



## PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI GAPEN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Wa Ode Lely Amaria<sup>1</sup>, Nurdinah Hanifah<sup>2</sup>, Dety Amelia Karlina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Kamda Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia

email: [waodelely@upi.edu](mailto:waodelely@upi.edu)<sup>1</sup>, [nurdinah.hanifah@upi.edu](mailto:nurdinah.hanifah@upi.edu)<sup>2</sup>, [detyamelia@upi.edu](mailto:detyamelia@upi.edu)<sup>3</sup>.

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p><b>Riwayat artikel:</b>            Disubmit : 1 Juni 2024            Direvisi : 12 Juni 2024            Diterima : 13 Juni 2024            Dipublikasi: 15 Juni 2024</p>	<p><i>This development is motivated by the lack of interest in learning 4th grade students in social studies learning due to the use of lecture methods and the use of monotonous book media. In addition, as an effort to integrate IOT technology in learning. The purpose of this research is to develop an android-based GAPEN (Dig Knowledge) application media to increase the interest in learning social studies of grade 4 students, especially in Cultural Diversity material. The method applied by this study is R&amp;D or Research and Development with the ADDIE model starting from the stage of analyze, design, development, implementation, to evaluation. Data collection techniques through interviews, questionnaire distribution, and observation. The GAPEN application media developed obtained an average of 92% feasibility percentage from media, learning, and material experts who included the criteria for being very feasible. The response of limited trial users related to GAPEN application media obtained a percentage of 97% and a wide user response of 92%. The average percentage of wide and limited trials of GAPEN application media is 95% and includes very good criteria. Students also experienced an increase in learning interest after using the GAPEN application media with a percentage of 79% to 95% of the level of moderate to very high learning interest. In addition, it obtained an N-Gain value of 67%. This proves that the use of GAPEN application media is quite effective in increasing the interest in social studies learning of grade 4 students.</i></p>
<p><b>Keywords:</b>  <i>Application, Development, Learning Interest, Media</i></p>	
	ABSTRAK
<p><b>Kata Kunci:</b>            Aplikasi, Media, Minat Belajar, Pengembangan</p>	<p>Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar siswa kelas 4 dalam pembelajaran IPS karena penggunaan metode ceramah dan penggunaan media buku yang monoton. Selain itu, sebagai upaya mengintegrasikan teknologi IOT dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan media aplikasi GAPEN (Gali Pengetahuan) berbasis android untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas 4 khususnya pada materi Keberagaman Budaya. Metode yang diterapkan penelitian ini yakni R&amp;D atau <i>Research and Development</i> dengan model ADDIE mulai dari tahap <i>analyze, design, development, implementation</i>, hingga <i>evaluation</i>. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, penyebaran angket, dan observasi. Media aplikasi GAPEN yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 92% dari ahli media, pembelajaran, dan materi yang termasuk kriteria sangat layak. Respon pengguna coba terbatas terkait media aplikasi GAPEN memperoleh persentase sebesar 97% dan respon pengguna luas sebesar 92%. Rata-rata persentase uji coba luas dan terbatas media aplikasi GAPEN sebesar 95% dan termasuk kriteria sangat baik. Siswa juga mengalami peningkatan minat belajar setelah menggunakan media aplikasi GAPEN dengan persentase 79% menjadi 95% dari tingkat minat belajar sedang ke sangat tinggi. Selain itu, memperoleh nilai <i>N-Gain</i> 67%. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media aplikasi GAPEN cukup efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas 4.</p>



## PENDAHULUAN

Manusia tidak pernah terlepas dengan pendidikan karena pendidikan itu mempunyai peran utama dalam meningkatkan kualitas SDM agar menjadi manusia yang matang serta unggul dalam meraih perubahan dan pembangunan sebuah negara (Desmawan *et al.*, 2023). Pendidikan IPS menjadi salah satu yang perlu diberikan kepada siswa sekolah dasar supaya mengenal kehidupan masyarakat yang didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang variasi maupun secara langsung melalui pengalaman hidup (Jumriani *et al.*, 2021). Pembelajaran IPS dalam dunia pendidikan memerlukan adanya perhatian khusus, karena pembelajaran IPS pada biasanya masih menggunakan media buku serta menerapkan metode ceramah sehingga menciptakan kurangnya motivasi atau minat siswa dalam belajar (Nafisah *et al.*, 2020).

Pada era industri 4.0 yang semakin berkembang, teknologi sudah membawa banyak perubahan dalam aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan (Purba & Saragih, 2023). Suryaman & Suryanti, (2022) mengatakan guru di era industri 4.0 ini ditantang untuk melaksanakan percepatan pada perkembangan informasi dan juga komunikasi, pengelolaan kelas pada era sekarang juga harus disesuaikan pada standar kemajuan TIK. Guru diharapkan mampu mahir teknologi karena pada era sekarang siswa tidak terlepas dari jangkauan teknologi. Manongga, (2022) menyebutkan bahwa Teknologi memiliki peran yang banyak dalam dunia pendidikan yakni sebagai alat untuk menyalurkan pesan, menarik perhatian para siswa agar minat belajar, serta menciptakan pembelajaran yang tergolong lebih efektif serta efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya pengetahuan serta teknologi masih belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android. Guru tidak sedikit yang memakai media pembelajaran sederhana seperti bermodal buku paket yang berisikan teks panjang, teks terlalu monoton, dan menjenuhkan sehingga kurang menarik perhatian siswa (Ningrum & Dahlan, 2023).

Salah satunya pada pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya, siswa belajar hanya menggunakan buku paket atau poster gambar, serta menyimak penjelasan guru. Hal tersebut menimbulkan kurangnya minat siswa dalam belajar dan mengalami kesulitan dalam menyerap materi yang diajarkan guru sehingga rata-rata hasil belajar siswa hanya 67 dari 70 sebagai kriteria ketuntasan minimum muatan IPS (Yunawan, 2021). Padahal minat belajar itu unsur penting pada sebuah pembelajaran karena minat berguna sebagai pendorong kuat untuk melakukan kegiatan belajar agar meraih prestasi (Kusumaningrum *et al.*, 2021). Berdasarkan hasil wawancara di salah satu sekolah daerah Bekasi yang dilakukan pada tanggal 26 Februari 2024 ditemukan permasalahan dalam mata pelajaran IPS. Masalah tersebut meliputi kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS



khususnya materi yang bersifat hafalan. Selain itu, media pembelajaran yang berbasis teknologi sangat jarang digunakan. Hal tersebut dibuktikan guru saat proses pembelajaran IPS yakni siswa lebih banyak diam, tidak bergairah, dan terkadang ada pula yang mengantuk.

Dari permasalahan yang ditemukan diatas diperlukan upaya yang tepat sesuai dengan era 4.0 yang melibatkan teknologi. Guru perlu dan butuh melakukan pengembangan dalam komponen penting pendidikan salah satunya pada media pembelajaran agar menciptakan pendidikan yang berkualitas seiring dengan perkembangan zaman (Siregar & Sukmawarti, 2022). Dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPS salah satunya dengan menerapkan pengembangan media pembelajaran berbasis android. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan Khusniah & Kusumaningrum, (2023) bahwa minat belajar IPS yang rendah bisa ditingkatkan dengan menggunakan media aplikasi berbasis android “Smart Plus” dengan perolehan kenaikan minat belajar sebanyak 40%.

Media pembelajaran merujuk pada sarana ataupun materi yang dikenakan dalam proses pembelajaran dengan maksud tujuan memberikan dukungan atau bantuan dalam penyampaian konsep, informasi ataupun materi ajar dengan cara yang menarik serta lebih efektif (Titin *et al.*, 2023). Media pembelajaran berbasis android diartikan sebagai sebuah produk media pembelajaran bentuk aplikasi yang bisa diunduh pada *smartphone* dengan sistem operasi android (Yunita *et al.*, 2022). Media pembelajaran berbasis android menurut Sardi & Anistyasari, (2020) memiliki manfaat yakni efektif, praktis, variasi metode pembelajaran, mudah digunakan, mampu meningkatkan minat belajar, serta bisa membantu siswa mengerti materi. Irawan, (2021) menyebutksn bahwasanya media pembelajaran android bisa memudahkan siswa untuk mengakses sebuah materi ajar karena berisi dua atau lebih konten dalam bentuk gambar, teks, maupun suara. Menurut Riyan, (2021) media pembelajaran berbasis android mempunyai keunggulan yakni mudah digunakan, bisa diakses kapan dan dimana saja, dan dapat diakses dengan internet atau tanpa internet. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan pada kurangnya minat belajar siswa akibat media yang terbatas pada materi IPS ialah media pembelajaran berbasis android dengan nama aplikasi GAPEN (Gali Pengetahuan).

Media yang dikembangkan ini mempunyai kelebihan yakni memuat materi, game, dan kuis pada satu aplikasi yang mempunyai perbedaan dengan penelitian sebelumnya yakni Firmansyah, (2023), dimana ia mengembangkan media android berupa game saja. Penelitian lainnya juga dilakukan Budi *et al.*, (2023) yang mengembangkan media berupa video animasi berbasis android yang berbeda dengan penelitian ini yakni mengembangkan aplikasi.

Minat belajar diartikan sebagai sebuah keinginan ataupun kemauan siswa yang diliputi dengan perhatian serta keaktifan dengan sengaja yang kemudian akan menumbuhkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku baik dari keterampilan, sikap, ataupun pengetahuan (Wahyuni, 2021). Minat



belajar IPS siswa dalam penelitian kali ini diukur menggunakan indikator minat belajar menurut Slameto dalam Rahmi *et al.*, (2020) yakni indikator ketertarikan, perasaan senang, keterlibatan, dan perhatian.

Berdasarkan pemaparan uraian diatas, maka tujuan penelitian ini yakni mengembangkan media aplikasi GAPEN (Gali Pengetahuan) berbasis android untuk meningkatkan minat belajar siswa, mendeskripsikan kelayakan media GAPEN yang dikembangkan, dan mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa kelas 4 materi Keberagaman Budaya setelah digunakannya media aplikasi GAPEN.

## METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini ialah R&D (*research and development*). Model pengembangan media aplikasi GAPEN ini ialah ADDIE yang dikembangkan Reiser dan Mollenda dengan tahapan mulai dari *analyze, design, development, implementation, hingga evaluation* (Mulyatiningsih, 2019). Partisipan penelitian ini seorang ahli media, seorang ahli materi, guru, serta siswa sebagai pengguna. Penelitian pengembangan ini dilakukan di SDN Pantai Makmur 01. Uji coba terbatas dengan 15 siswa dan uji coba luas dengan 30 siswa untuk mengetahui respon siswa sebagai pengguna media.

Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, serta angket dengan *skala likert* menurut (Sugiyono, 2013). Angket berupa lembar validasi dari para ahli, kemudian angket respon dan angket minat belajar IPS siswa. Angket yang digunakan pada lembar validasi dengan *skala likert* 1 – 5 dengan keterangan dibawah ini:

Tabel 1. Penilaian Ahli Media, Materi, dan Guru

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Angket respon dan minat belajar IPS siswa menggunakan interval skala 1 – 4 menurut Mulyatiningsih, (2019) dengan keterangan dibawah ini.

Tabel 2. Penilaian Respon Siswa dan Minat Belajar Siswa

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Angket minat belajar melewati uji validitas untuk menentukan suatu instrumen valid atau tidak (Sanaky dalam Lestari, 2023). Melewati uji reliabilitas untuk memperoleh temuan yang konsisten walau



diuji di tempat dan waktu yang berbeda tetapi hasilnya tetap sama (Sugiyono, 2013). Kedua uji tersebut menggunakan *SPSS*. Kriteria reliabilitas menurut Arikunto dalam Lestari, (2023) dibawah ini:

Tabel 3. Kriteria Reliabilitas Angket Minat Belajar

Rentang Skor	Keterangan
< 0,20	Sangat Rendah
0,20 - 0,40	Rendah
0,40 - 0,70	Sedang
0,70 - 0,90	Tinggi
0,90 - 1,00	Sangat Tinggi

Dengan rumus perhitungan persentase angket: jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor maksimal dan dikali 100%. Masih dengan sumber yang sama, setelah dilakukan perhitungan maka hasilnya diinterpretasikan sesuai tabel dibawah ini:

Tabel 4. Interpretasi Hasil Perhitungan Validasi Ahli serta Respon Pengguna

Skor (%)	Keterangan Kelayakan Ahli	Keterangan Pengguna Siswa
81 – 100	Sangat Layak	Sangat Baik
61 – 80	Layak	Baik
41 – 60	Cukup Layak	Kurang Baik
21 – 40	Tidak Layak	Tidak Baik
< 20	Sangat Tidak Layak	Sangat Tidak Baik

Hasil perhitungan persentase minat belajar IPS dilanjutkan dengan pengelompokan kriteria dengan sumber yang sama dibawah ini:

Tabel 5. Kriteria Minat Belajar Siswa

Skor (%)	Kriteria Minat
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Sedang
21 – 40	Rendah
< 20	Sangat Rendah

Selanjutnya melakukan perhitungan *N-Gain* untuk melihat efektivitas penggunaan suatu perlakuan tertentu. Dengan menghitung selisih minat belajar siswa materi IPS sebelum dan setelah digunakannya media GAPEN. Dengan rumus *N-Gain*: nilai postes – nilai pretes dibagi dengan nilai maksimal – nilai pretes. Masih dengan sumber yang sama, skor *N-Gain* dikelompokkan sesuai tabel berikut:

Tabel 6. Tingkat Skor *N-Gain*

Skor	Kriteria
$g < 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 7. Persen *N-Gain*

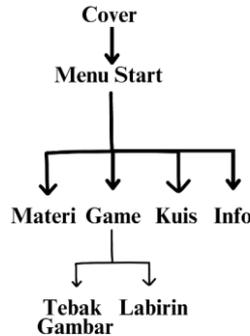
Skor	Efektif
$g > 76$	Cukup Efektif
56 - 75	Kurang Efektif
40 - 55	Tidak Efektif
$< 40$	Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang dikembangkan penelitian dan pengembangan ini yakni aplikasi GAPEN (Gali Pengetahuan) berbasis android yang digunakan menggunakan *handphone*. Keunggulan media yang dikembangkan adalah mudah diakses dimana dan kapan saja, memuat materi, game, kuis, kemudian bisa digunakan menggunakan internet atau tidak. Pengembangan ini menitikberatkan pada penciptaan produk berbasis android guna meningkatkan minat belajar pembelajaran IPS siswa kelas 4. Sesuai dengan pandangan Sardi & Anistyasari, (2020) bahwa media pembelajaran berbasis android mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan media aplikasi GAPEN melewati lima tahapan:

Tahap *analyze*, penelitian ini melakukan analisis kebutuhan pengguna seperti kondisi apa yang terjadi dan metode apa yang biasa digunakan kelas 4, melakukan analisis kebutuhan konten pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan dalam kelangsungan pembelajaran serta penentuan materi yang akan dibuat aplikasinya yakni KD 3.2 IPS Kurikulum 2013 materi Keberagaman Budaya. Selanjutnya melakukan analisis pengembangan seperti aplikasi yang dibutuhkan untuk membuat media aplikasi GAPEN yakni *canva*, *powerpoint*, *ispring suite free 11*, dan *website 2 apk builder*. Selanjutnya melakukan analisis komparatif untuk membandingkan variabel agar menemukan temuan baru (Sugiyono, 2013), dan melakukan analisis penelitian sebelumnya agar menghindari adanya persamaan terhadap penelitian terdahulu pada objek yang sama hingga timbulnya temuan media aplikasi GAPEN (Gali Pengetahuan) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4, khususnya materi Keberagaman Budaya.

Tahap *design*, penelitian ini merancang pengembangan menggunakan bantuan garis besar program mulai dari kd kurikulum 2013 hingga indikator materi Keberagaman Budaya yang ditentukan, membuat flowchart dan storyboard sebagai pedoman dalam terciptanya media aplikasi GAPEN, dan pembuatan RPP sebagai alur pelaksanaan penelitian.



Gambar 1 Alur *Flowchart* Media Aplikasi GAPEN

Tahap *development*, penelitian ini melakukan pengembangan media aplikasi GAPEN mulai dari pembuatan konten dan bahan materi sumber buku kelas 4 dan internet, pembuatan desain tampilan menggunakan *canva*, pembuatan *game* menggunakan *powerpoint* dan *website wordwall*, dan pembuatan kuis menggunakan *ispring suite free 11*, sampai pengeksporan media dari *powerpoint* menjadi bentuk aplikasi android menggunakan *website 2 apk builder*. Pada tahap ini juga melakukan penilaian atau validasi media aplikasi GAPEN dari segi media, materi, dan keseluruhan. Tahap ini juga melakukan uji coba terbatas dengan 15 siswa serta uji coba luas dengan 30 siswa.

Tabel 8. Tampilan Media Aplikasi GAPEN



Gambar 2. Menu *Start*



Gambar 3. Menu *Utama*



Gambar 4. Menu *Materi Per Provinsi*



Gambar 5. Menu *Materi Per Kategori*



Gambar 6. Menu *Materi Provinsi*



Gambar 7. Menu *Materi Kategori*



Gambar 8. Menu Pilihan Game



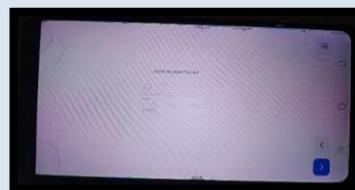
Gambar 9. Soal Game



Gambar 10. Menu Selesai Game



Gambar 11. Game Labirin



Gambar 12. Kuis Ispring Suite



Gambar 13. Menu Info

Penilaian media aplikasi GAPEN diperoleh sesuai dengan tabel dibawah ini.

Tabel 9. Rekapitulasi Penilaian Oleh Keseluruhan Ahli

Aspek	Skor Maksimal	Perolehan Skor	Persentase (%)
Ahli Media	60	57	93
Ahli Materi	65	55	88
Ahli Pembelajaran	100	96	95
<b>Rata-Rata</b>			<b>92%</b>

Perolehan nilai media aplikasi GAPEN dari segi media sebesar 93% yang menduduki kategori sangat layak. Nilai media aplikasi GAPEN dari segi materi sebesar 88% yang menduduki tingkat kelayakan sangat layak. Nilai media aplikasi GAPEN dari keseluruhan sebesar 95% yang menduduki kelayakan sangat layak. Hasil rekapitulasi ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran terhadap masing-masing aspek pada media aplikasi GAPEN diperoleh penilaian persentase rata-rata sebesar 92% dengan interpretasi media aplikasi GAPEN **Sangat Layak** digunakan untuk siswa kelas 4 pada pelajaran IPS materi Keberagaman Budaya.

Tahap *implementation*, tahap ini merupakan tahap uji coba kepada pengguna yakni siswa kelas 4 SD. Sebelum melakukan uji coba produk dilakukan penyebaran angket minat belajar sebelum menggunakan media aplikasi GAPEN. Setelah itu dilakukan uji coba kepada siswa melalui dua tahapan yakni uji coba terbatas dengan 15 siswa serta uji coba luas dengan 30 siswa. Dari penilaian tersebut diiperoleh hasil penilaian uji coba media aplikasi GAPEN oleh pengguna yakni siswa dengan rekapitulasi berikut ini:



Tabel 10. Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Media Oleh Siswa

Pengguna	Siswa	
Uji Coba	Terbatas	Luas
Perolehan Nilai	97%	92%
Rata-rata	95%	
Interpretasi	Sangat Baik	

Berdasarkan tabel diatas media aplikasi GAPEN meraih rata-rata persentase yakni sebesar 95% yang menduduki kategori **Sangat Baik** untuk digunakan siswa. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa media aplikasi GAPEN sangat layak dan sangat baik digunakan siswa kelas 4 khususnya pada materi Keragaman Budaya dari segi media, materi, dan keseluruhan. Setelah itu, melakukan penyebaran angket minat belajar kembali sesudah digunakannya media aplikasi GAPEN.

Angket minat belajar melewati uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil kevalidan pernyataan angket minat belajar diperoleh 14 valid dari 20 pernyataan, maka dari itu pernyataan yang digunakan pada angket hanya 14 pernyataan dan 6 dihapuskan. Hasil reliabilitas angket minat belajar memperoleh skor 0,848 yang artinya angket minat belajar yang digunakan memiliki kehandalan tinggi. Berikut perolehan minat belajar IPS siswa kelas 4 sebelum dan sesudah digunakannya media aplikasi GAPEN.

Tabel 11. Data Perbedaan Minat Belajar IPS Siswa Sebelum dan Sesudah Digunakannya Media Aplikasi GAPEN

Indikator	Poin Maksimal	Skor Sebelum digunakan GAPEN	Persentase (%)	Skor Sesudah digunakan GAPEN	Persentase (%)
Ketertarikan	480	392	81	459	96
Perasaan Senang	480	370	77	458	95
Keterlibatan	360	291	80	337	94
Perhatian	360	285	79	347	96
<b>Rata-Rata</b>			<b>79%</b>		<b>95%</b>

Berdasarkan tabel diatas, terdapat kenaikan skor dan persentase dari tiap indikator minat belajar dari kategori minat belajar sedang ke sangat tinggi, maka dari itu siswa terbilang lebih minat belajar IPS saat menggunakan media aplikasi GAPEN. Sesuai dengan penelitian Firmansyah, (2023) bahwa minat belajar siswa meningkat sesudah menerapkan media berbasis android. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Budi *et al.*, (2023) bahwa siswa mendapat peningkatan minat belajar setelah menggunakan media video animasi berbasis android. Selanjutnya, peneliti juga melakukan pengamatan atau observasi terhadap siswa kelas 4 dimana siswa terlihat lebih antusias dari sebelumnya dan siswa tidak sabar dalam menggunakan media aplikasi GAPEN saat belajar IPS. Siswa semakin bersemangat saat menggunakan GAPEN terutama saat pengenalan game sebagai sebuah alat bantu latihan siswa memahami materi IPS. Sejalan dengan penelitian Nurhikmah *et al.*, (2023) bahwa penggunaan sumber



belajar menarik seperti media game mampu meningkatkan serta membangkitkan semangat dan minat siswa dalam meraih pengetahuan.

Tahap *evaluation*, penelitian ini melakukan evaluasi berdasarkan perolehan hasil penilaian media oleh pengguna yakni 30 siswa melalui uji coba terbatas serta uji coba luas, maka dari itu media aplikasi GAPEN dapat digunakan saat belajar IPS tanpa ada revisi. Peningkatan minat belajar juga memperoleh peningkatan rata-rata persentase sebelum dan sesudah digunakannya media aplikasi GAPEN yang semula 79% menjadi 95% dari kriteria minat belajar sedang ke minat belajar sangat tinggi.

Dalam perhitungan *N-Gain* keefektifan media GAPEN berbasis android terhadap minat belajar IPS, siswa memperoleh skor sebesar 0,67 dan persentase sebesar 67% yang masuk kedalam kriteria sedang dan diartikan cukup efektif penggunaannya untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas 4 SD. Dapat diambil kesimpulan bahwa media aplikasi GAPEN mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SD. Sama dengan pengembangan yang dilakukan oleh Khusniah & Kusumaningrum, (2023) yang menggunakan media berbasis android berupa aplikasi bisa meningkatkan minat belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian pengembangan media aplikasi GAPEN (Gali Pengetahuan) yang melewati 5 tahapan model ADDIE. Diperoleh hasil persentase kelayakan media aplikasi GAPEN oleh ahli media yakni sebesar 93%, hasil presentase dari ahli materi yakni 88%, dan hasil persentase media dari ahli pembelajaran sebesar 95%. Hasil rata-rata persentase kelayakan media dari ketiga ahli tersebut adalah 92% yang diartikan bahwa media aplikasi GAPEN sangat layak untuk digunakan. Perolehan nilai uji coba terbatas dan luas dari pengguna media aplikasi GAPEN rata-rata sebesar 95% yang diartikan bahwa media aplikasi GAPEN sangat baik untuk digunakan siswa. Media aplikasi GAPEN juga mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 dengan perolehan peningkatan minat belajar siswa semula 79% menjadi 95% dari kriteria minat belajar sedang menjadi sangat tinggi. Minat belajar siswa juga memperoleh *N-Gain* 0,67 dan 67% yang menduduki kriteria sedang dan media GAPEN cukup efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Media aplikasi GAPEN dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 khususnya pada materi Keberagaman Budaya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Budi, I. S., Kholik, A., & Zainal, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa Pada Kelas IV SD/MI. *As-Sabiqun Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(September 2023), 1436–1448.



- Desmawan, D., Cahyaningdyah, F., Darwin, R., Putri, S., Rizqina, A., & Ikhsanudin. (2023). Analisis Peran Pendidikan Terhadap Kualitas Sumber Daya Manusia Guna Meningkatkan Produktivitas Masyarakat Di DKI Jakarta. *Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi, Dan Kewirausahaan*, 1(2), 215.
- Firmansyah, A. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi EDUZONE (Education Zone) Berbasis Android Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6).
- Irawan, H. (2021). Suka Angka Game Pembelajaran Berbasis Android Guna Meningkatkan Numerasi Siswa di SD Negeri 02 Perjaya. *Jutech: Journal Education and Technology*, 1(2), 4.
- Jumriani, Syaharuddin, Hadi, N. T. F. W., Mutiani, & Abbas, E. W. (2021). Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2028.
- Khusniah, A., & Kusumaningrum, D. (2023). Pengembangan Aplikasi “Smart Plus” sebagai Media Pembelajaran Online Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Al Karim Journal of Islamic and Educational Research*, 1(1), 11–20.
- Kusumaningrum, B., Kuncoro, K. S., Sulistyowati, F., & Arigiyati, T. A. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 206.
- Lestari, S. M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adnroid Menggunakan Ispring Suite 10 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Manongga, A. (2022). Pentingnya Teknologi Informasi dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.
- Nafisah, D., Studi, P., & Ekonomi, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS. *Eduteach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152.
- Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V I Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–261. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3).
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science J-LAS*, 3(3), 43–52.
- Rahmi, I., Nurmalina, & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan



- Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*, 2(1), 200–201.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Andoroid Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 29(2), 205–206.
- Sardi, M. F., & Anistyasari, Y. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pendekatan Somatis, Auditori, Visual Dan Intelektual (SAVI). *IT-EDU*, 5(1), 391–393.
- Siregar, L., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran IPS Di SD. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 2(1), 11–21.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Suryaman, & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841–850.
- Titin, T., Yuniarti, A., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Jutech: Journal Education and Technology*, 4(2), 112.
- Wahyuni, S. (2021). *Peran Guru Terhadap Aktivitas Bermain Anak di TK As-Salam Pekan Arba Tembilahan*. STAI Auliaurasyidin.
- Yunawan, K. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan IPS Materi Keberagaman Budaya Untuk Siswa SD Kelas IV. *Sistem Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 267.
- Yunita, V., Alpusari, M., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sistem Tata Surya di Sekolah Dasar. *Primary Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1670.