

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan IPTEK memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Teknologi informasi tentunya memiliki peran utama dalam memberikan inovasi pembelajaran. Penggunaan teknologi komunikasi dan informasi diharapkan bisa menolong siswa untuk belajar secara mandiri.¹ Teknologi dalam pembelajaran merupakan upaya nyata untuk memudahkan proses pembelajaran serta menambah peforma melalui penciptan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumberdaya teknologi.²

Di dalam kegiatan pembelajaran pastinya terdapat siswa dan guru. Dimana siswa merupakan seorang yang sedang menuntut ilmu melalui pendidikan dan merupakan penerus bangsa untuk kedepannya. Guru merupakan orang yang menyalurkan pengetahuannya kepada siswa yang sedang menuntut ilmu di dalam pendidikan formal maupun non formal. UU No. 14 Tahun 2005 mengenai guru dan dosen menjelaskan bahwasannya guru merupakan seorang pendidik profesional yang memiliki kewajiban mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, serta mengevaluasi siswa dalam pendidikan anak usia dini pendidikan formal, pendidikan dasar, maupun pendidikan menengah.³

¹ Ni Rury Heranda Meduri, Rangga Firdaus, dan Helmy Fitriawan, "Efektifitas aplikasi website dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik," *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan* 11, no. 02 (2022): hal 6.

² Audita Alfianti, M Taufik, dan Zerri Rahman Hakim, "Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada tema indahny keragaman di negeriku," *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 2, no. 1 (2020).

³ Undang Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dalam Pasal 1 ayat 1.

Oleh karena itu, dalam perkembangan siswa peran guru sangat penting. Guru tidak hanya meluluskan, tetapi juga melatih, memotivasi, membimbing, dan membina siswa agar siap untuk bersaing kejenjang yang diinginkan selanjutnya. Kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial serta kompetensi profesional merupakan beberapa kompetensi yang wajib seorang pendidik kuasai. Kompetensi pedagogik merupakan keterampilan guru untuk mengelola kegiatan belajar siswa di kelas. Kompetensi kepribadian merupakan bentuk kepribadian guru yang tangguh, berakhlak mulia, bijaksana, dan berwibawa sekaligus menjadi panutan bagi siswa. Kompetensi profesional merupakan ketrampilan guru dalam menguasai materi. Kompetensi sosial merupakan keahlian guru untuk mampu melakukan komunikasi bersama siswa, rekan guru, orang tua / wali siswa, serta kepada masyarakat sekitarnya.⁴

Pada abad ke-21 ini guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi yang sedang berkembang. Dengan penggunaan teknologi ini pembelajaran menjadi aktif, kreatif, inovatif serta menggembarakan dan terciptanya multi interaksi berganda seperti antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan media dan sumber belajar, maupun siswa dengan siswa lainnya. Guru pada abad ke-21 merupakan guru yang kreatif dan mampu memadukan teknologi informasi dan komunikasi pada aktivitas pembelajaran. Untuk dapat menggunakan peralatan digital sebagai

⁴Rusydi Ananda, "Profesi pendidik dan tenaga kependidikan (Telaah terhadap pendidik dan tenaga kependidikan)," 2018.hal. 31

media pembelajaran di dalam kelas, maka guru abad ke-21 dituntut memiliki keahlian-keahlian yang mungkin sebelumnya belum dimiliki.⁵

Dalam hal ini guru perlu menggunakan media pembelajaran tambahan untuk menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi kepada siswa supaya siswa dapat termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran memiliki bentuk yang beraneka ragam seperti media audio, media cetak dan grafis, media proyeksi visual diam, media visual gerak dengan suara, dan kelompok media benda model atau nyata.⁶ Media pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan untuk memancing antusias peserta didik, membuka pola pikirnya untuk berpikir secara 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity Thinking*), dan membuat sistem pembelajaran lebih menarik.

Media pembelajaran memiliki bentuk yang bermacam-macam. Semakin berkembangnya zaman, maka semakin berkembang pula bentuk media pembelajaran. Bentuk media pembelajaran seiring dengan berkembangnya zaman banyak dipengaruhi oleh tingkah laku, ilmu cetak- mencetak, teknologi, dan komunikasi.⁷

Penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran harus direncanakan dan disusun dengan sistematis supaya media pembelajaran bisa

⁵ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 18.

⁶ Sugeng dan Faridah, *Perencanaan Pembelajaran* (Malang: UIN Maliki Press, 2018), hal. 117.

⁷ Meilia Tika Ayu Ningrum, Agus Purnomo, dan Idris Idris, "Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis android materi kerajaan dan peninggalan Hindu-Buddha," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 7, no. 1 (2021): hal.35.

efektif ketika dipakai⁸. Media pembelajaran menjadi sesuatu yang harus ada pada setiap pembelajaran supaya siswa dapat menjadi lebih paham dengan materi pelajaran yang diberikan, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS ialah mata pelajaran yang terdapat pada Kurikulum Merdeka yang meleburkan materi IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran. Isi dari materi IPAS ialah menjelaskan tentang kondisi alam dan hubungan antar manusia yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa⁹. Materi IPA berfokus pada fenomena alam di lingkungan sedangkan materi IPS berfokus pada fenomena sosial di masyarakat. Kedua materi tersebut memiliki kedudukan yang sama-sama penting untuk dipelajari siswa karena berhubungan erat dengan kehidupan siswa.

Berdasarkan observasi awal, SDN Nglinggo II merupakan tempat yang cocok untuk melaksanakan penelitian ini, dikarenakan di SDN Nglinggo II ini belum pernah dilakukan penelitian. Lalu peneliti beberapa kali mengajar siswa di sekolah tersebut sehingga mengetahui karakteristik peserta didik. Selain itu, sarana dan prasara yang ada di SDN Nglinggo II sudah cukup lengkap. Terdapat ruang kelas yang bagus, lapangan yang luas, ruang guru, ruang perpustakaan, ruang UKS, kamar mandi, kantin sekolah, LCD proyektor dan juga terdapat wifi.¹⁰

⁸ Heri Susanto dan Helmi Akmal, "Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya)," 2019, hal. 75.

⁹ Meilia Tika Ayu Ningrum, Agus Purnomo, dan Idris Idris, "Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis android materi kerajaan dan peninggalan Hindu-Buddha," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 7, no. 1 (2021): hal.35.

¹⁰ Data Hasil Observasi, SDN Nglinggo II, Selasa 6 September 2023

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan di SDN Nglings II pada hari Senin, 11 September 2023, disekolah ini sudah menggunakan kurikulum merdeka meskipun baru hanya dua kelas.¹¹ Lalu berdasarkan hasil wawancara dengan Adinda peserta didik diperoleh bahwa ia merasa kesulitan untuk memahami dan mengingat beberapa materi IPAS, selain itu ia juga mengungkapkan bahwa pelajaran IPAS selama ini terasa membosankan dan kurang menarik karena materinya yang sangat banyak dan ia juga merasa kesulitan dalam mengingat materi sejarah tentang runtutan kejadian beserta tahun-tahunnya.¹² Lalu berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran yang dilakukan dapat dikategorikan sebagai proses pembelajaran yang baik, guru sudah menggunakan media pembelajaran pendukung seperti buku paket dari pemerintah, buku paket penunjang terbitan erlangga, dan terkadang menggunakan lcd proyektor. Namun ditemukan bahwa belum ada pengembangan pembelajaran game edukasi menggunakan media yang menarik berbasis teknologi yang dilaksanakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran IPAS tentang sejarah, karena banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi tersebut.¹³ Hal ini disebabkan karena materi sejarah merupakan materi yang mengisahkan kejadian yang telah berlalu sehingga hanya bisa dipelajari siswa lewat cerita yang sudah ada saja dan tidak pernah siswa alami kejadian tersebut pada masa kini. Selain itu, materi sejarah juga mengharuskan siswa untuk menghafalkan materinya yang tidak sedikit apalagi disertai dengan periodisasinya dan siswa juga tidak memiliki buku

¹¹ Nanik Ernawati, S.Pd, wawancara walikelas IV, Senin 11 september 2023

¹² Adinda Qolifatul, wawancara peserta didik kelas IV, Senin 11 September 2023

¹³ Data hasil observasi, kelas IV SDN Nglings II, Senin 11 September 2023

paket penunjang terbitan erlangga yang membuat siswa tidak bisa belajar secara mandiri karena buku paket yang dari pemerintah materi yang tersedia kurang lengkap. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini belum menunjukkan bahwa belum adanya keterampilan teknologi dan media informasi (*Information Media and Technology Skills*) yang menggambarkan keterampilan pendidikan di abad ke 21.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nanik Ernawati, S.Pd, selaku guru Wali kelas kelas IV terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis IT belum banyak digunakan, masalahnya adalah kurangnya penguasaan guru terhadap media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi, serta kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Banyak guru yang kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mereka hanya menggunakan buku paket sebagai bahan ajar utama dalam pembelajaran di kelas. Terbatasnya media pembelajaran yang tersedia dapat membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata hasil ulangan harian siswa yaitu 56,7. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka diperlukan media pembelajaran pendukung yang menarik yang dapat diakses oleh siswa secara mandiri.

Hasil belajar ialah kemampuan dalam diri seseorang yang didapatkan dari adanya perlakuan dalam proses belajar. Hasil belajar yang baik menjadi salah satu tujuan dari dilaksanakannya proses pembelajaran. Masalah tentang rendahnya hasil belajar pada siswa tidak boleh dibiarkan terus menerus, namun harus ada tindakan segera agar permasalahan tersebut bisa teratasi.

Maka dari itu perlu adanya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat diaplikasikan di dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran peserta didik di Abad ke-21 dan hasil belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, yang tidak memerlukan biaya banyak, yang tidak terkendala dengan waktu dan dapat diakses oleh masing-masing siswa. Diantara pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android bersumber dari pemanfaatan teknologi modern yaitu *SmartPhone*, sebuah teknologi yang sering digunakan dalam aktifitas masyarakat. Sistem operasi pada android dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang diolah dalam bentuk *software* atau aplikasi yang dapat dimanfaatkan bagi siswa. Aplikasi ini terdapat berbagai unsur diantaranya video, warna, gambar, game evaluasi, dan lain sebagainya yang ada pada materi pembelajaran, dengan harapan memiliki daya tarik bagi siswa mempelajarinya dan proses menerima serta mendapatkan informasi dapat dilakukan dengan mudah oleh siswa.¹⁴

Jadi, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dapat dijadikan solusi oleh guru dalam proses penyampaian materi. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android merupakan media pembelajaran yang berupa aplikasi dimana di dalamnya berisikan materi dan evaluasi latihan soal soal untuk bahan belajar mandiri siswa. Media

¹⁴ Hamdan Husein Batubara, "Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI," *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2018): hal. 7.

pembelajaran berbasis aplikasi android ini diharapkan bisa menjadikan siswa lebih fokus dan tertarik dalam belajar dan minat belajar siswa bisa meningkat. Berbeda dengan penggunaan situs lainnya, media berbasis android ini mempunyai berbagai ketertarikan tersendiri untuk dijadikan media pembelajaran. Pertama, aplikasi ini penggunaannya sangat simple dan tidak berbayar. Kedua, pengguna bisa menyatukan berbagai menu dengan manfaatnya, seperti terdapat game yang menarik untuk evaluasi. Ketiga, aplikasi ini tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar. Keempat, mudah diakses. Yang kelima, tidak membutuhkan banyak biaya.¹⁵ Dan tentunya media ini didukung oleh sarana prasarana yang sudah tersedia disekolah contohnya wifi.

Dengan adanya inovasi baru didalam media pembelajaran maka suasana belajar akan terasa lebih menyenangkan. Media pembelajaran ini, sangat mudah untuk digunakan atau di akses oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Seperti halnya media pembelajaran berbasis android merupakan penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan internet dalam pembelajaran. Rusman dalam penelitian citra dkk. berpendapat bahwa terdapat tiga kunggulan pembelajaran berbasis teknologi diantaranya yaitu *Access is available anytime, anywhere, aroud the globe* (akses tersedia kapan saja, dimana saja, di seluruh dunia).¹⁶ Adanya pemilihan media pembelajaran yang sesuai juga berpengaruh terhadap konsentrasi, serta hasil belajar siswa.

¹⁵ Alfianti, Taufik, dan Hakim, "Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada tema indahny keragaman di negeriku," hal.60.

¹⁶ Citra Anggula Sari, Muhamad Basori, dan Karimatus Saidah, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia Berbasis Website Untuk Siswa Kelas IV SDN Maron," *Jurnal Jendela Pendidikan* 3, no. 01 (2023): hal. 23.

Jika guru berhasil menciptakan pembelajaran yang kondusif maka siswa akan mudah untuk berkonsentrasi dalam belajar.¹⁷ Sehingga ilmu yang diberikan bisa lebih mudah ditangkap oleh siswa serta hasil belajar siswa juga naik.

Pembelajaran berbasis *android* ini digunakan agar menarik perhatian siswa dan juga meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Keunggulan dari pembelajaran berbasis android ini, siswa dapat mengakses pembelajaran melalui aplikasi di *smartphone* masing masing. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan materi, video pembelajaran, lagu gubahan, dan soal evaluasi. Belajar dengan menggunakan *smartphone* akan memberikan variasi pembelajaran baru bagi para siswa karena soal evaluasi dibuat dengan *game edukasi* sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar. Siswa dan juga guru bisa belajar melalui *aplikasi android* kapan saja dan dimana saja. Adanya media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android ini, pembelajaran bisa terlaksana dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android yang berjudul *Historu of Indonesia* pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Nglingo II. Materi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia . Judul yang akan digunakan oleh peneliti berdasarkan latar belakang di atas adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *History of Indonesia* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada**

¹⁷ Meilia Tika Ayu Ningrum, Agus Purnomo, dan Idris Idris, “Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis android materi kerajaan dan peninggalan Hindu-Buddha,” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 7, no. 1 (2021): hal.35.

Muatan IPAS Kelas IV Materi Sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam Di Indonesia di SDN Nglinggo II”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *History of Indonesia* untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan IPAS Kelas IV materi sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia di SDN Nglinggo II?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *History of Indonesia* untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan IPAS Kelas IV materi sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia di SDN Nglinggo II?
3. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi *History of Indonesia* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada muatan IPAS materi sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia di SDN Nglinggo II?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *History of Indonesia* untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan IPAS Kelas IV materi sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia di SDN Nglinggo II?

2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *History of Indonesia* untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan IPAS Kelas IV materi sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia di SDN Nglinggo II?
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi *History of Indonesia* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV muatan IPAS materi sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia di SDN Nglinggo II?

D. Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *aplikasi android* yang dirancang menggunakan *website kodular*. *Kodular* merupakan sebuah situs *web* yang digunakan untuk merancang sebuah *aplikasi* khusus untuk *smartphone android*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *aplikasi android* mempunyai variasi warna dan bentuk yang dikreasikan, gambar-gambar, animasi-animasi, serta soal evaluasi yang dikolaborasikan dengan *website game* edukasi.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *aplikasi android* yang dikembangkan didalamnya terdapat beberapa fitur seperti beranda, halaman profil penulis, tujuan pembelajaran, menu utama, materi

pembelajaran, video pembelajaran, gambar-gambar, dan evaluasi yang dikolaborasikan dengan *website game* edukasi.

4. Isi materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi *android* ini diambil dari materi IPAS Kelas IV tentang sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.
5. Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dapat digunakan dimanapun dan kapan pun.
6. Media pembelajaran berbasis *android* ini bernama "*History of Indonesia*"

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi fasilitator sebagai salah satu sumber belajar yang bisa dipakai siswa ketika belajar mandiri di rumah maupun di sekolah. Serta dengan adanya media ini siswa dapat membentuk pemahamannya sendiri dengan mengaitkan antara materi dan soal yang ada dengan pengalaman pribadinya dengan harapan proses pembelajaran bisa menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android mata pelajaran IPAS ini yaitu:

1. Bagi Siswa
 - a. Mendorong siswa dalam upaya peningkatan pemahaman konsep mata pelajaran IPAS sesuai dengan kemampuan dan kemajuan teknologi yang semakin berkembang

b. Siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan mandiri ketika di rumah menggunakan bantuan *Semartphone*

2. Bagi Guru

- a. Memanfaatkan perkembangan teknologi
- b. Mempermudahkan guru dalam melakukan pembelajaran serta dalam membangun pengetahuan dan pemahaman siswa
- c. Menjadi alternatif media pembelajaran IPAS yang digunakan guru untuk menunjang dan mendukung kegiatan pembelajaran

3. Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan produk ini diharapkan mampu menjadi bahan evaluasi dan masukan dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran, sekolah diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan produk ini diharapkan mampu menjadi bahan evaluasi dan masukan dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran, sekolah diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi android yang dikembangkan dapat digunakan oleh semua guru IPAS di tingkat MI/SD.

- b. Media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi android dikembangkan dapat digunakan oleh semua peserta didik MI/SD khususnya kelas IV.
- c. Media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi android yang dikembangkan dapat menjadi salah satu sumber serta media belajar mandiri peserta didik selain buku teks.

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a. Media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi android hanya memuat materi pembelajaran IPAS kelas IV MI/SD semester 2 saja.
- b. Evaluasi pembelajaran yang dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan hanya evaluasi hasil belajar pada aspek kognitif saja.
- c. Media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi android yang dikembangkan hanya bisa diakses melalui perangkat HP yang bersambung dengan jaringan internet.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu berguna untuk membandingkan perbedaan penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang sekarang. Hal ini berguna untuk menghindari duplikasi penelitian yang sama dan mengetahui ciri ciri yang membedakannya dengan penelitian terdahulu. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Pengembangan Media Berbasis <i>Android</i> Pada	Sama-sama berbasis android, sama-sama menggunakan metode penelitian RnD	Subjek yang digunakan adalah siswa SD/MI kelas IV. Materi yang	Orisinalitas penelitian kebaruan yang membedakan dengan

	Pembelajaran Matematika <i>Realistik</i> ¹⁸		dikembangkan adalah IPAS	penelitian sebelumnya dan memiliki keunggulan media yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi android History of indonesia diambil dari materi kelas IV semester dua yang berisi materi sejarah kerajaan Hindu Buddha dan Islam di Indonesia yang dilengkapi dengan soal soal evaluasi yang dikemas dalam <i>Game Edukasi</i>
2	<i>A Study on Learning Effect Among Different Learning Styles in A Web-Based Lab of Science for Elementary School Students.</i> saja. ¹⁹	Sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa. Sama-sama meneliti siswa SD kelas IV	Media yang digunakan aplikasi android History of Indonesia.. Materi yang dikembangkan IPAS Metode penelitian RnD	
3	Media Interaktif Berbasis <i>Games-Quiz</i> Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV. ²⁰	Sama-sama mengembangkan <i>game edukasi</i> Sama-sama ngembangkan muatan IPAS kelas IV Sama-sama menggunakan metode RnD	Materi yang dikembangkan sejarah kerajaan Hindu, buddha dan Islam di Indonesia. <i>Output</i> berupa aplikasi <i>android History of Indonesia</i>	
4	Pengembangan Media <i>Aplikasi Sway</i> Pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV Di Sekolah Dasar. ²¹	Sama-sama mengembangkan muatan IPAS Subyek yang digunakan adalah siswa kelas IV SD/MI, Sama-sama menggunakan metode penelitian RnD model ADDIE	Media yang dikembangkan <i>aplikasi History of Indonesia.</i> Materi yang dikembangkan sejarah kerajaan Hindu, buddha dan Islam di Indonesia.	
5	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi <i>Aplikasi Augmented Reality</i> Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. didik. ²²	Sama-sama berbasis teknologi. Subyek yang digunakan penelitian adalah siswa SD	Untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa. Media yang dikembangkan	

¹⁸ Liza Ainul Mila, "Pengembangan media berbasis Android pada pembelajaran Matematika Realistik,". *Jurusan PMIPA, Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya*, 2019.

¹⁹ Koun-tem Sun, Yuan-cheng Lin, dan Chia-ju Yu, "A study on learning effect among different learning styles in a Web-based lab of science for elementary school students," *Computers & Education* 50, no. 4 (20018): 1411–22.

²⁰Dewi, Desak Putu Agung Yuliana Kasuma, I. Gusti Ayu Tri Agustiana, and Ni Wayan Rati. "Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV." *Educatio* 18.1 (2023): 61-75.

²¹ Laeli Ru'yatul Chasanah dan Yeni Erita, "Pengembangan Media Aplikasi Sway Pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 5, no. 2 (2023): hal. 5711.

²²Usmaedi, Usmaedi, Putri Yuniar Fatmawati, and Aprian Karisman. "Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi augmented reality dalam meningkatkan proses pengajaran siswa sekolah dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6.2 (2020): 489-499.

		Sama-sama menggunakan metode penelitian RnD	<i>aplikasi History of Indonesia.</i> Materi yang dikembangkan sejarah kerajaan Hindu, buddha dan Islam di Indonesia.
6	Pengembangan Media Pembelajaran Kodular berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Bagi Kelas 4 SD. ²³	Sama-sama menggunakan kodular Sama-sama menggunakan metode penelitian RnD Subyek penelitian sama-sama kelas 4SD	Media yang dikembangkan <i>aplikasi History of Indonesia.</i> Materi yang dikembangkan
7	Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Rowosari 02 Kota Semarang Pada Materi Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha Di Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book. ²⁴	Sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa Sama-sama menggunakan metode penelitian RnD Subyek penelitian sama-sama kelas IV SD Sama-sama materi sejarah kerajaan Hindu, buddha dan Islam di Indonesia.	Metode penelitian yang digunakan RnD Media yang dikembangkan <i>aplikasi History of Indonesia.</i>

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang mempunyai sifat dapat merangsang pikiran, membagikan pesan, keterampilan, dan perasaan peserta didik sehingga membuat terlaksananya kegiatan pembelajaran.

²³ Hanum, Anisa, and Prima Mutia Sari. "Pengembangan Media Pembelajaran Kodular Berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Bagi Kelas 4 Sd." *Academy of Education Journal* 14.2 (2023): 494-505.

²⁴ Khasanah, Ulfatun, Arif Widagdo, and Kukuh Setiyorini. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN ROWOSARI 02 KOTA SEMARANG PADA MATERI SEJARAH KERAJAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA POP UP BOOK." *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional* (2024): 1171-1183.

2. *Android*

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik untuk ponsel smartphone dan juga PC tablet. *Android* adalah platform yang terbuka (*Open Source*) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang digunakan oleh berbagai piranti bergerak. Aplikasi dalam penelitian ini tergolong dalam jenis aplikasi edukasi. Dalam aplikasi ini fokus terhadap penyampaian materi, latihan soal yang dikemas dalam bentuk game yang diberikan guna membantu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V subtema memelihara kesehatan organ pernapasan manusia.

3. *Kodular*

Kodular adalah *app creator* berbasis web yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat aplikasi Android dengan mudah dengan editor tipe blok, sehingga tidak diperlukan keterampilan pengkodean. Dengan menggunakan konsep drag and drop, *kodular* menjadi aplikasi yang sangat populer digunakan oleh pengembang dalam mengembangkan aplikasi.

4. Mata Pelajaran IPAS

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi membuat kebijakan untuk menggabungkan pelajaran IPA dan IPS menjadi satu pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Pelajaran IPA dan IPS tersebut digabung menjadi satu dengan nama IPAS (Ilmu pengetahuan alam dan sosial). Mata pelajaran IPAS ini diajarkan

kepada peserta didik mulai dari kelas III. Tujuan dari mata pelajaran IPAS ini yaitu untuk memperkuat kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya, baik dari aspek alam maupun sosial.

5. Materi Sejarah Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia

Materi sejarah bangsa di Indonesia tidak akan terlepas dengan sejarah tentang kerajaan-kerajaan. Kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia muncul karena adanya pengaruh dari budaya asing. Kerajaan tersebut muncul dengan berbagai corak seperti kerajaan Hindu, Kerajaan Buddha, dan kerajaan Islam. Dimana masing-masing kerajaan memiliki berbagai aneka macam budaya yang berwarna-warni bentuknya, seninya, dan yang lainnya.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil kemampuan siswa saat menerima materi pembelajaran yang didapatkan melalui uji materi kepada siswa. Hasil belajar dalam penerapan media pengembangan interaktif berbasis *aplikasi android* ini didapatkan melewati soal pre test dan post test yang ada dalam menu *website*.