasi. Penggunaan media pembelajaran interaktif mesis madu yang dijadikan solusi untuk mengatasi kejenuhan pembelajaran di kelas. Apalagi saat ini siswa sudah terbiasa mengakses sumber belajar dari internet sehingga perlu media pembelajaran yang memberikan akomodasi terhadap hal tersebut.

Oleh karena beberapa alasan yang dijelaskan dalam latar belakang di atas, maka pada kesempatan ini peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mesis Madu Berbasis Android Mata Pelajaran IPAS Untuk Kelas V Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian R&D/*Research and Development*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang akan menghasilkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif mesis madu berbasis android.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif mesis madu ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation) sebagai pedoman. Alasan pemilihan model ADDIE pada penelitian dan pengembangan ini yaitu: (1). Model ini merupakan salah satu model di antara model lainnya yang menunjukkan langkah-langkah sistematis untuk menghasilkan suatu produk, (2). Konsep model ini jelas dan tidak rumit untuk diterapkan, (3). Model ini cocok dengan pengembangan media pembelajaran interaktif yang peneliti lakukan saat ini, di mana pada setiap tahapannya dilakukan suatu revisi untuk meminimalisir tingkat kesalahan guna menghasilkan produk yang lebih baik.

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN 73/X Bandar Jaya. Kegiatan uji coba yang dilakukan dalam hal ini yaitu uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan.

Jenis data pada penelitian dan pengembangan ini terdiri dari dua jenis, yaitu: data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif pada pengembangan ini terdiri dari:

1) Masukan-masukan yang didapat dari validator; 2) Kritik dan saran yang diberikan peserta didik pada saat melakukan uji coba serta wawancara setelah melakukan uji coba; 3) Informasi yang diberikan kepala sekolah terkait penerapan kurikulum pada subjek penelitian; dan 4) Informasi yang diberikan pendidik untuk mengetahui kebutuhan pengembangan.

Data kuantitatif pada penelitian dan pengembangan ini berupa data persentase angka, yang terdiri dari: 1) Nilai yang diberikan validator untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media pembelajaran interaktif mesis madu berbasis android; 2) Nilai yang diberikan pendidik untuk mengetahui kebutuhan pengembangan berupa media pembelajaran interaktif mesis madu berbasis android tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan; serta 3) Nilai yang didapat dari peserta didik setelah melakukan uji coba untuk mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa.

Sumber data pada penelitian ini didapat dari partisipan yaitu validator ahli, guru wali kelas dan peserta didik. Instrumen penelitian ini menggunakan sumber data berupa observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

Kemudian, Analisis data kualitatif pada penelitian ini adalah data kualitatif berupa tanggapan, saran/masukan dari tim ahli. Saran dan kritik tersebut akan dikaji dan hasilnya akan digunakan sebagai perbaikan media pembelajaran interaktif mesis madu berbasis android yang telah dikembangkan. Sedangkan, analisis data kuantitatif pada penelitian ini adalah data kuantitatif berupa penilaian terhadap pengembangan produk yang diperoleh dari tim ahli dan dari seluruh responden, dianalisis dan diolah.

Analisis data kelayakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif

mesis madu yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis validitas, analisis praktikalitas. Analisis validitas dilakukan melalui penilaian validator, data yang didapatkan dihitung menggunakan rumus validasi yaitu:

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{ah} = Validasi Ahli

T_{se} = Total Skor Yang Di Capai

T_{sh} = Total Skor Yang Diharapkan

Tabel 1. Kriteria validasi instrumen

Untuk menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan kriteria pada tabel dibawah ini. Sedangkan, data yang digunakan untuk menguji kepraktisan media pembelajaran interaktif mesis madu diperoleh melalui

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90-100	Sangat Valid
80-89	Valid
65-79	Cukup Valid
55-64	Kurang Valid
0-54	Tidak Valid

pernyataan guru dan siswa dari lembaran angket yang dikumpulkan peneliti. Pengujian dianalisis menggunakan skala linkert dengan perhitungan sebagai berikut: pemberian skor 5 penilaiannya, “sangat setuju”, skor 4 penilaiannya “setuju, skor 3 penilaiannya “netral”, skor 2 penilaiannya “tidak setuju”, dan skor 1 penilaiannya “sangat tidak setuju”, menjumlahkan skor seluruh indikator, skor maksimum pada tiap item praktikalitas dengan skor 5 dan pemberian nilai presentase kepraktisan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Nilai

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Untuk menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran dapat diukur melalui kriteria pencapaian pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Keriteria kepraktisan

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	90-100	Sangat Praktis
2	80-89	Praktis
3	65-79	Cukup Praktis
4	55-64	Kurang Praktis
5	0-54	Tidak Praktis

(Julisyam Fitra & Hasan Maksom 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, dalam hal ini menggunakan aplikasi, *software* berbasis androdi dengan menggunakan program *ispring suite 9 & 2 apk builder pro*. Media pembelajaran tersebut berupa produk pengembangan media pembelajaran interaktif mesis madu berbasis android dengan struktur media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

Tabel 3. *Prototype* Media Pembelajaran Interaktif Mesis Madu Berbasis Android Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa

No	Tampilan Media	Keterangan
1	<p>Judul atau sampul media pembelajaran interaktif</p> 	<p>Pada halaman awal media pembelajaran interaktif bernama “mesis madu” mengenal ekosistem makhluk hidup terdapat judul, identitas sekolah, muatan pembelajaran, dan kelas.</p>
2	<p>Informasi Tombol</p> 	<p>halaman ini berisi informasi atau petunjuk penggunaan media yang berisi tombol-tombol untuk mempermudah peserta didik menggunakan aplikasi media ini.</p>

No	Tampilan Media	Keterangan	No	Tampilan Media	Keterangan
3	<p>Menu tujuan pembelajaran</p> 	Memuat indikator yang isinya berupa tujuan pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti			
4	<p>Menu</p> 	Pada halaman ini berisi tentang menu-menu yang tersedia di aplikasi media pembelajaran interaktif mesis madu. Yang pertama ada menu materi, video pembelajaran, kuis dan profil pengembang.			
5	<p>Isi menu materi</p> 	Isi dari menu materi terdiri dari 4 materi yaitu, Rantai Makanan, Jaringan-jaring Makanan, Pirmida Makanan, dan Ekosistem			
6	<p>Materi Rantai Makanan</p> 	Materi rantai makanan ini berisi pengertian rantai makanan. selanjutnya terdapat runtutan rantai makanan dari produsen, konsumen dan pengurai			
	<p>Produsen</p> <p>Makhluk hidup yang dapat menghasilkan makanannya sendiri</p> 				
	<p>Konsumen</p> <p>Makhluk hidup yang berperan sebagai pemakan bahan organik atau energi yang dihasilkan oleh produsen</p> 				
	<p>Pengurai</p> <p>Makhluk hidup yang menguraikan limbah organik yang sudah terakumulasi dalam tubuh hewan atau tumbuhan yang telah mati</p> 				
					
7	<p>Materi Jaringan-jaring makanan</p>	Di dalam menu ini berisi pengertian dan			
	<p>JARING-JARING MAKANAN</p> <p>Jaring-jaring makanan adalah kumpulan dari beberapa contoh makanan yang saling berkaitan dalam sebuah ekosistem</p> 	contoh gambar jaring-jaring makanan			
8	<p>Piramida Makanan</p> 	Dalam menu materi piramida makanan berisi pengertian, gambar runtutan piramida makanan.			
	<p>PIRAMIDA MAKANAN</p> <p>Piramida makanan memiliki tingkatan-tingkatan di mana masing-masing tingkatan membentuk susunan tingkat trofik. Tingkatan trofik ini menunjukkan siapa yang menjadi mangsa dan siapa yang menjadi pemangsa.</p> 				
					
	<p>PIRAMIDA MAKANAN</p> <p>Mendeskripsikan hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya</p> 				
9	<p>Materi Ekosistem</p> 	Didalam menu ini berisi tentang pengertian ekosistem. Menu ini juga terdapat menu yang berkaitan dengan materi ekosistem yaitu, Komponen ekosistem, satuan makhluk hidup dalam ekosistem, dan jenis-jenis ekosistem			
	<p>Menu ekosistem terbagi dari beberapa bagian yaitu, Komponen ekosistem, satuan makhluk hidup dalam ekosistem, dan jenis-jenis ekosistem</p> 				
10	<p>Menu komponen ekosistem</p>	Ketika di klik Komponen ekosistem muncullah beberapa			

No	Tampilan Media	Keterangan
11	 <p>Menu satuan makhluk hidup dalam ekosistem</p>	<p>menu lagi yaitu komponen biotik dan abiotic. di dalam menu tersebut berisi penjelasan materi yang bisa peserta didik baca dan pahami</p> <p>Menu ini berisi materi dari satuan makhluk hidup dalam ekosistem, jika di klik pada bagian individu, populasi dan komunitas muncullah penjelasan terkait materi tersebut.</p>
12	 <p>Menu Video Pembelajaran</p>	<p>Menu video pembelajaran berisi video sesuai dengan lingkungan peserta didik dan penjelasan sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan.</p>
13	 <p>Menu Kuis</p>	<p>Dalam menu kuis ini berisi kuis-kuis yang akan mengevaluasi dari hasil belajar mereka terkait dengan materi yang diajarkan</p>

No	Tampilan Media	Keterangan
14	 <p>Menu profil pengembang media</p>	<p>Menu terakhir yaitu profil pengembang. Menu ini berisi profil dari pembuat media terdiri dari nama, unit kerja, dan email.</p>

Validasi materi dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali dengan proses perbaikan sampai pada tahap media pembelajaran interaktif dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan tanpa perbaikan. Hasil persentase pada validasi materi yaitu sebesar 92% dan dinyatakan layak secara materi. Kemudian, validasi bahasa oleh ahli bahasa menunjukkan hasil persentase validasi sebesar 100% sehingga dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai media interaktif. Terakhir, validasi media dilakukan oleh peneliti kepada ahli media dengan hasil persentase validasi sebesar 94% dan dinyatakan valid.

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba kepraktisan produk pada peserta didik, dimulai dari uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan. Berdasarkan wawancara terhadap peserta didik, peserta didik menyatakan bahwa sangat ingin menggunakan media pembelajaran interaktif yang diberikan, peserta didik mudah memahami menu-menu yang terdapat di dalam media pembelajaran interaktif, tampilan gambar dan materi dalam media pembelajaran interaktif juga mudah dipahami, kuis yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif mampu menguji pemahaman peserta didik. Terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif peserta didik termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Terlebih tampilan pada media pembelajaran interaktif yang menarik, serta peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil kepraktisan dilakukan setelah terlaksananya proses uji coba produk yang dikembangkan melalui angket respon pendidik terhadap media pembelajaran interaktif. Angket kepraktisan pendidik diberikan kepada guru wali kelas V sebagai responden. Kemudian, hasil angket kepraktisan oleh pendidik terhadap media pembelajaran interaktif memperoleh nilai 49 dengan jumlah maksimal sebesar 50, sehingga persentase yang didapatkan dengan nilai rata-rata 98% berada pada tingkat kepraktisan “Sangat praktis, dapat digunakan, tanpa revisi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif mesis madu berbasis Andorid yang dikembangkan dengan menggunakan dengan menggunakan program *ispring suite 9 & 2 apk builder pro* dan model pengembangan ADDIE telah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman belajar IPAS kelas V Sekolah Dasar Negeri 73/X Bandar Jaya.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini masih terbatas pada pokok bahasan eksosistem yaitu pada pokok materi pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. Peneliti terhadap dengan adanya kekurangan tersebut, maka untuk selanjutnya dilakukan pengembangan yang lebih sempurna untuk materi pembelajaran yang lebih kompleks dan lebih menarik. Kemudian aplikasi yang digunakan juga lebih mudah untuk digunakan dan menghasilkan *output* yang baik bagi

perkembangan pemahaman bagi peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arda, A., Saehana, S., & Darsikin, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia interaktif berbasis ispring suite 8. *Education and Development*, 8(2), 381–382.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Ed. Revisi). Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 38.
- Loughran, J. J., Amanda, B., & Pamela, M. (2012). *Understanding And Developing Science Teachers’ Pedagogical Content Knowledge*. Rotterdam, Netherlands: Sense Publishers.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya* (P. Latifah (ed.); Cetakan Pe). Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Rajawali Pers.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Wena, M. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (10th ed.). Jakarta Timur, Bumi Aksara.