

## MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APPSGYAER.COM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA KELAS V(LIMA) DI MI DARUL ULUM WIDANG TUBAN

Ahmad Haris<sup>1</sup> Winnuly.<sup>2</sup>

Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

Corresponding author : [haris.2020@mhs.unisda.ac.id](mailto:haris.2020@mhs.unisda.ac.id)

### ARTICLE INFO

**Article history**

Received:25-04-2025

Revised:01-05-2025

Accepted:20-05-2025

**Keywords:**

Media

Aplikasi,

Appsgyser.Com,

IPA

### ABSTRACT

The aim of this research is to produce learning media that is suitable and practical for use by students and teachers. This research method is R&D (Research and Development) and was developed using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) research model. The research subjects were class V students at MI Darul Ulum Widang. Testing the suitability of this media was carried out by material experts, media experts, science teachers at MI Darul Ulum Widang, and the results of validation by supervisors with percentages of 80%, 91.6%, 94%, 94% respectively, with the category "Very Appropriate", "Very Practical", and "Very Good", then the percentage of student interest respondents was 66.67% with the category "Very Interested", and 33.34% with the category "Interest", then from the results of the post-test and pre-test students experience improvement after using learning media applications. From the results of this research, it can be said that the application media is feasible and very practical and is also of interest to students to be used as a science learning media to get to know the parts and functions of plants.

### Pendahuluan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dalam kurikulum Indonesia, termasuk dalam jenjang sekolah MI/SD. Pembelajaran

IPA disekolah bertujuan untuk menekankan pengalaman langsung kepada peserta didik melalui lingkungan sekitar dan memahami konsep-konsep IPA yang dapat diterapkan di kehidupan nyata sehari-hari. Proses belajar mengajar yang dilakukan pendidik dapat mengaitkan peserta didik dengan alam sekitar, di mana peserta didik mampu memahami fenomena alam secara langsung melalui timbal balik pemahaman siswa dengan kejadian yang nyata.

Dalam proses belajar mengajar, pendidik merupakan faktor yang esensial dalam menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, pendidik memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran melalui pengetahuan dan keterampilan seperti dalam penggunaan media, bahan ajar dan penyampaian materi pembelajaran. Pendidik perlu membuat variasi pembelajaran baru yang mana peserta didik tidak mudah bosan dan monoton mendengarkan penjelasan pendidik secara langsung. Variasi pembelajaran yang bisa diterapkan untuk mata pelajaran IPA ini yakni beberapa media pembelajaran yang menarik.

Dari laporan PISA diketahui bahwa rendahnya kualitas guru dan disparitas mutu pendidikan di Indonesia diduga sebagai penyebab utama buruknya kemampuan literasi peserta didik. Penyebab lainnya dalam proses pembelajaran di sekolah, seperti minimnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Sementara itu, sekolah memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pembelajaran, antara lain laboratorium komputer, laboratorium IPA dan LCD, tetapi penggunaannya belum maksimal (Ramdani et al., 2020)

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Dengan demikian, media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.(Prasetyo, 2017)

Gagasan lain menerangkan arti media yakni semua bentuk penyampaian yang bisa dipakai dalam menyampaikan informasi atau pesan pada pembelajaran. Media asal katanya dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, pengantar, dan perantara. Sri Wahyuni, (2019) Misalkan halnya guru, buku teks, dan juga lingkungan sekolah yaitu media pembelajaran. Penguasaan ICT merupakan kemampuan yang harus dimiliki seorang pendidik pada era digital saat ini sebagai tenaga profesional. Dalam hal ini pendidik dapat mengintegrasikan

ICT dalam proses pembelajaran sebagai jawaban terhadap tantangan era digital pada saat ini.

Berdasarkan observasi di MI Darul Ulum Widang, peneliti menemukan beberapa hal terkait media pembelajaran yang ada di sekolah, salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta kurangnya minat siswa pada mata pelajaran IPA. Peneliti menemukan bahwa media yang digunakan adalah video pembelajaran Power Point dan menayangkan video pembelajaran dari Youtube. Pada saat proses pembelajaran melalui daring guru hanya menggunakan media tersebut melalui aplikasi Whatsapp. Media yang digunakan belum interaktif dan belum sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

Menindak lanjuti hal tersebut, peneliti kemudian melakukan wawancara guru IPA MI Darul Ulum Widang. Ketika pembelajaran berlangsung guru menggunakan media yang belum interaktif, yakni berupa video pembelajaran. Guru merasa bahwa media tersebut kurang memfasilitasi gaya belajar peserta didik dari permasalahan tersebut sekolah membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memfasilitasi semua gaya belajar peserta didik. Kemudian sekolah tersebut didukung dengan fasilitas yang memadai seperti WIFI, lab komputer, dan hampir semua siswa kelas V mempunyai handpone Android.

Salah satu media pembelajaran berbasis Aplikasi *Android*/ICT pada era digital saat ini semakin membantu tugas pendidik adalah teknologi multimedia interaktif. Penggunaan media Pembelajaran berbasis Aplikasi *Android* dapat menampilkan materi pembelajaran yang tadinya peserta didik hanya bisa membayangkan saja apa yang dijelaskan oleh pendidik akan tetapi dengan media interaktif peserta didik mendapatkan materi pelajaran yang terasa nyata karena tersaji dengan konkret, dapat merangsang berbagai indra untuk bekerja. Dengan divisualisasikan materi pelajaran dengan bentuk teks, gambar, audio, video dan animasi yang akan menjadi pembelajaran bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya mengungkapkan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com (Sigit Prasertyo.,2017). Hasil penelitian tersebut menunjukkan keefektifan media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com yang dikembangkan yang ditandai dengan adanya peningkatan hasil posttest pelajaran IPA dengan nilai rata-rata 80,00 setelah menggunakan media yang telah dikembangkan. Sedangkan hasil pretest mendapat nilai rata-rata 56,00.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah adanya penelitian terdahulu yang dilakukan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

AppsGyser.Com Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD.

Dengan melihat beberapa masalah yakni salah satunya dengan menurunnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA pentingnya inovasi pada Media Pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam meningkatkan Minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, maka penulis bermaksud mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berbasis aplikasi android, Kemudian melaksanakan penelitian di salah satu lembaga pendidikan, dan penulis tertarik untuk menulis Artikel ini dengan judul “Model Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AppsGyser.Com Untuk Meningkatkan Minat belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas V(Lima) Di MI Darul Ulum Widang Tuban.

### **Metode Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Menurut Sugiyono (2011: 297) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat lain diungkapkan oleh Endang Mulyatiningsih (2011: 161) yaitu “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Secara umum, penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut.(Saputra et al., 2020)

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang merupakan pendekatan langkah-langkahnya yaitu Analysis, Design, Development, and Evaluation. Metode penenelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) merupakan penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk tertrntu. Memlalui penelitian perkembangan ini, peneliti berusaha mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang efektif dan efesien yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA sekolah dasar/MI. produk media ini memiliki basis Android yang berisi muatan pembelajaran materi banggian dan fungsi dalam tumbuhan.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com pada materi Bagian dan Fungsi-fungsi pada tumbuhan ini telah dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Pada

tahap ini akan dijelaskan secara keseluruhan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com pada materi Bagian dan Fungsi-fungsi pada tumbuhan. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan meliputi tahap melihat potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, hasil desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Adapun dalam penelitian ini digunakan langkah-langkah menurut model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan dan pembuatan produk, uji coba, dan evaluasi.

## A. Hasil Pengembangan Produk

### 1. Analisis

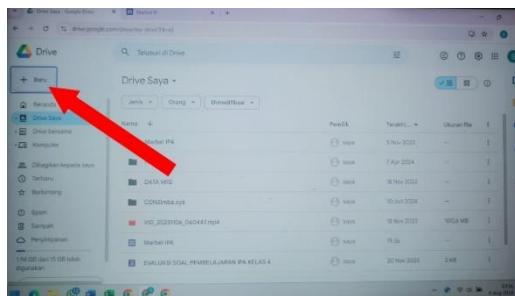
Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi peserta didik di kelas V MI Darul Ulum Widang. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan salah seorang guru IPA di sekolah tersebut, peserta didik kurang minat dan termotivasi dalam belajar dan kurang memahami materi bagian dan fungsi-fungsi pada tumbuhan yang dianggap sulit, susah dipahami, serta terdapat istilah-istilah tertentu pada materi tersebut. Hal ini juga didasari karena pembelajaran hanya menggunakan buku teks, guru juga masih menggunakan metode ceramah dan diskusi, sehingga proses pembelajaran hanya berpedoman pada guru dan buku teks. Penggunaan bantuan media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com sangat membantu peserta didik dalam memahami materi bagian dan fungsi pada tumbuhan yang bersifat abstrak. Media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com dapat membantu menjelaskan lebih detail tentang fungsi dan bagian pada tumbuhan karena tersedia animasi, gambar, teks, video, soal latihan dan lain-lain.

### 2. Desain

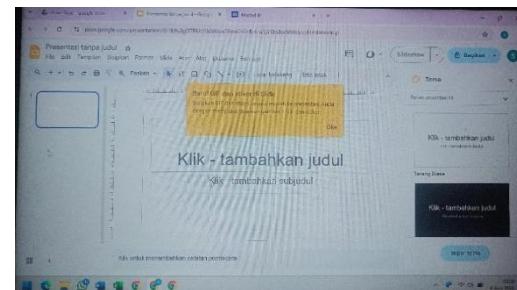
Dilihat dari permasalahan yang ada di lapangan sekolah, Peneliti mencoba membuat inovasi yaitu dengan membuat dan mendesain aplikasi pembelajaran berbasis aplikasi Android, dengan mencari beberapa tutorial pembuatan aplikasi Android terlebih dahulu, Dengan mencari beberapa refrensi pembuatan aplikasi dari tutorial di youtube dan situs lainnya.

Adapun pembuatan atau tahap mendesain aplikasi pembelajaran dengan tahapan awal menggunakan beberapa website yakni Google Drive, Google Slide, dan Website AppsGyser.Com, tahapan dengan menggunakan masing-masing website tersebut kemudian dirancang sebagai desain awal untuk memasukan video pembelajaran, materi, nyanyian, dan evaluasi pembelajaran, seperti 3 gambar website berikut ini :

## 1. Gambar tahapan pertama Google Drive

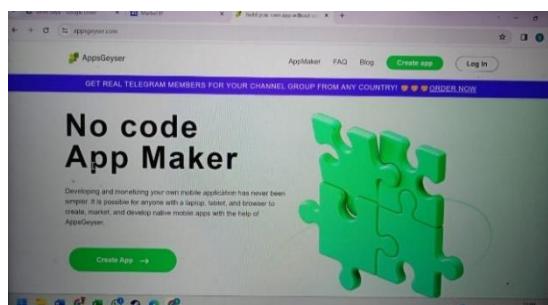


## 2. Gambar tahapan kedua Google Slide



## 3. Gambar tahapan ketiga Wbsite

AppsGyser.com



## 3. Pengembangan

Desain tampilan pengembangan produk media pembelajaran aplikasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

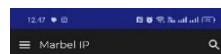
### a. Desain Halaman *Home* serta tampilan menu pada apliksi



Gambar Tampilan awal serta menu

Tampilan ini adalah tampilan awal masuk atau login pada aplikasi pembelajaran yaitu terdiri dari *Home* dan menu aplikasi terdiri dari halaman muka, tujuan pembelajaran IPA kelas 5, nyanyian bagian tumbuhan, materi bagian tumbuhan, dan evaluasi pembelajaran.

## b. Desain tampilan tujuan pembelajaran



TUJUAN  
PEMBELAJARAN:  
Melalui kegiatan  
mengamati siswa mampu  
mengidentifikasi  
bagian dan fungsi  
tumbuhan dengan benar.



Tampilan tujuan pembelaajran

Tampilan di atas adalah tujuan pembelajaran IPA.

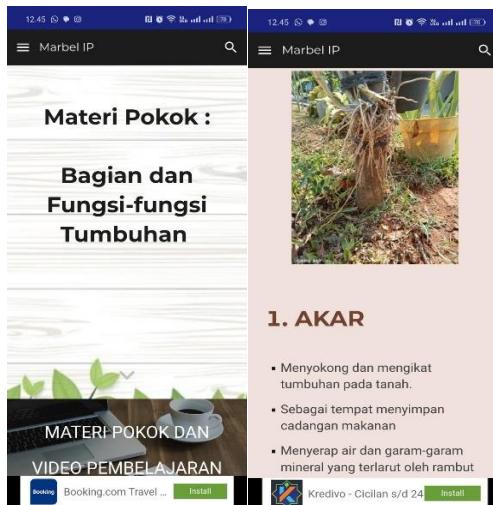
## c. Desain tampilan music/nyanyian



Tampilan music/nyanyian

Tampilan diatas adalah tampilan music atau nyanyian yang didalamnya terdapat nyanyian bagian dan fungsi tumbuhan juga terdapat video you tube untuk mempermudah siswa menghafal nyanyian tersebut.

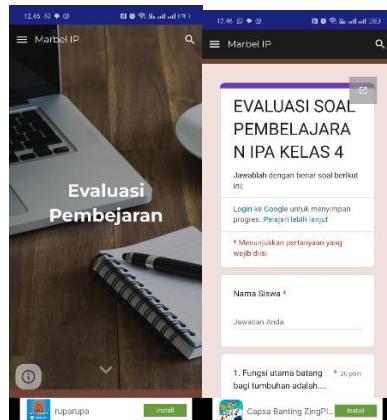
## d. Desain tampilan materi pembelajaran



Tampilan materi Pembelajaran

Tampilan diatas adalah tampilan yang didalamnya beriris materi pembelajaran yakni bagian dan fungsi tumbuhan serta terdapat beberapa foto bagian-bagian dan fungsi pada tumbuhan yang kongkrit, juga terdapat video mengenai bagian dan fungsi pada tumbuhan.

#### e. Desain tampilan Evaluasi pembelajaran



Tampilan Evaluasi/Soal

Tampilan diatas adalah tampilan evaluasi atau soal yang didalamnya terdapat soal pilihan ganda terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya.

### 4. Implementasi

Implementasi ini untuk bertujuan mangetahui hasil Respon guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com, Implementasi yang digunakan peneliti terhadap siswa yaitu dengan menggunakan soal Post-Test dan Pre-

Test, untuk mengetahui hasil peningkatan siswa dalam sebelum dan sesudah penggunaan media aplikasi Android dalam materi bagian dan fungsi-fungsi pada tumbuhan.

Implementasi merupakan tahap yang dilakukan setelah media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com direvisi dengan baik yaitu melakukan implementasi kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com dalam pembelajaran. Implementasi dilakukan di MI Darul Ulum Widang pada hari jumat tanggal 10 Juli 2024 dan pada hari sabtu tanggal 11 Juli 2024. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com yang telah dikembangkan dengan cara memberikan angket kepada peserta didik. Angket yang diberikan terdiri dari 5 skala penilaian yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang) dan dinilai dari aspek materi maupun pemrograman media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com.

## 5. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah pengembangan model ADDIE. Evaluasi dapat dilakukan di setiap tahap pengembangan, dan evaluasi secara keseluruhan yang dilakukan pada akhir kegiatan pengembangan. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, dan guru kimia. Evaluasi terhadap media juga dapat dilakukan dengan melihat respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan sehingga dapat disimpulkan media yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan.

## B. Hasil Uji Coba Produk

Media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com yang sudah dirancang dan dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh dosen pembimbing dan memalau responden guru IPA dan siswa untuk memperoleh kritik dan saran dari validator dengan tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan di sekolah. Tahap validasi ini dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru IPA di MI Darul Ulum Widang.

Berdasarkan hasil penilaian dalam aspek materi, dapat diketahui kualitas materi dari media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com yang dikembangkan. Aspek materi berkaitan dengan relevansi materi dengan KD, materi yang disajikan sistematis, ketetapan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami, kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik, kejelasan uraian materi bagian dan fungsi tumbuhan,

cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas, gambar yang digunakan sesuai dengan materi, dan contoh yang diberikan sesuai materi.

## 1. Hasil Angket Instrumen Materi

No.	Aspek Skor	Hasil nilai
1.	<b>Jumlah frekuensi</b>	10
2.	<b>Jumlah skor</b>	40
3.	<b>Jumlah total skor</b>	40
4.	<b>Rata-rata</b>	4
5.	<b>Presentase</b>	80%
6.	<b>Kriteria</b>	Sangat Baik

Hasil angket materi yang diperoleh dari penilaian materi menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah cukup, baik dan sangat baik. Jumlah total skor yang diperoleh adalah 40 dan rata-rata skor adalah 4. Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 3.6 menunjukkan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil validasi tersebut guru materi memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran. Ada beberapa catatan/saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu materi sudah sesuai untuk tingkat MI/SD dan bisa disesuaikan untuk tingkat lanjutan.

## 2. Hasil Angket Instrumen Media

No.	Aspek Skor	Hasil nilai
1.	<b>Jumlah frekuensi</b>	12
2.	<b>Jumlah skor</b>	55
3.	<b>Jumlah total skor</b>	55
4.	<b>Rata-rata</b>	4,58
5.	<b>Presentase</b>	91,6%
6.	<b>Kriteria</b>	Sangat Praktis

Hasil angket yang diperoleh dari penilaian untuk media ditinjau dari aspek tampilan dan aspek pemrograman, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah baik dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh adalah 55 dan rata-rata skor adalah 4,58. Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 3.6 menunjukkan kriteria sangat valid, tetapi pada bagian tertentu perlu diubah atau direvisi sesuai saran dari ahli media. Berdasarkan hasil validasi tersebut ahli media memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran. Ada beberapa catatan/saran yang diberikan oleh ahli media, yaitu penyesuaian ukuran dan bentuk huruf yang

digunakan pada teks, supaya lebih mudah dibaca oleh siswa dan pilihan warna teks disesuaikan sehingga lebih jelas serta penambahan informasi/contoh dalam materi pembelajaran IPA.

### 3. Hasil Angket Instrumrn Guru IPA

No.	Aspek Skor	Hasil nilai
1.	<b>Jumlah frekuensi</b>	22
2.	<b>Jumlah skor</b>	105
3.	<b>Jumlah total skor</b>	105
4.	<b>Rata-rata</b>	4,7
5.	<b>Presentase</b>	94%
6.	<b>Kriteria</b>	Sangat Layak

Hasil angket yang diperoleh dari penilaian guru ditinjau dari aspek materi, aspek tampilan dan aspek pemograman, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah baik dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh adalah 105 dan rata-rata skor adalah 4,7. Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 3.6 menunjukkan kriteria sangat layak, tetapi pada bagian tertentu perlu diubah atau direvisi sesuai saran dari guru.

### 4. Hasil Angket Instrumen Validasi Dosen Pembimbing

No.	Aspek Skor	Hasil nilai
1.	<b>Jumlah frekuensi</b>	22
2.	<b>Jumlah skor</b>	105
3.	<b>Jumlah total skor</b>	105
4.	<b>Rata-rata</b>	4,7
5.	<b>Presentase</b>	94%
6.	<b>Kriteria</b>	Sangat Layak

Hasil Validasi angket yang diperoleh dari penilaian Dosen Pembimbing I oleh Ibu Khotimatus Sholikhah, M.Pd.I, ditinjau dari aspek materi, aspek tampilan dan aspek pemograman, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah baik dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh adalah 105 dan rata-rata skor adalah 4,7. Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 3.6 menunjukkan kriteria sangat praktis, tetapi pada bagian tertentu perlu diubah atau direvisi sesuai saran dari guru.

### 5. Hasil Angket Responden Siswa

Adapaun respon minat peserta didik pada aplikasi media pembelajaran ini secara menyeluruh pada jumlah 30 siswa kelas V MI Darul Ulum sebagai hasil tabel berikut:

No.	Katagori	Rentang skor	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat minat	5	20	66,67%
2.	Minat	4	10	33,34%
3.	Cukup minat	3	-	
4.	Kurang minat	2	-	
5.	Sangat Kurang minat	1	-	
Jumlah siswa :			30	100

Dapat disimpulkan bahwasannya prsentase minat keseluruhan peserta didik pada aplikasi pembelajaran Android ini sangat diminati oleh siswa kelas V MI Darul Ulum Widang, dengan jumlah ptesesntase 66,67% minat siswa dengan Katigori “Sangat Minat”, Sedangkan jumlah minat presentase siswa dengan katigori “Minat” adalah 33,34%.

## 6. Hasil Pre-Test dan Post-Test

Hasil Pre-Test dan Post-Test ini guna menilai hasil belajar siswa pada materi bagian dan fungsi-fungsi pada tumbuhan, kegiatan ini dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang diterapkan pada materi IPA kelas V MI Darul Ulum Widang.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian peserta didik mengalami peningkatan ketika menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada mata pelajaran IPA.

## C. Revisi Produk dan Kajian Produk

### 1. Revisi Produk

Ada beberapa revisi dari para ahli media, ahli materi, dan guru IPA pada produk media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang telah peneliti kembangkan, diantranya:

- a) Kurangnya detail animasi hiasan pada aplikasi
- b) Aplikasi tersebut masih menggunakan kuota/data untuk menggunakanya.
- c) Terdapat beberapa iklan yang muncul dalam aplikasi pembelajaran.

- d) Adapun untuk menyarankan membuat tampilan login, untuk siswa bisa mengakses aplikasi pembelajaran tersebut.

## 2. Kajian Produk Yang telah direvisi

Kajian produk dari beberapa revisi dan saran yang telah diberikan dari para ahli, maupun guru terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi ini sangat berguna untuk mengembangkan lagi media pembelajaran berbasis aplikasi tersebut. Kedepannya akan dikembangkan dengan sedemikian yang telah para ahli dan guru yang telah memberikan revisi dan saran.

Kedepannya saya akan kembangkan dengan menggunakan tampilan-tampilan tambahan, dan memperbanyak menu dan muatan materi pada aplikasi pembelajaran tersebut untuk menambahkan fitur-fitur yang lebih baik dan menarik bagi peserta didik di MI Darul Ulum Widang.

## D. Pembahasan

Tahap analisis, pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi dari sekolah melalui wawancara langsung dengan guru IPA di MI Darul Ulum Widang, mengenai media pembelajaran yang digunakan pada materi bagian dan fungsi-fungsi pada tumbuhan, yang digunakan di sekolah tersebut, ternyata pembelajaran IPA yang dilakukan belum menggunakan bantuan media dalam proses belajar tetapi hanya menggunakan buku teks, poster gambar dinding, metode ceramah, dan diskusi. Padahal dengan bantuan media sangat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi tentang tumbuhan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. karena materi ini merupakan materi yang bersifat susah dipahami, sehingga membutuhkan beberapa animasi untuk menjelaskan materi tersebut. Peserta didik juga semangat dalam melakukan pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran yang dirancang lebih menarik. Berdasarkan analisis diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com dengan video, animasi, suara, nyanyian pembelajaran, gambar dan tampilan yang lebih menarik, sehingga peserta didik tidak akan bosan mengikuti proses pembelajaran.

Tahap kedua perancangan (*Design*), pada tahap ini peneliti mulai mencari referensi dari beberapa sumber diantaranya dari you tube hingga beberapa website-website yang berhubungan dengan perancangan atau pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi Android, peneliti juga bertanya kepada beberapa teman mahasiswa

IT terkait bagaimana pembuatan aplikasi Android yang digunakan sebagai media pembelajaran, tapi beberapa teman yang menyarankan untuk membuat aplikasi sifatnya masih berbayar, dan biaya pembuatan aplikasipun lumayan mahal, sehingga peneliti mencari pembuatan aplikasi yang sifatnya gratis atau tidak berbayar, kemudian dari beberapa sumber tutorial pembuatan aplikasi yang ada di you tube, adapun salah satu yang tidak berbayar, yaitu dengan menggunakan dua website yakni *Google Drive/Google Slide* dan *Appgyver.Com*, dari dua website tersebut saling berhubungan, dan masing-masing website fungsi tersendiri, beberapa tahap pembuatan atau perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan (*Development*), pada tahap ini peneliti mulai membuat media, seperti mengumpulkan referensi yang sesuai dengan materi bagian dan fungsi-fungsi pada tumbuhan, penetapan materi dengan KD/Tujuan pembelajaran IPA, membuat atau mengembangkan animasi-animasi, video-video yang akan dimasukkan kedalam media dan menambahkan nyanyian pembelajaran. Secara umum komponen atau menu *HOME* yang terdapat dalam media terdiri dari Menu utama/Home, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, nyanyian bagian tumbuhan, materi bagian tumbuhan, dan latihan soal atau evaluasi. Tahap berikutnya adalah Implementasi, tahap ini sebagai uji coba produk yang telah dikembangkan untuk diimplementasikan kepada Guru IPA, Siswa MI Darul Ulum, dan dosen untuk memvalidasi sebuah produk yang telah dikembangkan, dengan menggunakan lembar tabel angket dan angket validasi, berikut adalah rincian hasil angket pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada amata pelajaran IPA:

Hasil angket materi yang diperoleh dari penilaian materi menunjukan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah cukup, baik dan sangat baik. Jumlah total skor yang diperoleh adalah 40 dan rata-rata skor adalah 4 dengan presentase 80%.

Hasil angket yang diperoleh dari penilaian untuk media ditinjau dari aspek tampilan dan aspek pemograman, menunjukan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah praktis dan sangat praktis. Jumlah skor yang diperoleh adalah 55 dan rata-rata skor adalah 4,58 dengan presentase 91,6%.

Hasil angket yang diperoleh dari penilaian guru IPA ditinjau dari aspek materi, aspek tampilan dan aspek pemograman, menunjukan indikator-indikator yang dinilai pada

aspek ini adalah layak dan sangat layak. Jumlah skor yang diperoleh adalah 105 dan rata-rata skor adalah 4,7 dengan presentase 94%.

Hasil Validasi angket yang diperoleh dari penilaian Dosen Pembimbing I oleh Ibu Khotimatus Sholikhah, M.Pd.I, ditinjau dari aspek materi, aspek tampilan dan aspek pemograman, menunjukan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah baik dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh adalah 105 dan rata-rata skor adalah 4,7. Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 3.6 menunjukkan kriteria sangat praktis, tetapi pada bagian tertentu perlu diubah atau direvisi sesuai saran dari dosen.

Hasil angket minat responden siswa MI Darul Ulum widang dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android ini adalah dengan presentase 66,67% dengan katigori “Sangat Minat”, sedangkan dengan hasil nilai presentase 33,34% dengan katigori “Minat”. Sedangkan Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian peserta didik mengalami peningkatan ketika menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada mata pelajaran IPA.

## Conclusion

Kelayakan dan kepraktisan Produk media pembelajaran berbasis aplikasi Media pembelajaran dengan menggunakan *Website AppsGyser.Com* pada materi Bagian dan fungsi-fungsi pada tumbuhan ini sangat praktis digunakan di sekolah, sesuai dengan hasil dari penilaian tiga orang guru yaitu dari segi materi, media, responden guru IPA di MI Darul Ulum Widang, dan Validasi Dosen dengan persentase berturut-turut 80%, 91,6%, 94%, Dengan katigori “Sangat Layak” ,“Sangat Praktis”, dan “Sangat Baik”, dengan hasil standart 75% ke atas maka produk dapat dinyatakan praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Selanjutnya adalah hasil respon minat peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis AppsGyser.Com pada materi bagian dan fungsi-fungsi pada tumbuhan di MI Darul Ulum Widang adalah dengan presentase 66,67% dengan kategori “Sangat Minat”, Dan 33,34% dengan katigori “Minat”. Dan yang terakhir hasil Pre-Test dan Post-Test siswa peserta didik dalam sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis AppsGyser.Com ini dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian peserta didik mengalami peningkatan ketika menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada mata pelajaran IPA.

**References**

- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Android Untuk Siswa Sd/Mi. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1), 122-141. <https://doi.org/10.32934/jmie.v1i1.29>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Saputra, G. Y., Harjanto, A., & Ningsih, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Pelajaran Fisika Materi Pokok Energi di Kelas X IPA 1 SMA Negeri 2 Muara Badak Tahun Ajaran 2019/2020. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 2(2), 10-24. <https://doi.org/10.52435/jaiit.v2i2.67>
- Sri Wahyuni, Alwi, M. Husni Arsyad,"Jurnal Pemikiran Pendidikan Islam" Journal At-Turats Vol. 13 No 1 (2019) 104-120