

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID BERBANTUAN SMART APPS CREATOR PADA SISWA
KELAS IV SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

JUFRI FEBRIAN
2102050008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID BERBANTUAN SMART APPS CREATOR PADA SISWA KELAS IV
SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

JUFRI FEBRIAN
2102050008

Pembimbing:

- 1. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jufri Febrian
NIM : 2102050008
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang di tunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 20 Februari 2025

g membuat pernyataan



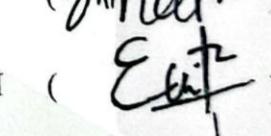
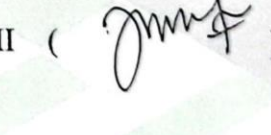
Jufri Febrian
NIM. 2102050008

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara*, yang ditulis oleh *Jufri Febrian* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050008, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Rabu*, tanggal *19 Maret 2025* bertepatan dengan *19 Ramadan 1446 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 19 Maret 2025
19 Ramadan 1446 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

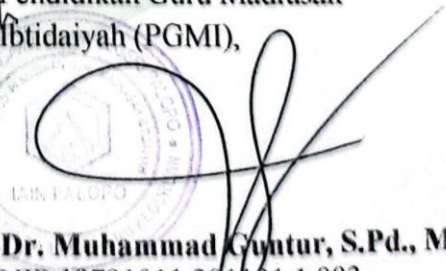
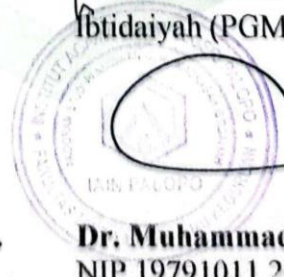
Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201401 1 003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, segala Puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. Atas segala Rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada peneliti sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara”, dapat diselesaikan tepat waktu dan sesuai dengan harapan.

Salawat dan salam atas junjungan Rasulullah saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan kepada:

1. Rektor IAIN Palopo Dr. Abbas Langaji, M.Ag., Wakil Rektor I Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Wakil Rektor II Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., dan Wakil Rektor III IAIN Palopo Dr. Mustaming, S.Ag. M.HI., yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat peneliti memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd., Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd., Wakil Dekan II, Alia Lestari, S.Si., M.Si dan Wakil Dekan III IAIN Palopo Dr. Taqwa, M.Pd.I., Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.

3. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd., serta sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Palopo, Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd., beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Pembimbing akademik, Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan tanpa mengenal lelah selama proses perkuliahan sehingga saya dapat menjalani perkuliahan dengan baik.
5. Pembimbing I dan II, Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. dan Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd. yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
6. Penguji I dan II, Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan mengenai skripsi.
7. Tim validator, Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd., Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd., Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd., dan Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. yang telah membantu memvalidasi instrumen dan produk yang telah dikembangkan.
8. Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo, Abu Bakar, S.Pd., M.Pd., beserta para staf yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.
9. Wali kelas IV A SDN 228 Pembasean, Dewi Ulandari, S.Pd.SD., Kepala Sekolah, Seluruh Bapak/Ibu Guru, Serta Staf Pegawai, yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian disekolah.
10. Orang tua tercinta, Mastuti, Katinah, Mastu Yusuf, Ahmad Choiri, Witrisan, Artiwi, Rupian, Sukriani Yusuf, Ngarcono, dan Agus, atas kasih sayang, bimbingan, dan pengorbanan yang tak terhingga demi kebahagiaan dan kesuksesan

penulis. Doa yang tak pernah putus dari kalian semua menjadi penyemangat dalam setiap langkah.

11. Saudara-saudari tercinta, terkhusus Syaiful Arif, Yulia Dewi, dan Anggun Ratna Disty, yang telah memberikan senyum dan semangat membara sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dan skripsi ini dengan baik.
12. Keluarga Yusuf, Keluarga Dasum, dan Keluarga Lahade yang telah memberikan segala bentuk bantuannya serta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi dapat diselesaikan.
13. Rekan-rekan seperjuangan, Anak Kos, Afdholis Zdikrillah, dan Rendy Pratama yang selalu memberikan semangat dalam proses penyusunan tugas akhir.
14. Sahabat-sahabat setia Yoga Febian Kine, David Susanto, Shinta Kwarta, dan teman-teman cesio yang saling menyemangati sejak bangku SMA.
15. Rekan-rekan keluarga cemara, rekan-rekan KKN terkhusus Vivi Azzahra dan Mawar Nurhasisa P, rekan-rekan PGMI A angkatan 2021, serta keluarga baru di Desa Watangpanua yang selalu memberikan semangat dalam proses penyusunan tugas akhir. yang telah memberikan bantuannya serta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi dapat diselesaikan.
16. Seluruh pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga Allah Swt. Memberikan balasan yang lebih besar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga setiap bantuan doa, dukungan, motivasi, dorongan, kerjasama dan amal bakti yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang layak disisi Allah Swt.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi setiap yang memerlukan dan semoga Allah Swt. menuntun ke arah yang benar dan lurus. Aamiin.

Palopo, 11 Februari 2025

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَيَّ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
اَوَّ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *haula*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ.. اِ.. يِ	<i>Fathah</i> dan <i>Alif</i> atau <i>Ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
يِ	<i>Kasrah</i> dan <i>Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
وُ	<i>Dammah</i> dan <i>Wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h). Contoh:

رَوْصَةُ الْأُتْقَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـّ-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*. Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al-ḥaqq*

نُعِمَ : *nu'ima*

عُدُّو : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ى-), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī. Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur’an (dari *al-Qur’ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

syarḥ al-Arba’īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri’āyah al-Maṣlahah

9. Lafẓ al-Jalāl (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ dīnullāh billāh

Adapun *tā’ marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalāl*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fī raḥmmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-) maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlaḥah fī al- Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR HADIS	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Penelitian yang Relevan	13
B. Landasan Teori.....	14
C. Kerangka Pikir	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	41
C. Subjek dan Objek Penelitian	42
D. Prosedur Pengembangan	42
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Produk Pengembangan.....	55
B. Pembahasan.....	93

BAB V PENUTUP.....	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA.....	108
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	113

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 QS Al-Hujurat 49:13.....	2
---	---

DAFTAR HADIS

Hadis Tentang Metode Pembelajaran.....	4
--	---

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan.....	46
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket uji validitas desain produk.....	47
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket uji validitas bahasa.....	47
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Uji Validitas Materi.....	47
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Uji Kepraktisan Produk.....	48
Tabel 3.6 Kriteria Hasil Validasi.....	51
Tabel 3.7 Kriteria Hasil Kepraktisan.....	52
Tabel 3.8 Kriteria Uji Efektivitas.....	53
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	79
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	80
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Desain.....	82
Tabel 4.4 Hasil Uji Kepraktisan oleh Siswa.....	84
Tabel 4.5 Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru.....	85
Tabel 4.6 Revisi media Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli.....	88
Tabel 4.7 Tampilan Beberapa Bagian Aplikasi Sebelum Dan Setelah Revisi Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli.....	89
Tabel 4.8 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Kerangka Pikir.....	40
Gambar 3.2 Peta Lokasi Penelitian.....	42
Gambar 4.1 Diagram hasil angket siswa.....	57
Gambar 4.2 Diagram hasil angket siswa.....	58
Gambar 4.3 Diagram hasil angket siswa.....	59
Gambar 4.4 Diagram hasil angket siswa.....	60
Gambar 4.5 Diagram hasil angket siswa.....	61
Gambar 4.6 Diagram hasil angket siswa.....	62
Gambar 4.7 Diagram hasil angket siswa.....	64
Gambar 4.8 Diagram hasil angket siswa.....	65
Gambar 4.9 Diagram hasil angket siswa.....	66
Gambar 4.10 Diagram hasil angket siswa.....	66
Gambar 4.11 Diagram hasil angket siswa.....	67
Gambar 4.12 Diagram hasil angket siswa.....	68
Gambar 4.13 Diagram hasil angket siswa.....	68
Gambar 4.14 Diagram hasil angket siswa.....	69
Gambar 4.15 Diagram hasil angket siswa.....	69
Gambar 4.16 Diagram Alur Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android.....	73
Gambar 4.17 Rancangan Desain Menu Utama.....	74
Gambar 4.18 Rancangan Desain Menu Pembelajaran.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Peneliti
 - Lampiran 2 : Lembar Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan
 - Lampiran 3 : Lembar Validasi Instrumen Validasi Produk
 - Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen Uji Kepraktisan dan Efektivitas
 - Lampiran 5 : Lembar Wawancara Guru
 - Lampiran 6 : Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa
 - Lampiran 7 : Hasil Uji Validitas Produk oleh Ahli Materi
 - Lampiran 8 : Hasil Uji Validitas Produk oleh Ahli Bahasa
 - Lampiran 9 : Hasil Uji Validitas Produk oleh Ahli Desain
 - Lampiran 10 : Tangkapan Layar Produk
 - Lampiran 11 : Lembar Hasil Uji Kepraktisan Guru
 - Lampiran 12 : Hasil Uji Kepraktisan Siswa
 - Lampiran 13 : Hasil *Pretest* Uji Efektivitas Produk
 - Lampiran 14 : Hasil *Posttest* Uji Efektivitas Produk
 - Lampiran 15 : Dokumentasi
 - Lampiran 16 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
 - Lampiran 17 : Surat Keterangan Mampu Membaca Al-Qur'an
- RIWAYAT HIDUP**

ABSTRAK

Jufri Febrian, 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing Oleh Ervi Rahmadani, dan Lilis Suryani.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa, mengukur validitas, serta mengukur tingkat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara terhadap materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Reasearch and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian dilaksanakan di SDN 228 Pembasean dengan subjek penelitian guru dan 15 orang siswa di kelas IV. Objek yang diteliti adalah media pembelajaran berbasis Android. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Sedangkan teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang interaktif, proses desain media dilakukan dengan menggunakan *canva* dan *Smart Apps Creator*. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tahap validasi ahli media, bahasa dan materi dengan kategori sangat valid. Pengujian kepraktisan oleh guru mendapatkan skor 95,83%, sementara tanggapan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 87,78%, yang berarti media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Analisis efektivitas berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan pemahaman siswa sebesar 93,26%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia, serta mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Smart Apps Creator*, Keragaman Suku Bangsa, Pembelajaran Berbasis Android.

ABSTRACT

Jufri Febrian, 2025. “Development of Android-Based Interactive Learning Media with Smart Apps Creator for Fourth Grade Students of SDN 228 Pembasean, North Luwu Regency”. Thesis of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Ervi Rahmadani, and Lilis Suryani.

This study aims to analyze student needs, measure validity, and measure the level of practicality and effectiveness of Android-based interactive learning media using Smart Apps Creator in improving the understanding of grade IV students of SDN 228 Pembasean, North Luwu Regency on the material of Ethnic and Cultural Diversity in Indonesia.

The research method used is the Reasearch and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research was conducted at SDN 228 Pembasean with teacher research subjects and 15 students in class IV. The object studied was Android-based learning media. Data collection techniques were carried out through interviews, questionnaires, and tests. While data analysis techniques include qualitative and quantitative data analysis.

The results showed that the results of the needs analysis showed that students prefer interactive learning media, the media design process was carried out using Canva and Smart Apps Creator. The learning media developed has gone through the validation stage of media, language and material experts with very valid categories. Practicality testing by teachers scored 95.83%, while student responses showed a practicality level of 87.78%, which means this media is very feasible to use in learning. Effectiveness analysis based on pretest and posttest results showed an increase in student understanding of 93.26%, which indicates that this learning media is effective in improving student understanding of the material taught. Thus, the development of this Android-based interactive learning media can be an effective alternative in improving students' understanding of the material on the Diversity of Ethnicity and Culture in Indonesia, as well as supporting more interesting and interactive learning in elementary schools.

Keywords: Interactive Learning Media, Smart Apps Creator, Ethnic Diversity, Android-based Learning.

الملخص

جوفري فيبريان، 2025. "تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على نظام أندرويد مع منشئ التطبيقات الذكية لطلاب الصف الرابع في مدرسة بيمباسيان 228 بيمباسيان في محافظة شمال لوف". أطروحة برنامج دراسة إعداد المعلم في مدرسة ابتدائية في كلية التربية وعلوم الكيجوروان، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. بإشراف إر في رحمانى وليليس سوربانى.

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل احتياجات الطلاب، وقياس مدى صلاحية وفعالية وسائط التعلم التفاعلية القائمة على نظام أندرويد باستخدام "منشئ التطبيقات الذكية"، في تحسين فهم طلاب الصف الرابع في مدرسة SDN 228 بيمباسيان في محافظة لوف الشمالية لمادة التنوع العرقي والثقافي في إندونيسيا.

طريقة البحث المستخدمة هي طريقة البحث والتطوير باستخدام نموذج التطوير ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). تم إجراء البحث في SDN 228 بيمباسيان مع مواد بحثية للمعلمين و15 طالباً في الصف الرابع. وكان الموضوع الذي تمت دراسته هو وسائط التعلم القائمة على نظام أندرويد. تم تنفيذ تقنيات جمع البيانات من خلال المقابلات والاستبيانات والاختبارات. بينما تضمنت تقنيات تحليل البيانات تحليل البيانات النوعية والكمية.

أظهرت النتائج أن نتائج تحليل الاحتياجات أظهرت أن الطلاب يفضلون وسائط التعلم التفاعلية، وقد تمت عملية تصميم الوسائط باستخدام Canva و Smart Apps Creator. وقد مرت الوسائط التعليمية المطورة بمرحلة التحقق من صحة الوسائط وخبراء اللغة والمواد الدراسية بفئات صالحة للغاية. سجل اختبار التطبيق العملي من قبل المعلمين نسبة 95.83%، بينما أظهرت إجابات الطلاب مستوى تطبيق عملي بنسبة 87.78%، مما يعني أن هذه الوسائط قابلة للاستخدام في التعلم. وأظهر تحليل الفعالية استناداً إلى نتائج الاختبار القبلي والبعدي زيادة في فهم الطلاب بنسبة 93.26%، مما يشير إلى أن هذه الوسائط التعليمية فعالة في تحسين فهم الطلاب للمادة التي يتم تدريسها. وبالتالي، يمكن أن يكون تطوير هذه الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على نظام أندرويد بديلاً فعالاً في تحسين فهم الطلاب للمادة المتعلقة بالتنوع العرقي والثقافي في إندونيسيا، فضلاً عن دعم التعلم الأكثر تشويقاً وتفاعلاً في المدارس الابتدائية.

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم التفاعلي، منشئ التطبيقات الذكية، التنوع العرقي، التعلم القائم على الأندرويد.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam. Salah satu ciri nyata dari keberagaman ini adalah adanya perbedaan suku dan budaya yang dianut oleh berbagai kelompok masyarakat. Kebudayaan umat manusia sangat beraneka ragam dapat menimbulkan beberapa dampak positif.¹ Sebagaimana tercantum dalam UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan:

"Keragaman budaya adalah kondisi kemajemukan budaya yang menjadi kekayaan dan kekuatan bangsa Indonesia."²

Keberagaman ini tercermin dalam banyaknya suku bangsa yang tersebar di berbagai wilayah, masing-masing dengan bahasa, adat istiadat, seni, dan tradisi yang unik. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), Indonesia memiliki lebih dari 1.300 suku bangsa yang tersebar di berbagai pulau, menjadikannya salah satu negara dengan keberagaman budaya terbesar di dunia.³

Penting bagi seluruh warga negara untuk memiliki kesadaran akan pentingnya menerapkan sikap toleransi agar tercipta kerukunan dalam kehidupan sehari-hari dimana nilai dari keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia memiliki signifikansi yang sangat penting, dan keberagaman tersebut tetap menjadi bagian integral dari identitas bangsa Indonesia hingga saat ini. Sebagaimana firman Allah Swt. dalam Qur'an Surah Al-Hujurat, 49:13 yang berisi:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَاكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

¹ Alfindo Alfindo, "Pentingnya Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Dalam Masyarakat," *Jurnal Dinamika Sosial Budaya* 25, no. 2 (2023): 242–51.

² UU No. 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan., 2017.

³ Badan Pusat Statistik, "Jumlah Suku Bangsa Di Indonesia" (Jakarta, 2021).

Terjemahannya : "Wahai manusia! Sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti." (QS. Al-Hujurat: 13).⁴

Dalam sebuah studi komparatif antara tafsir Ibnu Katsir dan tafsir Al-Misbah, ditemukan bahwa kedua tafsir tersebut menekankan pentingnya kesetaraan dan persaudaraan antarumat manusia. Ibnu Katsir menjelaskan bahwa perbedaan suku dan bangsa bukan untuk saling membanggakan, melainkan untuk saling mengenal dan memahami. Sementara itu, tafsir Al-Misbah menyoroti bahwa ayat ini mengajarkan nilai-nilai universal tentang kemanusiaan dan pentingnya menghargai perbedaan dalam masyarakat.⁵

Siswa-siswa kelas IV SDN 228 Pembasean sebagai subjek penelitian memasuki tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka untuk lebih memahami konsep-konsep kompleks. Salah satu aspek penting yang perlu ditekankan adalah pemahaman tentang keragaman suku bangsa dan budaya yang menjadi bagian integral dari identitas nasional.

Berdasarkan hasil wawancara awal pada tanggal 24 April 2024 dengan Ibu Dewi Ulandari, S.Pd. selaku wali kelas IV SDN 228 Pembasean, guru sering menggunakan video pembelajaran dan presentasi *Power Point* sebagai media dalam pembelajaran.⁶ Meskipun demikian, kedua media tersebut belum terbukti efektif karena masih terdapat siswa yang kesulitan dalam memahami materi. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam memperhatikan penjelasan guru dan banyak siswa yang tidak fokus saat guru menjelaskan. Wali kelas menyadari pentingnya media pembelajaran yang menarik untuk

⁴ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019).

⁵ Asa Nur Fadhilah, Ainur Rha'in, and Saifuddin, *Egalitarianism and Nationality in Surah Al-Hujurat Verse 13*, vol. 13 (Atlantis Press SARL, 2024).

⁶ Hasil wawancara dengan Ibu Dewi Ulandari, S.Pd.SD. selaku wali kelas IV SDN 228 Pembasean (24 April 2024)

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya, terutama mengingat Indonesia sebagai negara yang kaya akan keberagaman.

Jika masalah kurangnya efektivitas media pembelajaran tidak diatasi, beberapa dampak negatif dapat timbul. Siswa akan mengalami penurunan kualitas pembelajaran dan prestasi akademik, serta rendahnya partisipasi aktif dalam kelas. Kurangnya minat dan kebosanan dapat meningkat, mengakibatkan siswa kehilangan motivasi belajar.⁷ Selain itu, kesenjangan pemahaman antar siswa dapat semakin besar, dengan siswa yang lebih cepat memahami merasa tidak tertantang dan siswa yang kesulitan semakin tertinggal. Pemahaman yang tidak optimal tentang keragaman budaya Indonesia juga dapat mempengaruhi sikap toleransi dan kerukunan mereka.⁸ Dalam jangka panjang, pendidikan yang kurang efektif dapat berdampak pada pengembangan karakter siswa, membuat mereka kurang menghargai perbedaan dan keragaman dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk mencari solusi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Media pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya memadai untuk mencapai tujuan tersebut. Pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang menarik dan tidak mampu mengaktifkan keterlibatan siswa secara optimal. Dengan teknologi yang semakin canggih, penerapan kurikulum yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat perlu dilakukan.⁹ Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan pemahaman materi keragaman suku bangsa dan budaya. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting dan tanpa media komunikasi yang baik antara guru

⁷ Rakiba Usia, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Sula Kabupaten Kepulauan Sula," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 9 (2023).

⁸ Lathifah Azzahra et al., "Toleransi Keanekaragaman Suku Dan Budaya Bangsa," *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* 5, no. 1 (2024): 98–103.

⁹ Windy Andriani, "Pentingnya Perkembangan Pembaharuan Kurikulum Dan Permasalahannya," *Universitas Lambung Mangkurat*, 2020, 1–12.

dan siswa tidak akan terjadi, sehingga proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak berjalan dengan optimal.¹⁰ Rasulullah saw. Bersabda:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ، قَالَ: كَانَ النَّبِيُّ ﷺ يَتَحَوَّلُنَا بِالْمَوْعِظَةِ فِي الْأَيَّامِ، كَرَاهَةَ السَّامَةِ عَلَيْنَا
Artinya: “Rasulullah ﷺ memberi kami nasihat secara berkala, agar kami tidak merasa bosan.” (HR. Bukhari No. 68, Muslim No. 2821).¹¹

Hadis yang diriwayatkan oleh Abdullah bin Mas'ud radhiyallahu 'anhu menyatakan bahwa Rasulullah saw. memberikan nasihat kepada para sahabat secara berkala untuk menghindari kejenuhan. Para ahli hadis menafsirkan bahwa pendekatan ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan kondisi psikologis dan kebutuhan audiens dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan nasihat secara berkala, Rasulullah saw. memastikan bahwa para sahabat dapat mencerna dan menginternalisasi ilmu tanpa merasa terbebani atau bosan.¹² Hal ini menekankan bahwa metode penyampaian ilmu harus fleksibel dan adaptif terhadap situasi dan kondisi penerima ilmu. Dalam konteks pendidikan modern, prinsip ini relevan dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan kualitas yang baik sangat diperlukan agar mendapatkan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa meningkat, perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran tersebut. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang sesuai dengan perkembangan zaman. Keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran ialah pada saat siswa dapat memahami dan mengerti materi yang disampaikan melalui media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman.

¹⁰Dyah Ayu Rahmah and Arwin, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9, no. 3 (2021): 1328–34.

¹¹ Marlina, “Hadis Tentang Metode- Metode Pembelajaran,” *Cross Border* 6, no. 2 (2023).

¹² Marlina, “Hadis Tentang Metode- Metode Pembelajaran,” *Cross Border* 6, no. 2 (2023).

Masalah-masalah tersebut mendorong peneliti untuk mencari solusi, yang diusulkan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*. Hasil akhir dari produk yang dikembangkan adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone* Android siswa. Dalam responnya, guru menyambut baik gagasan ini dan berpendapat bahwa media pembelajaran yang dihasilkan memiliki potensi untuk lebih menarik minat belajar siswa. Mereka percaya bahwa penggunaan aplikasi ini akan memberikan variasi dalam pembelajaran, memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya, dan mampu merangsang rasa ingin tahu siswa. Solusi ini diharapkan dapat mengatasi beberapa kendala yang muncul selama proses pembelajaran, baik dalam konteks daring maupun luring.

Smart Apps Creator sebagai *platform* pengembangan aplikasi tanpa *coding* menawarkan potensi untuk menciptakan media pembelajaran yang dinamis dan menarik.¹³ Penggunaan teknologi dalam pendidikan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android berbantuan *Smart Apps Creator*, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam terkait keragaman suku bangsa dan budaya.

Media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan dengan bantuan *Smart Apps Creator* telah terbukti sangat valid dan layak digunakan menurut penilaian para ahli materi dan media pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil uji efektivitas yang menganalisis skor pretes dan postes juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.¹⁴

¹³ Ayu Wahyuni, Nofri Hendri, and Dedi Supendra, "Development of Learning Media Using the Smart Apps Creator Application on Human Respiratory System Material of Science for Class V Elementary School," *Jurnal Pendidikan Mandala* 8, no. 4 (2023): 1089–93.

¹⁴ Isnaini Mahuda, Ranny Meilisa, and Anton Nasrullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam

Melihat keberhasilan penelitian tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dengan materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Dengan mengadaptasi pendekatan yang telah terbukti efektif ini, diharapkan media pembelajaran yang baru akan memberikan manfaat yang sama dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android ini memberikan kontribusi positif dalam memperkuat aspek pendidikan kebangsaan, khususnya dalam pemahaman keragaman suku bangsa dan budaya di kalangan siswa kelas IV SDN 228 Pembasean.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran interaktif berbasis Android materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Android di kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 228 Pembasean terhadap materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps* materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Android di kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara.
4. Mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 228 Pembasean terhadap materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori-teori yang terkait dengan media pembelajaran interaktif, khususnya media pembelajaran interaktif berbasis Android. Selain itu hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa, khususnya materi keragaman suku bangsa dan budaya.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.
- b. Membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.

- d. Dapat digunakan sebagai sumber data untuk penelitian lanjutan dan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti serta meningkatkan keterampilan selama proses penelitian.

E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu aplikasi pembelajaran berbasis android yang di dalamnya terdapat materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia, selain materi, di dalam aplikasi juga terdapat kuis yang dapat dimainkan oleh siswa untuk mengasah pengetahuan mereka setelah menganalisis materi yang ada pada aplikasi. Di dalam materi terdapat gambar dan penjelasan tentang berbagai suku dan budaya yang ada di Indonesia.

1. Nama Aplikasi : Ragam Luwu Utara
2. Platform : Android (format .apk)
3. Tujuan : Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pengguna tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
5. Target Pengguna: Pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum yang ingin mempelajari budaya Indonesia.
6. Fitur Utama :
 - a. Menu Home, menampilkan ikon-ikon yang mewakili menu berikutnya, seperti menu suku bangsa, menu budaya, dan menu kuis.
 - b. Menu Suku Bangsa

Menu ini berisi daftar suku bangsa di Kabupaten Luwu Utara, diurutkan berdasarkan abjad atau wilayah geografis. Setiap suku bangsa memiliki halaman detail yang berisi informasi tentang: Asal-usul suku bangsa, bahasa yang digunakan, adat istiadat, kesenian disertai gambar dan video tentang suku bangsa.

c. Menu Budaya

Menu ini berisi kategori budaya, seperti: Tari tradisional, rumah adat, pakaian adat, dan sebagainya. Setiap kategori budaya memiliki daftar item, dengan setiap item memiliki halaman detail yang berisi informasi tentang: Sejarah dan asal-usul budaya Makna dan filosofi budaya Gambar dan video tentang budaya fitur pencarian untuk memudahkan pengguna menemukan budaya yang ingin dipelajari.

d. Menu Kuis

Berisi berbagai tingkat kesulitan kuis, dari mudah hingga sulit. Pertanyaan kuis dalam bentuk pilihan ganda, jawaban singkat, atau esai. Sistem penilaian yang memberikan skor dan umpan balik kepada pengguna. Fitur kuis ulang untuk memungkinkan pengguna mengulang kuis dan meningkatkan pengetahuannya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Siswa kelas IV SDN 228 Pembasean memiliki akses *smartphone* dan internet.
- b. Siswa kelas IV SDN 228 Pembasean memiliki kemampuan dasar untuk menggunakan *smartphone*.
- c. Guru kelas IV SDN 228 Pembasean bersedia menggunakan media pembelajaran interaktif.
- d. Kurikulum yang digunakan di SDN 228 Pembasean memungkinkan penggunaan media pembelajaran interaktif.
- e. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan bersifat multimedia, yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video.
- f. Aplikasi yang dibuat menggunakan *Smart Apps Creator* dapat digunakan dalam mode *offline*, tetapi ada beberapa fitur yang hanya dapat diakses secara *online*.

- g. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mudah digunakan dan diakses oleh siswa.
- h. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- i. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya untuk materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada kelas IV SDN 228 Pembasean.
- b. Keragaman suku bangsa dan budaya yang dimaksud yaitu suku-suku yang mencolok di Kabupaten Luwu Utara yaitu Suku Makassar, Suku Bugis, Suku Toraja, *To Rongkong*, *To Seko*, *To Rampi*, Suku Jawa, dan Suku Bali. Dan keragaman budaya dari masyarakat suku tersebut.
- c. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis Android.
- d. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan tidak diuji coba di sekolah lain.
- e. Beberapa konten dalam aplikasi seperti konten video youtube dan website hanya dapat diakses secara *online*.
- f. Penelitian ini berfokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya khususnya di Kabupaten Luwu Utara.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Arif MS pada tahun 2023, yang berjudul “Pengembangan *Smart App Creator* untuk Meningkatkan Literasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”, diperoleh hasil dari kuesioner tanggapan menunjukkan bahwa 6 siswa (21,43%) menilai media pembelajaran *Smart App Creator* sebagai baik, dan 22 siswa (78,57%) menilai itu sangat baik. Selain itu, hasil tes peningkatan literasi menunjukkan bahwa 10 siswa (35,71%) mendapat skor 100, 5 siswa (17,86%) mendapat nilai 90, dan 13 siswa (46,43%) mendapat skor 80. Hasil ini menunjukkan peningkatan literasi siswa di kelas V PAM *Pilot State Elementary School* yang menggunakan media pembelajaran *Smart App Creator* dalam mata pelajaran studi sosial.¹⁵
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nukke Deliany, Asep Hidayat, dan Yeti Nurhayati pada tahun 2019, dengan judul “Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar”, hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman konsep IPA pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol setelah menerapkan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA. Multimedia interaktif yang diterapkan pada pembelajaran IPA di kelas eksperimen mampu memvisualisasikan materi yang abstrak sehingga siswa lebih mampu memahami konsep materi daur hidup hewan, berbeda dengan kelas

¹⁵ Nur Arif MS, “Pengembangan Smart App Creator Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 7, no. 3 (2023): 809–28.

kontrol yang menerapkan media buku dan papan tulis yang masih sulit memvisualisasikan materi abstrak dalam materi daur hidup hewan.¹⁶

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Muhammad Sholeh pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, hasil validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata yaitu 97 % maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat baik” dan layak diujicobakan. Dari hasil validasi oleh tim ahli, dapat diketahui tingkat kelayakan produk media tersebut. Setelah diperoleh hasil validasi selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kevalidan dari media *Pop-Up Book* pada materi keberagaman budaya bangsa berbasis budaya lokal kelas IV Sekolah Dasar. Dari uji coba tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa respon peserta didik secara menyeluruh terhadap media *Pop-Up Book* yakni media lebih menarik dan mudah dalam penggunaannya.¹⁷

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat

¹⁶ Nukke Deliany, Asep Hidayat, and Yeti Nurhayati, “Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar,” *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 17, no. 2 (2019): 90–97.

¹⁷ Muhammad Sholeh, “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 138–50.

maksud atau tujuan pembelajaran.¹⁸ Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif dan menarik.¹⁹ Media pembelajaran adalah segala bentuk yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau materi kepada siswa, sehingga dapat menarik perhatian, merangsang pikiran, dan memunculkan minat siswa terhadap materi yang sedang diajarkan.²⁰

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi.²¹ Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat pada siswa sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat siswa lebih semangat dan kritis dalam proses belajar-mengajar.²² Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran.

b. Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam pengembangan media pembelajaran, terdapat beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan. Prinsip-prinsip ini bertujuan untuk mengoptimalkan proses pengembangan media pembelajaran. Terdapat 10 prinsip yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran:

¹⁸ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, vol. 4 (Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021).

¹⁹ Rahma Binti Pagano, Salmilah Salmilah, and Arwan Wiratman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 241–54.

²⁰ Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78.

²¹ Ervi Rahmadani, Rahmawati Rahmawati, and Nasaruddin Nasaruddin, "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Materi Konsep Operasi Hitung Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 4, no. 2 (2023): 944–53.

²² Nurul Mujtahidah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo," *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 SE-Daftar Artikel (2023): 53–61.

- 1) Prinsip Keefektifan. Media pembelajaran harus efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini dapat diukur dengan melihat apakah penggunaan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Prinsip Efisiensi. Media pembelajaran harus efisien dalam hal biaya, waktu, dan tenaga. Penggunaan media tidak boleh terlalu mahal, memakan waktu lama, atau membutuhkan tenaga yang banyak.
- 3) Prinsip Ketepatan. Media pembelajaran harus tepat untuk digunakan pada situasi dan kondisi tertentu. Hal ini perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.
- 4) Prinsip Kemudahan. Penggunaan Media pembelajaran harus mudah digunakan oleh guru dan siswa. Hal ini penting agar media tersebut dapat digunakan secara maksimal dan tidak menjadi hambatan dalam proses pembelajaran.
- 5) Prinsip Interaktivitas. Media pembelajaran harus interaktif, artinya dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan media tersebut. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar.
- 6) Prinsip Daya Tarik. Media pembelajaran harus memiliki daya tarik yang tinggi sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka tertarik untuk belajar.
- 7) Prinsip Kejelasan. Media pembelajaran harus jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini penting agar siswa dapat memahami pesan yang ingin disampaikan melalui media tersebut.
- 8) Prinsip Ketepatan. Media pembelajaran harus tepat dalam hal isi dan penyajiannya. Hal ini penting agar siswa mendapatkan informasi yang akurat dan tidak menyesatkan.

9) Prinsip Keamanan. Media pembelajaran harus aman digunakan oleh siswa. Hal ini penting untuk menghindari terjadinya kecelakaan atau cedera pada siswa.

10) Prinsip Kenyamanan. Media pembelajaran harus nyaman digunakan oleh siswa. Hal ini penting agar siswa dapat belajar dengan nyaman dan tidak merasa terbebani.²³

Dengan memperhatikan prinsip keefektifan, efisiensi, ketepatan, kemudahan penggunaan, interaktivitas, daya tarik, kejelasan, ketepatan isi, keamanan, dan kenyamanan, kita dapat memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar mendukung proses pendidikan yang lebih baik. Dengan demikian, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

2. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif merupakan kumpulan atau integrasi berbagai sumber dan bentuk media yang diorganisasikan secara koheren untuk mendukung kegiatan dan proses belajar mengajar yang melibatkan konten, siswa, dan kegiatan pembelajaran itu sendiri²⁴. Media pembelajaran interaktif memiliki karakteristik khusus yang membuatnya berbeda dengan media pembelajaran pada umumnya. Karakteristik media interaktif yaitu *self instructional*, *self contained*, *stand alone* (berdiri sendiri), adaptif, *user friendly*, representasi, visualisasi, menggunakan variasi yang menarik dan kualitas resolusi yang tinggi, tipe-tipe pembelajaran yang

²³ Arief S. Sadiman et al., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada., 2010).

²⁴ Lilis Suryani and Sukmawaty Sukmawaty, "Development of Luwu Culture Through Interactive Educational Games Based on Android Smartphones by Using Abode Animate CC," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 4 (2024).

bervariasi, respon pembelajaran dan penguatan pembelajaran interaktif.²⁵ Dalam pendapat lain dikatakan bahwa ada Tiga karakteristik media pembelajaran interaktif multimedia yaitu :

- 1) Kombinasi dari berbagai media yang berbeda, seperti audio dan visual, yang saling berpadu.
- 2) Memungkinkan interaksi dengan pengguna, sehingga dapat merespons tanggapan yang diberikan.
- 3) Dirancang untuk dapat digunakan secara mandiri, dengan isi yang lengkap dan mudah dipahami sehingga pengguna dapat memanfaatkannya tanpa bantuan orang lain.²⁶

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa karakteristik utama media pembelajaran interaktif meliputi:

- 1) *Self-Instructional* dan *Self-Contained*, yang berarti media interaktif menyediakan panduan dan instruksi yang jelas, sehingga pengguna dapat belajar secara mandiri tanpa memerlukan instruktur dengan petunjuk langkah demi langkah, panduan navigasi, dan glosarium istilah.
- 2) *Stand-Alone* (Berdiri Sendiri), yaitu media interaktif dapat diakses dan digunakan tanpa memerlukan perangkat lunak atau perangkat keras tambahan.
- 3) Adaptif, dimana media interaktif dapat menyesuaikan konten dan tingkat kesulitannya berdasarkan kemampuan dan gaya belajar pengguna.
- 4) *User-Friendly*, dimana media interaktif mudah digunakan dan dinavigasi dengan interaksi yang intuitif dan familiar. Seperti tampilan menu yang mudah dipahami, tombol navigasi yang jelas, dan penggunaan kontrol yang sederhana.

²⁵ Masdar Limbong et al., "Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah," *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2022): 27–35.

²⁶ Suci Wulandari, "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi," *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)* 1, no. 2 (2020): 43–48.

- 5) Kombinasi Media yang Berbeda, dengan menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan video untuk meningkatkan pengalaman belajar.
- 6) Interaksi Pengguna, dimana media interaktif memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan memberikan respon, sehingga meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar.
- 7) Representasi dan Visualisasi, yang berarti media interaktif menyajikan informasi kompleks dengan cara yang mudah dipahami melalui representasi dan visualisasi yang menarik. Animasi 3D yang realistis, diagram yang menggambarkan struktur anatomi, dan simulasi yang mendemonstrasikan konsep abstrak.
- 8) Tipe Pembelajaran Beragam, dimana media interaktif menyediakan berbagai tipe pembelajaran untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, dan kinestetik.
- 9) Respon Pembelajaran dan Penguatan Pembelajaran Interaktif, dimana media interaktif memberikan umpan balik dan penilaian atas kemajuan belajar pengguna untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar. Seperti sistem penghargaan virtual, papan peringkat, dan kuis interaktif dengan penilaian instan.

3. *Smart Apps Creator*

Smart Apps Creator merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pembuatan aplikasi *multimedia mobile* dengan mudah dan juga cepat. Karakteristik dari *tool* ini antara lain tidak perlu menggunakan *coding* atau pemrograman, dan cara kerjanya hampir sama dengan *Microsoft Power Point*.²⁷ Perangkat lunak ini dikembangkan sejak 2016 oleh perusahaan teknologi internasional bernama *U-Smart Technology* di Taiwan,

²⁷ Arnandi, Siregar, and Fitriawan, "Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar". (*Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3) 2022), 345-356.

software ini juga dikelola oleh perusahaan-perusahaan lokal di berbagai negara, termasuk Indonesia, seperti yang dilakukan oleh PT. Inovasi Semesta Ilmu.

Smart Apps Creator merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Smart Apps Creator* ini sangat mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dengan perpaduan android/laptop/PC yang mampu terhubung melalui proyektor atau langsung melalui android. Pembuatan aplikasi dengan menggunakan *Smart Apps Creator* cukup mudah dilakukan karena dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemrograman komputer.²⁸

Produk yang dihasilkan oleh *Smart Apps Creator* dapat digunakan pada berbagai perangkat, mulai dari *smartphone* dengan sistem Android maupun iOS dengan format .apk, laptop dengan format .exe, hingga *website* dengan format html5. Kemudahan penggunaan ini menjadi daya tarik utama dalam menggunakan perangkat lunak ini. Pemasangan *software Smart Apps Creator* sangat mudah dilakukan. Pengguna hanya perlu mengunduhnya melalui laman resmi dan menginstalnya pada perangkat yang diinginkan. Setelah itu, pengguna dapat langsung memulai pembuatan aplikasi sesuai dengan kebutuhan. Namun, terdapat beberapa spesifikasi laptop yang perlu diperhatikan agar *software* ini dapat berjalan dengan lancar, seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

Menurut Suhartati kelebihan *Smart Apps Creator* diantaranya yaitu dapat membuat aplikasi tanpa pengetahuan pemrograman, dapat mengeksport proyek artinya aplikasi media pembelajaran yang dibuat bisa dibagikan dan disimpan di laptop maupun android, tampilan yang mudah dipahami, dan tidak memakan banyak ram. Berdasarkan keunggulan yang telah dijelaskan, *Smart Apps Creator* dapat menjadi media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar siswa.²⁹ *Smart Apps Creator* memiliki

²⁸ A R Azizah, "Penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming," *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa* 4, no. 2 (2020): 72–80.

²⁹ Oktri Suhartati, "Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools," *Journal of Physics: Conference Series* 1823, no. 1 (2021).

berbagai kelebihan dalam mendukung pembelajaran, seperti tidak memerlukan keterampilan pemrograman khusus, tampilan yang mudah dimengerti, serta kemudahan akses melalui berbagai perangkat. Namun, ada juga beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, seperti batasan penggunaan selama 30 hari untuk versi gratis, serta keterbatasan fitur yang mungkin membatasi kreativitas pengembang aplikasi. Salah satu contohnya adalah absennya fitur untuk menambahkan menu keluar (*exit*) pada aplikasi, yang dapat menyulitkan pengguna dalam navigasi.³⁰

Smart Apps Creator merupakan solusi praktis dalam pengembangan aplikasi multimedia mobile tanpa memerlukan keahlian pemrograman khusus, menjadikannya alat yang sangat bermanfaat untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Dengan kemampuannya untuk beroperasi pada berbagai perangkat dan kemudahan dalam pembuatan aplikasi, perangkat lunak ini menghadirkan keunggulan yang signifikan seperti tampilan yang intuitif dan penggunaan RAM yang efisien. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan seperti masa penggunaan gratis yang hanya 30 hari dan beberapa fitur yang kurang lengkap, kelebihan yang ditawarkan *Smart Apps Creator* menjadikannya pilihan yang ideal untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Dengan demikian, aplikasi ini memiliki potensi besar dalam memfasilitasi inovasi pendidikan dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Adapun langkah-langkah pembuatan aplikasi menggunakan *Smart Apps Creator* yaitu:³¹

a. Persiapan dan Instalasi

Tahap awal melibatkan pengunduhan dan instalasi perangkat lunak *Smart Apps Creator* dari situs resmi. Pengguna perlu memastikan bahwa sistem operasi dan perangkat

³⁰ Luthfia Aldila Arsy Subagyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Materi Keragaman Agama Di Indonesia" (*Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 2022).

³¹ U-Smart Technology Corp., "Smart Apps Creator Easiest Way to Design," U Smart Technology Corporation Limited, 2018, <https://smartappscreator.com/world/2024/July/06>.

keras mereka kompatibel dengan spesifikasi minimum yang dibutuhkan oleh perangkat lunak ini.

b. Inisialisasi Proyek

Setelah instalasi, pengguna dapat memulai proyek baru dengan menentukan parameter awal seperti nama proyek, ukuran layar, dan orientasi. Parameter ini penting untuk memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan perangkat target.

c. Desain Antarmuka Pengguna

Desain Antarmuka Pengguna merupakan tahap kritis dalam pengembangan aplikasi. *Smart Apps Creator* menyediakan alat desain yang intuitif yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan dan mengatur elemen antarmuka pengguna seperti tombol, teks, dan gambar. Setiap elemen dapat dikustomisasi dengan mengubah properti seperti warna, ukuran, dan posisi.

d. Integrasi Media dan Konten

Pengguna dapat mengimpor berbagai jenis media yang akan digunakan dalam aplikasi. *Smart Apps Creator* mendukung format media yang luas, sehingga pengguna dapat menambahkan gambar, video, dan audio dengan mudah. Penting untuk memastikan bahwa media yang diimpor telah dioptimalkan untuk performa yang baik di perangkat target.

e. Penambahan Fungsi Interaktif

Fungsi interaktif ditambahkan menggunakan fitur *drag and drop*. Pengguna dapat menetapkan aksi tertentu pada elemen antarmuka pengguna, seperti membuka halaman baru saat tombol diklik atau memutar video saat diakses. Logika interaksi ini diatur melalui blok aksi yang disediakan oleh perangkat lunak.

f. Pengujian dan *Debugging*

Sebelum aplikasi diimplementasikan, tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua fitur bekerja sesuai dengan yang diharapkan. *Smart Apps Creator* menyediakan mode pratinjau yang memungkinkan pengguna untuk menguji aplikasi dalam lingkungan simulasi. Setiap *bug* atau masalah yang ditemukan selama pengujian harus diidentifikasi dan diperbaiki.

g. Ekspor dan Distribusi

Setelah pengembangan selesai, aplikasi diekspor ke format yang sesuai dengan platform target.

4. Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

Keragaman suku bangsa dan budaya adalah fenomena kompleks yang mencakup beragam aspek dari kehidupan manusia, seperti bahasa, agama, adat istiadat, makanan, dan seni.³² Indonesia merupakan negara dengan berbagai suku bangsa yang mendiami kepulauan. Setiap masyarakat memiliki budaya yang berbeda-beda serta kebiasaan masyarakat yang unik. Kebiasaan, perilaku, dan nilai-nilai baik yang diwariskan dari nenek moyang yang masih diterapkan di masyarakat dapat disebut kearifan lokal.³³

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda. Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya. Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara dua benua,

³² J. Sarwono, *Budaya Indonesia*. (Gramedia Widiasarana Indonesia., 2020).

³³ Amalia, Anggayudha, and Aldilla, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa Kelas IV*, ed. Mely Rizki Suryanita (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

yaitu benua Asia dan Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara dua samudera, yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Oleh karenanya, Indonesia mudah dikunjungi para pendatang. Akibatnya budaya yang dibawa bangsa lain yang datang ke negara kita juga ikut memengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi budaya bangsa lain. Setiap wilayah di Indonesia memiliki ciri khas budayanya masing - masing. Mulai dari pakaian adat, makanan tradisional, rumah adat, dan masih banyak lagi. Perbedaan inilah yang membuat Indonesia menjadi indah dan unik.³⁴

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, terdapat 1340 suku bangsa yang ada di tanah air. Suku bangsa ini tersebar di berbagai pulau yang ada di Indonesia. Dalam satu pulau saja dapat ditemukan lebih dari dua suku bangsa yang berbeda karakteristiknya. Tiap-tiap suku bangsa mempunyai ciri khas yang membedakan dengan suku bangsa yang lain. Ciri suku bangsa yang didasarkan atas ciri fisik disebut ras. Beragam ras di Indonesia menjadikan masyarakat yang memiliki beraneka ragam suku bangsa, agama dan budaya. Sebagai masyarakat Indonesia yang baik, sudah seharusnya kita saling menghormati dan menghargai perbedaan yang ada di Indonesia. Jadi, setiap suku bangsa mempunyai ras masing-masing dan tercipta keragaman ras.³⁵

Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia mengajarkan siswa untuk menghargai keberagaman budaya bangsa melalui sikap bertoleransi.³⁶ Bangsa Indonesia patut berbangga dengan kekayaan budayanya yang melimpah. Keberagaman budaya ini menjadi identitas bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan. Salah satu cara

³⁴ Amalia, Anggayudha, and Aldilla, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa Kelas IV*, ed. Mely Rizki Suryanita (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

³⁵ Amalia, Anggayudha, and Aldilla, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa Kelas IV*, ed. Mely Rizki Suryanita (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

³⁶ Lilis Suryani, Musdalifah Misnahwati, and Nurdin K, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3314–24.

untuk mewujudkannya adalah dengan menjaga persatuan dan kesatuan. Melalui persatuan dan kesatuan, kita dapat saling mengenal dan memahami budaya satu sama lain, meskipun berasal dari daerah yang berbeda. Hal ini penting untuk membangun toleransi dalam keberagaman. Dengan toleransi, bangsa akan semakin kuat, aman, dan damai. Persatuan dan kesatuan, serta toleransi, merupakan kunci untuk menjaga dan melestarikan kekayaan budaya bangsa.

Keanekaragaman suku bangsa dan budayanya di seluruh Indonesia adalah bagian integral dari kebudayaan bangsa yang perlu mendapatkan perhatian khusus. Setiap suku bangsa memiliki warisan budaya yang unik, yang mencerminkan identitas khas mereka di antara suku bangsa Indonesia lainnya. Konsep "Bhineka Tunggal Ika" menjadi landasan bagi bangsa Indonesia, dengan keragaman suku, bahasa, dan kebudayaan yang menjadi ciri khasnya. Melalui pemahaman terhadap beragam aspek budaya dari suku-suku bangsa tersebut, dapat diketahui kekayaan kultural Indonesia.

Terdapat beberapa suku dan etnis di Luwu Utara, di antaranya:

a. Suku Makassar

Suku Makassar adalah nama melayu untuk sebuah etnis yang mendiami pesisir Selatan pulau Sulawesi, meliputi wilayah kota Makassar, Kabupaten Maros, Gowa, Takalar, Jeneponto, Selayar, sebagian Bulukumba, sebagian Bantaeng, sebagian Pangkep, sebagian Sinjai. Kebudayaan Suku Makassar tidak jauh beda dari Suku Bugis. Suku Makassar atau biasa disebut dengan *Tau Mangkasa* ini diakui akan kebudayaannya, dimana kebudayaan mereka tetap dilestarikan sampai sekarang dan tidak tergerus oleh modernisasi.³⁷

Suku Makassar memiliki kebudayaan seperti rumah adat. Rumah adat Suku Makassar sama dengan rumah adat suku lain yang memiliki khas sendiri. Rumah adat

³⁷ Sitti Rahmi, "Pola Interaksi Antara Suku Bugis Dan Suku Makassar Di Pulau Karanrang Kabupaten Pangkep" (*Universitas Negeri Makassar*, 2021).

Suku Makassar itu disebut dengan Balla Lompoa yang mana rumah tersebut terbuat dari kayu panggung dan seng sebagai atap. Selain rumah adat ada juga pakaian adat dari Suku Makassar yang mana pakaian adat ini memiliki kesamaan dari pakaian adat Suku Bugis yang biasa disebut dengan baju bodo. Baju bodo ini sudah sering digunakan di kalangan masyarakat yang mana biasanya digunakan pada saat acara-acara tertentu. Seperti pada saat acara pernikahan ataupun acara lainnya. Seiring berjalannya waktu Baju bodo ini semakin modernisasi yang mengikuti tren semakin mewah tetapi tidak menghilangkan ke khasan dari baju ini yang diidentik dengan segi empat. Selain itu, ada juga makanan khas dari Makassar diantaranya yaitu, Coto Makassar, tarian tradisional yaitu tari paduppa dan bahasa daerah yaitu bahasa Makassar.

b. Suku Bugis

Suku Bugis merupakan salah satu suku yang terbesar yang mendiami beberapa Kabupaten-kabupaten di Sulawesi Selatan, yaitu Bone, Wajo, Soppeng, Sinjai, Bulukumba, Barru, Pare-Pare, Sidrap, Pinrang dan Luwu. Sebahagian penduduk Pangkajene dan Maros sebagai daerah perbatasan orang Bugis dan Makassar.³⁸

Suku Bugis tergolong ke dalam suku-suku Melayu Deuteron. Masuk ke Nusantara setelah gelombang migrasi pertama dari daratan asia tepatnya Yunan. Kata "Bugis" berasal dari kata *To Ugi*, yang berarti orang Bugis. Penamaan ugi merujuk pada raja pertama kerajaan Cina yang terdapat di Pammana, kabupaten Wajo saat ini, yaitu *La Sattumpugi*. Ketika rakyat *La Sattumpugi* menamakan dirinya, hal ini mengacu pada raja mereka. Mereka menjuluki dirinya dengan sebutan *To Ugi* atau orang atau pengikut *La Sattumpugi*.³⁹

³⁸ Shintia Maria Kapojos and Hengki Wijaya, "Mengenal Budaya Suku Bugis," *Jurnal Matheteuo* 6, no. 2 (2018): 154.

³⁹ Yuniar Rahmatiar et al., "Hukum Adat Suku Bugis," *Jurnal Dialektika Hukum* 3, no. 1 (2021): 89–112.

Adapun keragaman budaya dari Suku Bugis, diantaranya adat istiadat Suku Bugis yakni *Mappadendang* atau pesta panen adalah salah satu adat istiadat yang sering dilakukan oleh Suku Bugis. Dilaksanakannya kegiatan ini sebagai ungkapan rasa syukur atas keberhasilan dalam menanam padi. Tetapi kegiatan ini sudah jarang dijumpai dikarenakan zaman yang sudah modern sehingga kegiatan yang dahulu tidak dilaksanakan sekarang. Berikutnya kebudayaan dari Suku Bugis yakni rumah adat Suku Bugis yaitu Bola Soba atau Sawo Raja Petta Punggawae, pakaian adat Suku Bugis yaitu baju Bodo, makanan khasnya yaitu Sanggara Balanda dan Borongko. Selain itu ada juga tarian tradisional Suku Bugis yaitu tari Pakarena dan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Suku Bugis yaitu bahasa Bugis.

c. Suku Toraja

Menurut Dawson & Gillow yang dikutip oleh Alfiah, Toraja merupakan nama yang diberikan oleh Suku Bugis untuk orang-orang yang tinggal di daerah pegunungan di sebelah Utara semenanjung Sulawesi Selatan, yang hidup cenderung terisolasi. Berdasarkan tradisi yang turun-temurun, Suku Toraja memercayai bahwa nenek moyang mereka berasal dari pulau mistis yang disebut *Pongko'*. Di masa lampau, beberapa penduduk *Pongko'* berlayar mengarungi samudera kemudian armada mereka dikacaukan oleh badai dan mendarat di Sulawesi Selatan. Nenek moyang Suku Toraja mencapai tana Toraja yang sekarang dengan mengikuti hulu sungai sa'dan.⁴⁰

Berdasarkan perkiraan sejarah, orang Toraja termasuk ras Suku Proto Melayu atau Melayu tua seperti halnya Suku Dayak di Kalimantan dan Suku Batak di Sumatera. Nenek moyang orang Toraja sampai ke Toraja dengan menggunakan perahu layar. Atap rumah tradisional Toraja menjadi simbol dengan bentuk atap yang mencuat ke atas

⁴⁰ Alfiah and Elsa Supriyani, "Perubahan Bentuk Rumah Adat Tongkonan Tanah Toraja Berdasarkan Pendapat Teori Lesesau," *Teknosains: Media Informasi Sains Dan Teknologi* 10, no. 2 (2016): 183–96.

seperti perahu pada bagian depan dan belakang. Rumah merepun selalu menghadap ke Utara sebagai simbol bahwa mereka berasal dari Utara.⁴¹

Rumah adat Toraja adalah rumah Tongkonan. Kata Tongkonan sendiri berasal dari kata *tongkon* yang bermakna menduduki atau tempat duduk. Dikatakan sebagai tempat duduk karena dahulunya menjadi tempat berkumpulnya bangsawan Toraja yang duduk dalam Tongkonan untuk berdiskusi. Rumah adat ini selain berfungsi sebagai tempat tinggal juga memiliki gungsi sosial budaya yang bertingkat-tingkat di masyarakat.

Masyarakat Suku Toraja menganggap rumah Tongkonan itu sebagai ibu, sedangkan *alang sura* (lumbung padi) dianggap sebagai bapak.⁴² Adapun kebudayaan Suku Toraja diantaranya Rumah adat Toraja yaitu Tongkonan. Pakaian adat Suku Toraja yaitu baju Pokko. makanan khas ada Deppa tori, Palekko dan tarian tradisional ada tari Pagellu. Adapun bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Suku Toraja yaitu bahasa Tae.

d. *To Rongkong*

To Rongkong adalah sub suku dari Sa'dan Toraja. Mereka berpisah dari suku induknya untuk mencari tempat tinggal baru. Tradisi mengenai peristiwa ini begitu luas dan umum diketahui sehingga membuat kita percaya bahwa negeri ini telah dihuni sejak lama.⁴³ Secara historis, asal usul Rongkong adalah *Lamarancina torongkong*, *Lamarancina* adalah sepupu *punna wara* (Sawerigading). Rongkong sejak dulu dikenal sebagai tanah yang begitu indah dikelilingi hutan rimba. Jauh sebelum zaman

⁴¹ Alfiah and Elsa Supriyani, "Perubahan Bentuk Rumah Adat Tongkonan Tanah Toraja Berdasarkan Pendapat Teori Lesesau," *Teknosains: Media Informasi Sains Dan Teknologi* 10, no. 2 (2016): 183–96.

⁴² Alfiah and Elsa Supriyani, "Perubahan Bentuk Rumah Adat Tongkonan Tanah Toraja Berdasarkan Pendapat Teori Lesesau," *Teknosains: Media Informasi Sains Dan Teknologi* 10, no. 2 (2016): 183–96.

⁴³ Albertus C Kruyt and Leonardus Geerlings, "The To Rongkong in Central Celebes," *Sulang Language Data and Working Papers* 12, no. 12 (2017): 1–22.

Sawerigading di Tana Luwu, masyarakat adat Rongkong telah menetap di wilayah Tana Luwu.

Pada awalnya penduduk asli Rongkong bermukim di dataran tinggi, tepatnya kaki gunung *Puang rongkong tana masakke to tana lalong*, yang berarti tanah leluhur. Adat istiadat serta kebudayaan leluhur menjadi tuntunan tata krama masyarakat Rongkong, dan hingga saat ini mereka masih melestarikannya dengan tetap mempertahankan gelar *tomakaka*, yaitu orang yang dituakan. *Tomakaka* merupakan cikal bakal dari *Lamarancina torongkong* yaitu orang yang dipertuan agungkan atau raja.⁴⁴

Adapun keragaman budaya dari *To Rongkong*, diantaranya rumah adat Rongkong diantaranya seperti rumah adat Banua Katongkonan, rumah adat Salasssa, dan Rumah Adat Jalajja. Di Rongkong juga terdapat beberapa bangunan khas lain seperti *Alang Ulu* (kepala lumbung), *Alang Kasiturusan* (Lumbung *Tomaka*), serta *Alang Pare* (lumbung padi).⁴⁵ Bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Rongkong adalah Bahasa Tae dengan dialek khas masyarakat rongkong.⁴⁶

Rongkong terkenal dengan kain tenunnya. Tenun Rongkong terkenal dengan motifnya yang indah dan makna filosofisnya yang mendalam. Proses pembuatan tenun Rongkong dilakukan secara tradisional dan membutuhkan waktu yang lama. Terdapat juga tradisi lainnya seperti tradisi *Mappadendang*. *Mappadendang* adalah tradisi pesta panen yang dilakukan sebagai ungkapan rasa syukur atas hasil panen padi yang berlimpah. Tradisi ini mirip dengan tradisi masyarakat Suku Bugis tetapi sudah jarang dilakukan, saat ini hanya dilestarikan oleh beberapa komunitas di Rongkong. Adapun tari

⁴⁴ Ahmad Sultan Ardi, Jalil Saleh, and Satriadi, "Makna Simbolik Motif Kain Tenun Rongkong Di Dusun Salurante Kecamatan Rongkong Kabupaten Luwu Utara," *Paratiwi Jurnal Seni Rupa Dan Desain* (2023).

⁴⁵ Nafsiah Aswawi, Nurafiah Aswawi, and M. Irfan Mahmud, "Identity and Gender in the Architecture of the Rongkong Indigenous Community House," *Proceedings of the 3rd International Conference on Linguistics and Cultural* 1, no. 13 (2023): 568–85.

⁴⁶ NFN Suparman and NFN Nurliana, "Sistem Fonologi Bahasa Tae (The Phonology System of Tae Language)," *Kandai* 18, no. 1 (2022): 44.

tradisional dari *To Rongkong* diantaranya adalah Tari Sumajo Tusang. Tarian Sumajo Tusang adalah warisan dari nenek moyang zaman dahulu yang tidak ditemukan penemunya pada saat itu, sehingga sampai sekarang masih digunakan pada masyarakat rongkong.⁴⁷ Selain itu juga ada Tari Majjaga Kuranjen Kambori Bulan dan masih banyak lagi. Adapun beberapa jenis pakaian adat rongkong diantaranya Baju Toro, Baju Sakalla, Baju Kokoan, dan Baju Pasele.

e. *To Seko*

Masyarakat Adat Seko secara sah diakui keberadaannya berdasarkan Keputusan Bupati Luwu Utara Nomor 300 Tahun 2004 tentang pengakuan keberadaan Masyarakat Adat Seko. Hingga saat ini, Masyarakat Adat Seko masih terikat erat dengan nilai-nilai tradisional mereka. Tatahan kehidupan diatur tidak hanya oleh struktur pemerintahan formal, tetapi juga agama, dan norma adat yang masih sangat kuat dilakukan di bawah koordinasi para pemimpin adat. Secara karakteristik dan geografis, wilayah Seko dibagi menjadi 3 (tiga) wilayah adat yang besar, yaitu Seko Padang, Seko Tengah, dan Seko Lemo.

Wilayah Seko adalah wilayah pegunungan dan perbukitan yang memiliki bentangan lembah di sepanjang wilayahnya dengan ketinggian yang bervariasi, antara 1500 hingga 2500 meter di atas permukaan laut.⁴⁸ Lembah dan perbukitan yang berpadu dengan beberapa aliran sungai yang membelah antar bukit. Hal ini membuat Seko memiliki lahan subur yang kemudian dijadikan kawasan sawah yang dikelola oleh masyarakat secara alami. Selain sawah, area sawah di Seko dimanfaatkan masyarakat untuk penggembalaan kerbau yang juga menjadi daya tarik tersendiri bagi Seko.

⁴⁷ Lisdawati and Abdul Rahman Sakka, "Tari Sumajo Tusang Pada Pesta Pernikahan Di Desa Salu Rante Kecamatan Rongkong Kabupaten Luwu Utara," *Jurnal Syntax Admiration* 2, no. 10 (2021): 1–23.

⁴⁸ Fakhri et al., *Rumah Peradaban Seko Dan Rampi*, ed. Mansyur Rahim, Balai Arkeologi Sulawesi Selatan (Makassar: Balai Arkeologi Sulawesi Selatan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019): 8.

Adapun keragaman budaya dari *To Seko*, di antaranya rumah adat Seko seperti rumah Pohoneang. Bahasa yang digunakan oleh masyarakat Seko yaitu Bahasa Seko. Selain itu ada beberapa tarian masyarakat *To Seko* diantaranya Tari *Lumondo* dan Tari *Sangrompon Tallang*,

f. *To Rampi*

Kecamatan Rampi memiliki luas 1565.65 km² atau 20,87% dari keseluruhan luas wilayah Luwu Utara. Rampi memiliki enam desa yang memanjang dari tenggara ke barat laut. Secara berurutan adalah Desa Leboni, Desa Sulaku, Desa Onondowa (ibukota kecamatan), Desa Dodolo, Desa Rampi, dan Desa Tedeboe. Komunitas masyarakat Rampi masih beraktivitas di bawah hukum adat tradisional Rampi atau *Ada' Woi' Rampi*, yang berarti Adat Budaya Tanah Rampi. Aturan tentang aktivitas kehidupan masih sangat dipegang teguh oleh para ketua adat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun pemimpin yang dipercayakan sebagai ketua adat adalah salah seorang keturunan langsung dan masih memiliki darah murni. Ketua adat yang dalam bahasa budaya Rampi disebut sebagai *Tēkei Tongko* berperan menjalankan dan menerapkan aturan adat ini. Seorang *Tēkei Tongko* dibantu oleh sebelas orang dewan adat yang masing-masing memiliki peran dan wewenang tersendiri dalam menerapkan aturan adat ini. Penggunaan wewenang ini tentunya dengan restu dan izin dari *Tēkei Tongko* sebagai Ketua Adat Wilayah Rampi.

Bentuk seni tradisional yang masih dipertahankan oleh komunitas adat ini antara lain *Dengki'*, *Dulua*, dan *Raigo*. Bentuk kesenian tradisional ini masih dilaksanakan sampai saat ini dan dilaksanakan pada waktu-waktu tertentu berkaitan dengan upacara adat yang dilaksanakan. Puncak perkembangan sejarah kebudayaan Rampi tampaknya berada pada masa pendirian bangunan megalitik dan pemujaan arwah leluhur. Hal ini terlihat dari ditemukannya sebaran peninggalan budaya megalitik di sepanjang wilayah

budaya Rampi. Selain temuan berupa arca menhir, pada beberapa situs juga ditemukan sebaran fragmen gerabah bahkan ditemukan pula sebaran artefak batu dan manik-manik di beberapa situs yang disurvei.⁴⁹

Adapun keragaman budaya lain dari *To Rampi*, diantaranya rumah adat Rampi yaitu rumah Tambi. Bahasa yang digunakan oleh Masyarakat Rampi yaitu Bahasa Rampi. Adapun tarian Masyarakat *To Rampi* diantaranya Tari Dullu'a. *To Rampi* juga memiliki pakaian adat khas yang terbuat dari kulit kayu. Proses pembuatan pakaian kulit kayu ini membutuhkan kesabaran dan kemampuan untuk mengetahui jenis pohon yang kulitnya dapat dipergunakan sebagai bahan baku pakaian kulit kayu. Yonathan Tokii, salah seorang budayawan Rampi, menjelaskan bahwa jenis yang dipakai adalah pohon kayu yang mengandung getah, seperti beringin putih, kayu kalo, kayu ivo, kayu bea dan beberapa jenis pohon lainnya.

g. Suku Jawa

Suku Jawa merupakan salah satu suku terbesar di Indonesia dengan budaya yang kaya dan beragam. Keberadaannya di Sulawesi Selatan, khususnya di Kabupaten Luwu Utara, menjadi bukti perpaduan budaya yang harmonis. Keberadaan Suku Jawa di Luwu Utara sudah cukup diterima oleh masyarakat karena Suku Jawa ini tinggal di Luwu Utara sudah puluhan tahun yang pada saat itu kondisi beberapa daerah di Luwu Utara masih sepi pemukiman.⁵⁰

Adapun keragaman budaya dari Suku Jawa, di antaranya rumah adat Jawa. Rumah adat Jawa terdiri dari beberapa bentuk sesuai dengan daerah pembagian provinsi salah satunya yaitu rumah Joglo dari Jawa Tengah. Bahasa yang digunakan oleh masyarakat Suku Jawa yaitu Bahasa Jawa. Adapun tarian masyarakat Suku Jawa diantaranya Tari

⁴⁹ Fakhri et al., *Rumah Peradaban Seko Dan Rampi*, ed. Mansyur Rahim, Balai Arkeologi Sulawesi Selatan (Makassar: Balai Arkeologi Sulawesi Selatan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).

⁵⁰ Bahruddin and Wardhani, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Migrasi Suku Jawa Di Kota Parepare," *Economics and Digital Business Review* 3, no. 2 (2022): 240.

Jaranan dari Jawa Timur. Suku Jawa juga memiliki pakaian adat khas diantaranya Kebaya, Surjan, dan Jawi Jangkep.

h. Suku Bali

Keberadaan Suku Bali di Luwu Utara, Sulawesi Selatan, terutama di Desa Sidomakmur Kecamatan Bonebone, merupakan hasil dari program transmigrasi yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia. Program ini bertujuan untuk mengurangi kepadatan penduduk di Pulau Jawa dan Bali serta mengembangkan daerah-daerah lain di Indonesia. Transmigran Bali membawa serta keahlian dalam bidang pertanian yang kemudian diterapkan di daerah tujuan. Mereka juga tetap menjaga tradisi dan budaya Bali, termasuk dalam hal arsitektur dan upacara keagamaan, yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari di komunitas mereka.⁵¹

Adapun keragaman budaya dari Suku Bali, di antaranya rumah adat Bali yaitu Gapura Candi Bentar. Bahasa yang digunakan oleh Masyarakat Suku Bali yaitu Bahasa Bali. Adapun tarian Masyarakat Suku Bali diantaranya Tari Janger, Tari Kecak, dan Tari Barong. Suku Bali juga memiliki pakaian adat khas diantaranya Kebaya, Kain Kamben, Saput, Selendang, dan Udeng.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang dan pandangan teoretis yang telah disampaikan, media pembelajaran merupakan sumber belajar yang sangat dibutuhkan dalam proses pendidikan. Namun, hasil wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya. Sumber belajar yang sering digunakan adalah buku

⁵¹ Hilda Anjarsari and Muhammad Zainuddin Badollahi, "Transmigran Bali Di Desa Sidomakmur Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara," *Pangadereng* 4, no. 2 (2018).

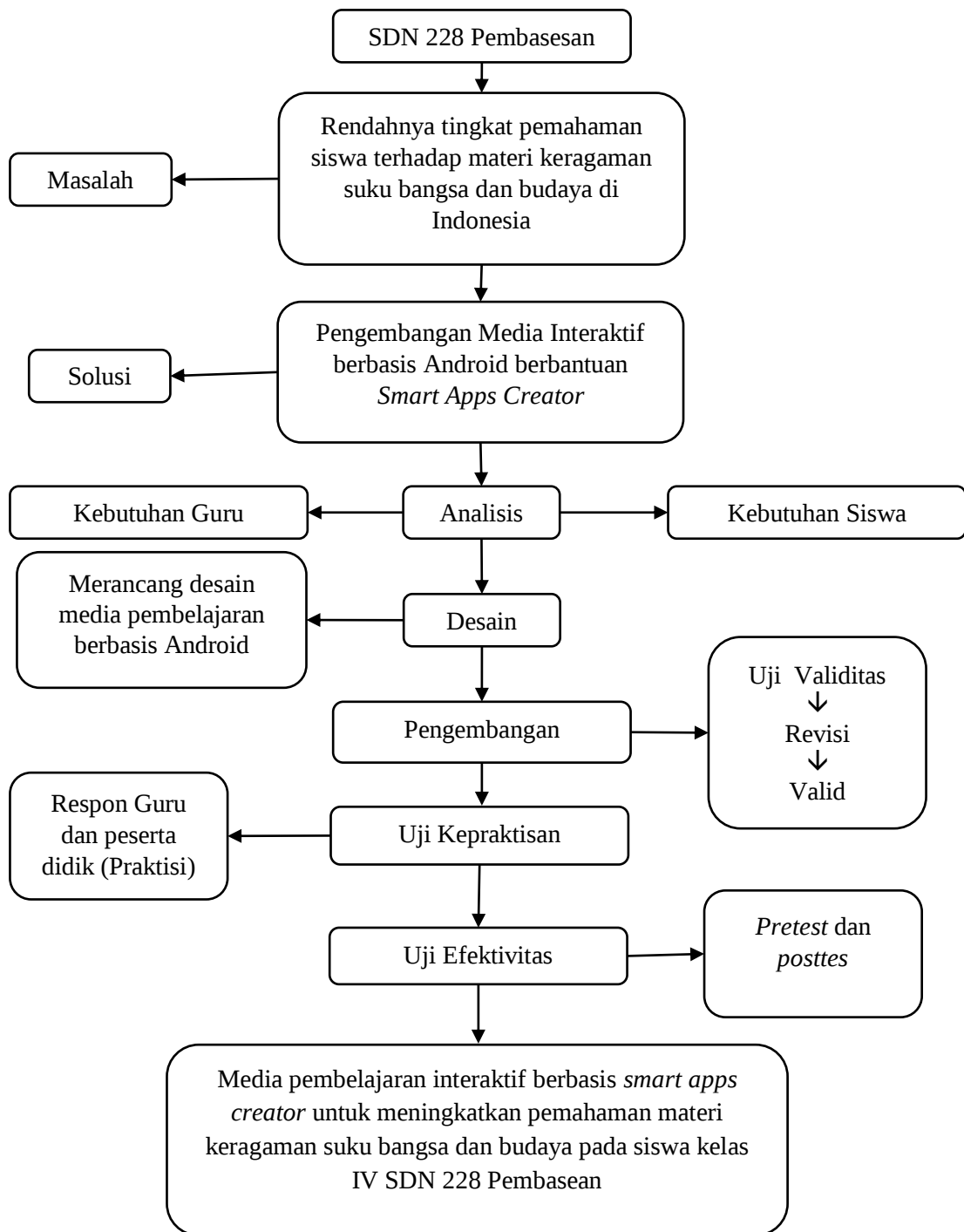
cetak dan powerpoint. Siswa cenderung bosan dan kurang termotivasi jika hanya menggunakan buku atau powerpoint,

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, efektif, efisien, dan mudah diakses oleh siswa. Dari permasalahan yang ada, peneliti memberikan solusi berupa media pembelajaran interaktif berbasis Android berbantuan *Smart Apps Creator*. Dengan adanya solusi ini, siswa memiliki daya tarik terhadap media interaktif yang dihasilkan, sehingga mereka lebih termotivasi dan memiliki minat yang besar terhadap materi yang diajarkan, khususnya dalam proses belajar mengajar mengenai materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk memperkuat pemahaman mengenai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, proses dimulai dengan analisis mendalam terhadap kebutuhan guru dan siswa. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat mengakomodasi kebutuhan pembelajaran yang beragam. Setelah itu, tim pengembang, yang terdiri dari ahli bahasa, desainer, dan pengembang aplikasi, bekerja sama untuk menciptakan konten yang akurat dan menarik secara visual serta fungsional. Tahap revisi dan validasi dilakukan untuk memastikan keakuratan dan keterbacaan materi, dengan melibatkan respons dari para ahli dan pengguna awal. Selanjutnya, media pembelajaran diujicobakan untuk menguji kelayakan dan kepraktisannya dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Respons dari guru dan siswa menjadi landasan untuk penyesuaian lebih lanjut agar media pembelajaran lebih mudah diimplementasikan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman. Akhirnya, setelah melalui serangkaian uji coba dan penyempurnaan, media pembelajaran tersebut dipublikasikan untuk digunakan secara lebih luas oleh masyarakat pendidikan. Dengan demikian, proses ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta mampu memperkaya pengalaman

belajar siswa terkait keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Berikut ini adalah gambaran kerangka pikir dari penelitian tersebut.



Gambar 3.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

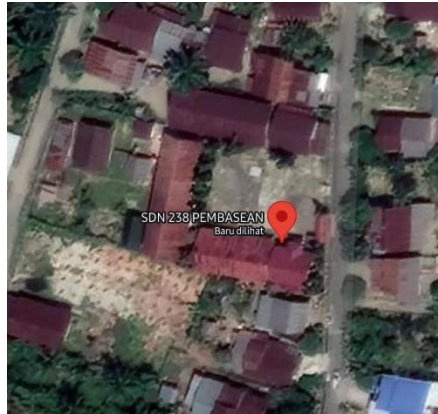
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa juga disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan menghasilkan suatu produk. Penelitian pengembangan menjadi jenis penelitian yang dapat menghasilkan kemajuan dalam pendidikan baik dalam segi produk yang dihasilkan maupun individu sebagai peneliti. Oleh karenanya penelitian dilakukan menggunakan penelitian pengembangan agar dapat menghasilkan produk untuk mengatasi secara langsung masalah yang ditemukan di lapangan sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Developemt, Implementation, dan Evaluation*.

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *mixed methods*. Pendekatan penelitian ini dilakukan dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa dengan cara melakukan wawancara, Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji kepraktisan produk yang dikembangkan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 228 Pembasean yang berlokasi di Desa Patila, Kecamatan Tana Lili, Kabupaten Luwu Utara. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut karena sekolah tersebut belum pernah ada media pembelajaran berbasis aplikasi untuk menunjang proses pembelajaran serta untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Adapun waktu penelitian yaitu pada 12 Desember 2024 – 25 Januari 2025.



Gambar 3.2 Peta Lokasi Penelitian

C. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjeknya yakni pendidik dan siswa kelas IV a di SDN 228 Pembasean sebanyak 15 siswa dan objek dalam penelitian ini yakni media pembelajaran berbasis android materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

D. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang kerangka kerja desain instruksionalnya banyak digunakan untuk mengembangkan materi dan media pembelajaran yang efektif. Menurut penelitian oleh Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.⁵²

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap awal yang dilakukan peneliti terlebih dahulu menganalisis kebutuhan siswa dan materi yang dipilih, Pada tahapan ini peneliti terjun langsung untuk melakukan wawancara awal kepada guru di lokasi penelitian yaitu di SDN 228 Pembasean untuk menganalisis media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk

⁵² Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*, ed. Tristan Rokhmawan (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).

lebih memahami materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya di Indonesia, setelah itu peneliti menentukan solusi untuk menangani permasalahan tersebut.

2. Tahap Desain

Peneliti melakukan desain dan merancang produk yang dikembangkan yaitu Aplikasi dengan menggunakan bantuan perangkat *Smart Apps Creator*, yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru kelas IV SDN 228 Pembasean. Produk didesain dengan efektif dan sangat menarik agar memudahkan dalam penggunaan dan menambah minat siswa dalam belajar. Setelah merancang desain produk, desain produk yang dihasilkan digunakan untuk mengembangkan produk.

3. Tahap Pengembangan

Peneliti mengembangkan produk berupa Aplikasi berisi materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dengan menggunakan bantuan perangkat pembuat aplikasi *Smart Apps Creator*. Setelah mengembangkan produk, produk yang dihasilkan diuji validitas oleh para validator yang meliputi ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain.

4. Tahap Implementasi

Setelah produk media pembelajaran berbasis aplikasi dinyatakan valid oleh para ahli maka dilanjutkan pada tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kepraktisan produk yang dikembangkan apakah sudah memenuhi kriteria praktis dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebelum diimplementasikan, peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Android.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi ini. Peneliti melakukan evaluasi terhadap produk yang

dikembangkan, dengan tujuan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan tersebut dan mengetahui apakah produk yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Tahap Evaluasi dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis utama yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan pada semua tahapan selama proses pengembangan untuk memberikan umpan balik yang memungkinkan perbaikan dan penyesuaian sebelum produk atau program selesai. Tujuan utama dari evaluasi formatif adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan atau masalah sedini mungkin. Adapun Evaluasi sumatif dilakukan setelah produk atau program selesai dan diimplementasikan untuk menilai keberhasilan dan efektivitas secara keseluruhan. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan apakah tujuan dan hasil yang diharapkan telah tercapai. Tahap evaluasi sumatif dilakukan dengan menggunakan lembar tes kepada subjek penelitian. Tahap evaluasi sumatif dilakukan 2 kali yaitu *pretes* dan *posttes*. *Pretes* dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Android, dan *posttest* dilakukan setelah menggunakan Media Pembelajaran berbasis Android.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran awal sekolah dan pembelajaran pada sekolah terkait serta berguna untuk memvalidasi produk yang dihasilkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data analisis kebutuhan akan media pembelajaran melalui guru. Jenis wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara

terstruktur. Menurut Sugiyono, wawancara terstruktur adalah teknik pengumpulan data yang digunakan ketika peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang ingin diperoleh.⁵³ Adapun kisi-kisi pedoman wawancara dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Kurikulum yang digunakan	1 dan 2
2.	Sarana dan prasarana disekolah	3, 4, dan 5
3.	Metode pembelajaran yang digunakan	6 dan 7
4.	Minat belajar siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya	8, 9, dan 10
5.	Penggunaan, penerapan, kendala dan solusi dan penggunaan media pembelajaran	11, 12, 13, 14, dan 15
6.	Media yang dibutuhkan	16, 17, 18, 19 dan 20
7.	Media interaktif berbasis Aplikasi	21, 22, 23, 24 dan 25
Jumlah Pertanyaan		25

2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung yang menjelaskan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diberikan kepada siswa sebagai responden setelah melaksanakan validasi. Pengumpulan data angket digunakan penulis untuk memperoleh

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

data terkait kevalidan produk yang dibuat, angket diisi oleh para ahli, memuat kepraktisan dari praktisi dan siswa. Penggunaan angket dalam penelitian ini untuk memperoleh penilaian terhadap kualitas. Jenis angket pada penelitian ini menggunakan angket berjenis tertutup, Angket tertutup adalah jenis angket di mana responden diberikan pilihan jawaban yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Dalam angket ini, responden hanya perlu memilih jawaban yang paling sesuai dengan pendapat atau pengalaman mereka dari opsi yang disediakan. Penggunaan angket tertutup dalam penelitian ini memungkinkan penulis untuk memperoleh data yang lebih konsisten dan mudah dianalisis terkait kevalidan produk, kepraktisan dari praktisi dan siswa, serta penilaian kualitas secara keseluruhan.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Uji Validitas Desain Produk

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Kesesuaian desain dengan tujuan pembelajaran	1
2.	Keterbacaan dan kejelasan antarmuka	2 dan 3
3.	Konsistensi desain dan navigasi	4
4.	Estetika dan daya tarik visual	5
5.	Fungsionalitas dan interaktivitas	6
6.	Penggunaan warna dan tipografi	7
7.	Responsivitas desain pada perangkat android	8
8.	Kemudahan penggunaan	9
9.	Keterpaduan konten	10

Jumlah Pertanyaan	10
-------------------	----

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Uji Validitas Bahasa

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia	1, 2, dan 3
2.	Komunikatif dan interaktif	4, 5, dan 6
Jumlah Pertanyaan		6

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Uji Validitas Materi

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
2.	Kesesuaian tujuan dengan materi	2
3.	Kejelasan penyajian materi	3, 4 dan 5
4.	Alur pembelajaran	6 dan 7
5.	Kesesuaian materi dengan tingkat pendidikan pengguna	8, 9, dan 10
6.	Ketepatan dan akurasi informasi	11 dan 12
7.	Penggunaan contoh dan ilustrasi yang tepat	13
8.	Kemampuan materi dalam meningkatkan pemahaman	14 dan 15
Jumlah Pertanyaan		15

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Uji kepraktisan Produk

No.	Indikator	Nomor Soal
-----	-----------	------------

1. Kemudahan penggunaan	1 dan 2
2. Ketersediaan instruksi dan panduan	3 dan 4
3. Interaktivitas media	5 dan 6
4. Waktu penggunaan	7 dan 8
5. Kompatibilitas perangkat	9 dan 10
6. Daya tarik visual dan auditori	11 dan 12
7. Kesesuaian dengan kurikulum	13 dan 14
8. Pengembangan keterampilan berpikir kritis	15 dan 16
9. Fleksibilitas penggunaan	17 dan 18
Jumlah Pertanyaan	18

3. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang situasi umum SDN 228 Pembasean. Data dapat berupa dokumen-dokumen, foto atau berupa gambar yang mana data tersebut dapat dijadikan sebagai pengumpulan bukti. Dokumentasi sebagai proses dalam pengumpulan data, pencarian, penyediaan dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi untuk memperkuat proses pelaksanaan dalam penelitian ini.

4. Tes

Tes adalah instrumen penelitian yang dapat digunakan untuk memperoleh dan mengetahui pemahaman siswa terhadap materi dan hasil belajar siswa. Pemberian tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran

berbasis aplikasi Android (*pretes*) dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Android (*posttes*). Tes yang diberikan berupa pertanyaan-pertanyaan essai sebanyak 10 nomor.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan cara untuk mengolah data yang sudah dikumpulkan sehingga menjadi suatu informasi yang bisa dipahami untuk menemukan solusi permasalahan terutama dalam masalah penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan *Mixed Methods Research* yang sering disingkat dengan *Mix-Method*. *Mix-method* ini sendiri merupakan salah satu metode yang memadupadankan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif.

Mix-method dapat membantu penulis untuk menemukan hasil penelitian yang lebih baik dibanding hanya menggunakan satu pendekatan saja. Pada *mix-method* ini terdiri atas empat tipe yaitu *embedded*, *explanatory*, *exploratory*, dan *triangulation*. Penulis menggunakan tipe *exploratory* pada jenis *mixed method sequential exploratory*. *Sequential* (urutan) adalah penelitian yang awalnya melakukan kualitatif lalu melanjutkan penelitian kuantitatif.⁵⁴

Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan penulis pada penelitian ini.

1. Analisis data kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan upaya mencari dan mengolah berbagai data baik yang bersumber dari hasil wawancara, maupun pengamatan lapangan. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka angka. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari data validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli penelitian pendidikan dan media pembelajaran, dan ahli bahasa yang berupa saran yang terdapat pada angket validasi.

⁵⁴ Adita Widara Putra, "Penerapan Model Bengkel Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa" (*Universitas Pendidikan Indonesia*, 2012).

2. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli penelitian pendidikan dan media pembelajaran, dan ahli bahasa sebagai validator melalui angket validasi yang berisi angka-angka dengan skor yang diperoleh dari skor validasi.⁵⁵

Adapun rumus data kualitatif yang digunakan sebagai berikut

Rumus data kuantitatif per item:

$$P = \frac{X}{X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

X : Skor yang diberikan responden pada suatu item

X_i : Skor tertinggi (ideal) pada satu item

Rumus keseluruhan item:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum X$: Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

$\sum X_i$: Jumlah Skor tertinggi

Dari hasil analisis data tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validasi produk. Tingkat validasi produk tergolong dari empat kategori seperti tidak valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Jika produk yang telah divalidasi masuk kedalam kategori 0%-20% dan 21%-40% maka harus direvisi secara besar besaran atau bahkan produk tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya. Namun jika produk masuk dalam kategori

⁵⁵Sylvi Nimas Aghytia and Dumiyati Dumiyati, "Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Group Investigation Di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu," *OPORTUNITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan Dan Koperasi* 1, no. 02 (2020): 34–38.

41%-60% dan 61% -80% maka produk perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat valid. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Valid
0%- 20%	Tidak Valid

Tabel 3.6 Kriteria Hasil Validasi

Adapun pada tahap kepraktisan terdapat lima kategori seperti tidak praktis, kurang praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Kategori 0%-20% dan 21%- 40% maka media pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41%-60% dan 61%-80% maka model pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup praktis, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat praktis. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.7 Kriteria Hasil Kepraktisan⁵⁶

Nilai	Kriteria
-------	----------

⁵⁶ Ega Ayu Lestari, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi” (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

81% - 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Praktis
0%- 20%	Tidak Praktis

Data kualitatif yang berupa tanggapan dan saran dari masing-masing validator digunakan sebagai acuan untuk revisi media pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Penilaian uji validitas dalam penelitian bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir kelayakan produk penelitian yang berupa media pembelajaran interaktif pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sehingga analisis data perlu diperhatikan dengan baik. Setiap penelitian memiliki masing-masing cara dalam perhitungan dan persentase dalam mendapatkan hasil dari tujuan penelitian.

Data penelitian yang telah diolah dan dianalisis kemudian ditempatkan berdasarkan kriteria yang ada. Jika data yang diolah kurang dalam pencapaiannya maka harus dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil dari kritik dan saran para validator untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

Setelah dilakukan perbaikan, media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya dilakukan uji efektifitas untuk mengetahui bagaimana efektivitas produk yang dikembangkan. Adapun pada tahap uji efektivitas juga terdapat lima kategori seperti tidak efektif, kurang efektif, cukup efektif, efektif, dan sangat efektif. Kategori 0%-20% dan 21%- 40% maka media pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41%-60% dan 61%-80% maka model pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup praktis, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika

masuk dalam kategori 81%-100% maka media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat praktis.

Tabel 3.8 Kriteria Uji Efektivitas⁵⁷

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat efektif
61% – 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup efektif
21% - 40%	Kurang efektif
0%- 20%	Tidak efektif

Data penelitian yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis kemudian ditempatkan berdasarkan kriteria yang ada. Jika data yang diolah kurang dalam pencapaiannya maka harus dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil dari kritik dan saran para validator untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Setelah dilakukan perbaikan, media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya sudah bisa diketahui bagaimana efektivitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian hasil dari penelitian sudah dapat disebarluaskan ke publik.

⁵⁷ Nattaya Emerald Ekawardhana, “Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Video Conference,” *Seminar Nasional Ilmu Terapan Universitas Widya Kartika*, 2020, 1–7.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media aplikasi yang dibuat menggunakan *software Smart Apps Creator* dan dikemas dalam bentuk aplikasi android. Media pembelajaran ini memuat materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya yang termasuk dalam mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Media ini diberi nama ‘Ragam Luwu Utara’ karena berisikan materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Kabupaten Luwu Utara. Pengembangan produk media dilaksanakan secara luring di SDN 228 Pembasean dengan subjek penelitian yaitu 15 orang siswa kelas IV. Media ini dikembangkan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yang dilakukan peneliti sebelum ke tahap selanjutnya yaitu dilakukannya tahap uji validasi angket analisis kebutuhan siswa dan guru dengan melibatkan dosen validator sebagai pakar ahli. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari angket analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan.

Pada tahap ini masukan dari validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi angket analisis kebutuhan yang digunakan serta pengecekan kembali yang dirancang mulai dari pengetikan, penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI. Berdasarkan hasil validasi instrumen analisis kebutuhan yang dilakukan oleh ahli evaluasi Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd., diperoleh kesimpulan bahwa instrumen tersebut sudah sangat valid dan layak digunakan dalam proses penelitian dengan beberapa revisi kecil.

Pada analisis kebutuhan terdapat 5 kategori analisis kebutuhan sesuai dengan teori

Januszewski dan Molenda. Lebih lanjut Ayu Lestari menjelaskan tahapan analisis kebutuhan yang dimaksud yaitu analisis kinerja, analisis fungsi tugas, mengkontruksi penilaian performance, analisis tujuan, dan analisis *setting* instruksional.⁵⁸

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan dengan melakukan wawancara kepada Ibu Dewi Ulandari, S.Pd.SD. selaku wali kelas IV UPT SDN 228 Pembasean, diperoleh informasi awal bahwa guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan berfokus pada isi buku paket. Guru juga sudah menggunakan media berupa *power point* dan video yang ditampilkan menggunakan LCD pada setiap mata pelajaran tetapi hal ini kurang menarik minat belajar siswa dan beberapa siswa tidak fokus saat proses belajar mengajar.⁵⁹ Ini menunjukkan adanya kesulitan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

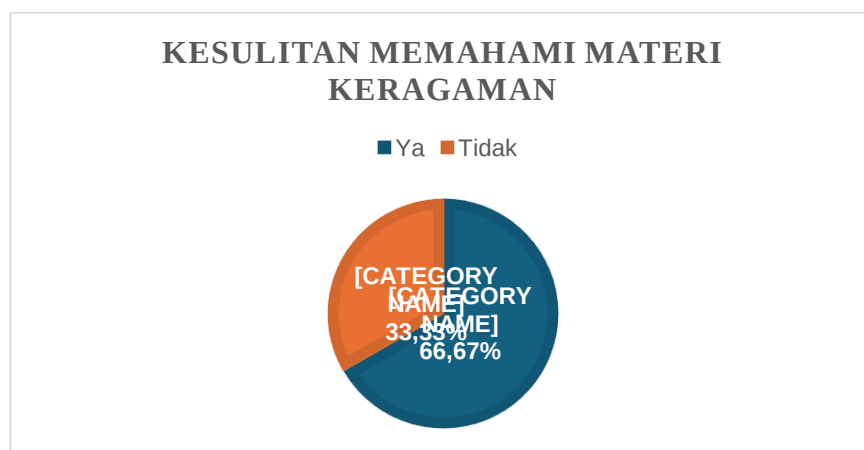
Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti menggagas sebuah media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Media ini bertujuan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih bervariasi, menyenangkan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Begitu juga dengan materi yang terdapat dalam media ini. Materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya yang terdapat dalam mata pelajaran PPKn ini sangat penting untuk dipahami oleh siswa. Hal ini berkaca pada maraknya kasus intoleransi antar suku yang terjadi di Indonesia sehingga guru juga menilai bahwa penting untuk menanamkan nilai toleransi pada diri siswa karena kita sebagai bangsa Indonesia hidup di tengah masyarakat yang majemuk.

⁵⁸ Ayu Lestari, "Pengembangan Model Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Pada Materi Bencana Alam Di Kelas V Mi Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo PUTRA P," *Institut Agama Islam Negeri Palopo*, 2021.

⁵⁹ Hasil wawancara dengan Ibu Dewi Ulandari, S.Pd.SD. selaku wali kelas IV UPT SDN 228 Pembasean (12 Desember 2024)

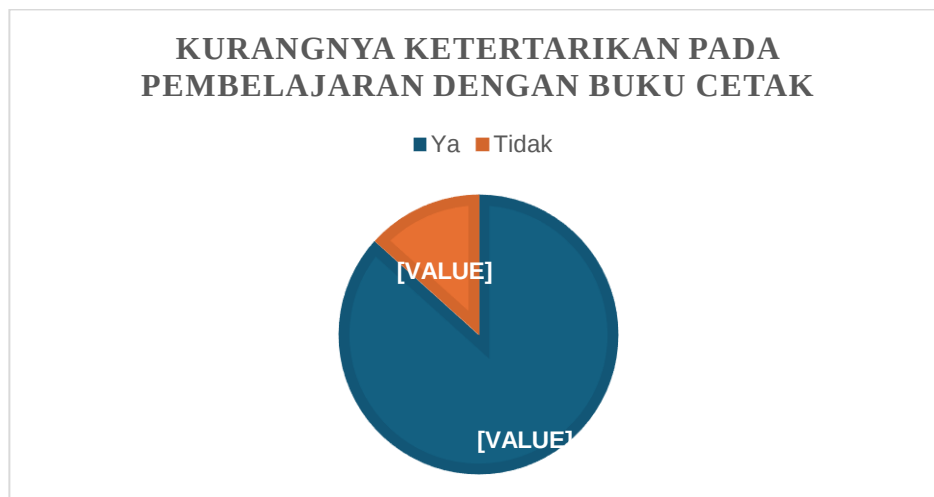
Kemudian peneliti juga memberikan instrumen berupa angket kepada siswa untuk mengetahui persepsi siswa mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran terutama pada penggunaan bahan ajar media pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Pada angket tersebut peneliti memberikan pernyataan terkait masalah yang dihadapi pada saat melakukan proses belajar pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Data tersebut dapat dilihat pada gambar bagan berikut:



Gambar 4.1 Diagram hasil angket siswa

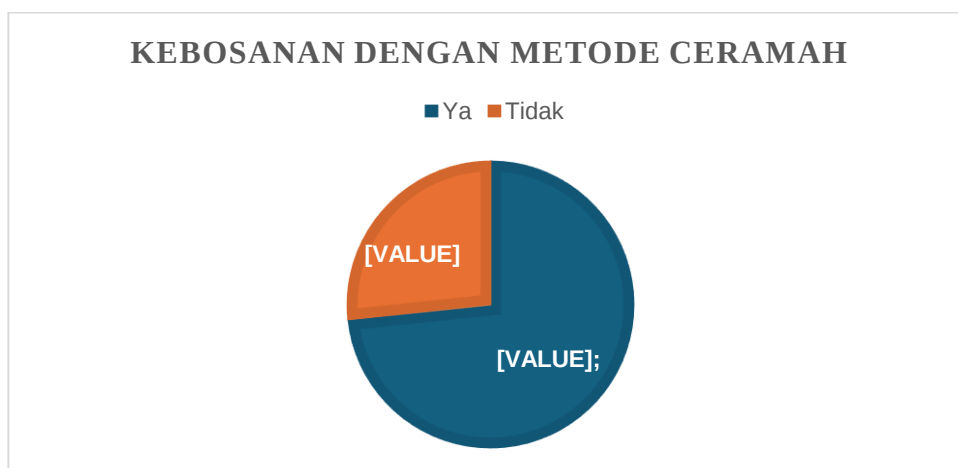
Berdasarkan angket analisis kebutuhan, 66,67% siswa menyatakan mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya. Ini merupakan mayoritas yang signifikan dan mengindikasikan bahwa ada masalah yang perlu diatasi dalam penyampaian materi ini. Hanya 33,33% siswa yang merasa tidak kesulitan.⁶⁰ Ini menunjukkan bahwa metode yang ada efektif bagi sebagian kecil siswa, tetapi tidak bagi mayoritas.

⁶⁰ Hasil angket analisis kebutuhan siswa



Gambar 4.2 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket, sebanyak 86,67% siswa merasa pembelajaran dengan buku cetak saja kurang menarik. Ini menunjukkan bahwa mereka membutuhkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan bervariasi. Hanya 13,33% siswa yang masih merasa tertarik dengan pembelajaran menggunakan buku cetak.⁶¹



Gambar 4.3 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan angket, 73,33% siswa mengaku sering merasa bosan saat pembelajaran menggunakan metode ceramah. Ini mengindikasikan bahwa metode ini

⁶¹ Hasil angket analisis kebutuhan siswa

kurang efektif dalam menjaga perhatian dan minat siswa. 26,67% siswa lainnya tidak merasa bosan dengan metode ceramah.⁶²

b. Analisis Fungsi Tugas

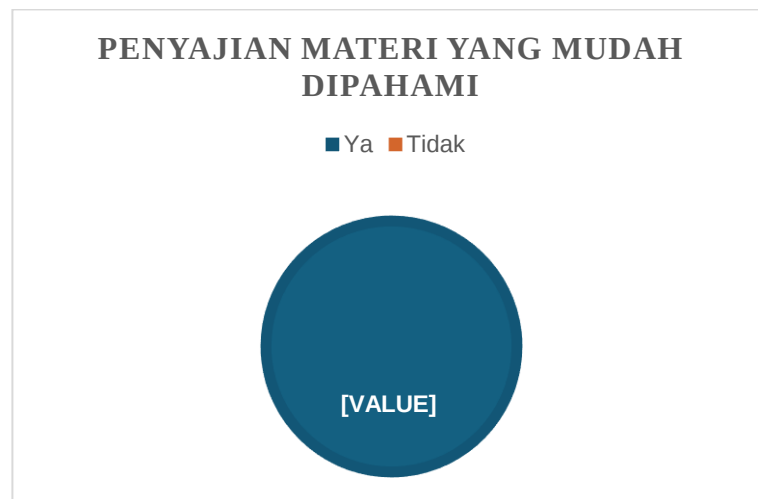
Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia merupakan salah satu materi yang dianggap penting untuk dipahami siswa. Guru menjelaskan bahwa siswa perlu memahami berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia, ciri khas masing-masing suku, serta keragaman budaya yang meliputi pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, bahasa daerah, dan lain sebagainya.⁶³ Selain itu, siswa juga perlu mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, serta menerapkan sikap saling menghargai dan toleransi terhadap perbedaan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan wawancara dengan guru juga diperoleh informasi bahwa banyak hal yang menjadi penyebab siswa sulit dalam memahami materi sehingga menyebabkan tugas yang diberikan terkadang tidak mencapai standar kompetensi yang ditentukan mulai dari penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan bervariasi maupun suasana dan kondisi kelas.⁶⁴

⁶² Hasil angket analisis kebutuhan siswa

⁶³ Hasil wawancara dengan Ibu Dewi Ulandari, S.Pd.SD. selaku wali kelas IV UPT SDN 228 Pembasean (12 Desember 2024)

⁶⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Dewi Ulandari, S.Pd.SD. selaku wali kelas IV UPT SDN 228 Pembasean (12 Desember 2024)



Gambar 4.4 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket, 100% siswa ingin materi keragaman suku bangsa dan budaya disajikan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Ini adalah tujuan yang sangat penting dalam pembelajaran dan tidak ada siswa yang tidak setuju dengan pernyataan ini.⁶⁵

c. Mengkonstruksi Penilaian Kinerja

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dewi Ulandari, S.Pd.SD. selaku wali kelas IV UPT SDN 228 Pembasean, diperoleh informasi bahwa guru biasanya menggunakan kombinasi antara tes tertulis, tugas kelompok, dan presentasi. Tes tertulis untuk mengukur pengetahuan siswa tentang konsep, tugas kelompok untuk melihat kemampuan mereka bekerja sama dan berdiskusi, serta presentasi untuk menilai kemampuan mereka menyampaikan informasi. Soal yang paling efektif menurut guru adalah soal yang interaktif, yang meminta siswa untuk terlibat langsung dengan pertanyaan yang ada.⁶⁶

⁶⁵ Hasil angket analisis kebutuhan siswa

⁶⁶ Hasil wawancara dengan Ibu Dewi Ulandari, S.Pd.SD. selaku wali kelas IV UPT SDN 228 Pembasean (12 Desember 2024)



Gambar 4.5 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket, 100% siswa setuju bahwa mereka lebih suka belajar dengan media yang memiliki kuis atau latihan soal interaktif.⁶⁷ Ini adalah indikator yang sangat kuat bahwa siswa ingin terlibat aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan umpan balik langsung karena tidak ada siswa yang tidak setuju dengan pernyataan ini.



Gambar 4.6 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket, 93,33% siswa merasa lebih mudah mengingat materi jika belajar sambil bermain atau menggunakan aplikasi interaktif. Ini menunjukkan bahwa

⁶⁷ Hasil angket analisis kebutuhan siswa

pembelajaran interaktif sangat membantu dalam proses memori siswa. Hanya 6,67% siswa yang merasa tidak terlalu terbantu dengan pembelajaran interaktif dalam hal mengingat materi.⁶⁸

d. Analisis Tujuan

Adapun data yang diperoleh mengenai analisis tujuan pembelajaran kelas IV SDN 228 Pembasean, peneliti menggunakan instrumen berupa dokumen yang dilihat dari capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat sebagai berikut:

1) CP (Capaian Pembelajaran)

Pada fase ini, siswa menunjukkan pemahaman tentang keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia, serta mampu bekerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman yang terikat persatuan dan kesatuan.

2) ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)

Fase B (Kelas 4)

Topik : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

a) Pengenalan Keragaman:

- Siswa mengidentifikasi berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia.
- Siswa menyebutkan contoh-contoh budaya dari berbagai suku bangsa (pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, bahasa daerah, makanan khas, dan lain-lain).

b) Kehidupan Masyarakat yang Beragam:

- Siswa menjelaskan bagaimana masyarakat Indonesia hidup dalam keberagaman.
- Siswa memberikan contoh sikap saling menghormati dan menghargai perbedaan.

⁶⁸ Hasil angket analisis kebutuhan siswa

c) Manfaat Keragaman:

- Siswa menjelaskan manfaat dari keberagaman suku bangsa dan budaya.
- Siswa menyimpulkan bahwa keberagaman adalah kekayaan bangsa yang harus dilestarikan.

3) TP (Tujuan Pembelajaran)

Topik 1: Pengenalan Keragaman

- 1.1 Siswa dapat menyebutkan minimal 5 suku bangsa yang ada di Indonesia.
- 1.2 Siswa dapat memberikan contoh pakaian adat, rumah adat, tarian, bahasa daerah, dan makanan khas dari suku bangsa yang berbeda.

Topik 2: Kehidupan Masyarakat yang Beragam

- 2.1 Siswa dapat menjelaskan bagaimana masyarakat Indonesia hidup berdampingan dalam keberagaman.
- 2.2 Siswa dapat memberikan contoh perilaku yang mencerminkan sikap saling menghormati dan menghargai perbedaan suku bangsa dan budaya.

Topik 3: Manfaat Keragaman

- 3.1 Siswa dapat menjelaskan manfaat keberagaman suku bangsa dan budaya bagi bangsa Indonesia.
- 3.2 Siswa dapat menyimpulkan bahwa keberagaman adalah kekayaan bangsa yang harus dilestarikan.



Gambar 4.7 Diagram hasil angket siswa

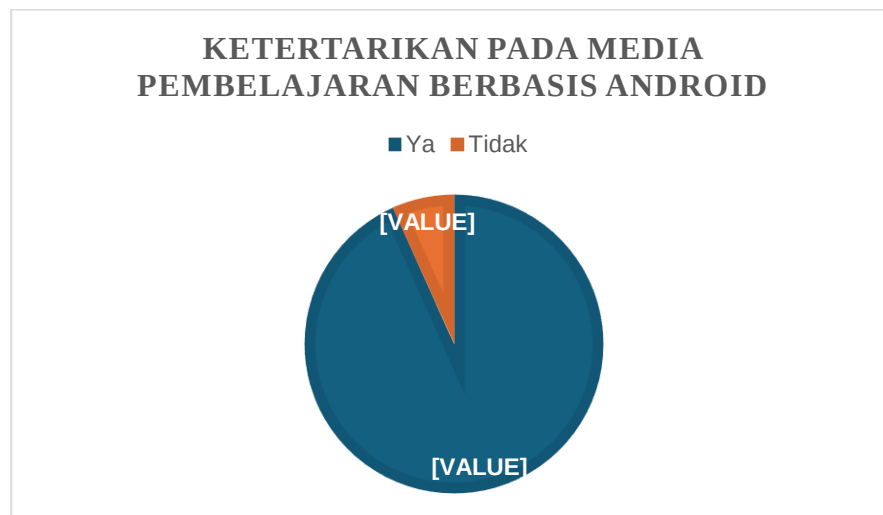
Berdasarkan hasil angket, seluruh siswa berharap aplikasi pembelajaran dapat membantu mereka memahami lebih banyak tentang budaya dan suku bangsa di Indonesia.⁶⁹ Ini menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari topik ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh hasil bahwa ada 8 keragaman suku dan etnis di sekitar siswa SDN 228 Pembasean yaitu Suku Makassar, Suku Bugis, Suku Toraja, Suku Jawa, Suku Bali, To Rongkong, To Seko, dan To Rampi.⁷⁰ Oleh karena itu, materi keragaman yang akan disajikan di dalam media pembelajaran adalah 8 suku dan etnis yang ada di sekitar siswa.

e. Analisis *setting* instruksional

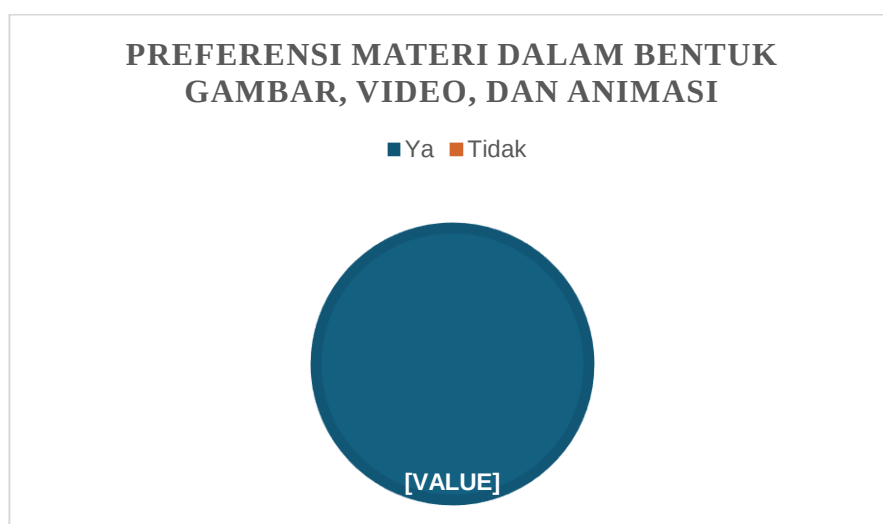
⁶⁹ Hasil angket analisis kebutuhan siswa

⁷⁰ Hasil wawancara dengan Ibu Dewi Ulandari, S.Pd.SD. selaku wali kelas IV UPT SDN 228 Pembasean (12 Desember 2024)



Gambar 4.8 Diagram hasil angket siswa

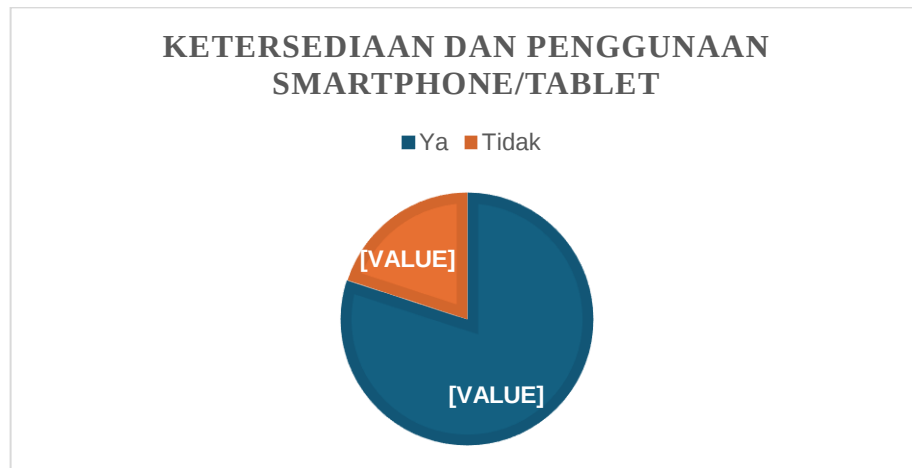
Berdasarkan hasil angket, 93,33% siswa tertarik belajar menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Ini adalah indikasi yang kuat bahwa aplikasi pembelajaran dapat menjadi media yang efektif karena hanya 6,67% siswa yang kurang tertarik dengan media pembelajaran berbasis Android.



Gambar 4.9 Diagram hasil angket siswa

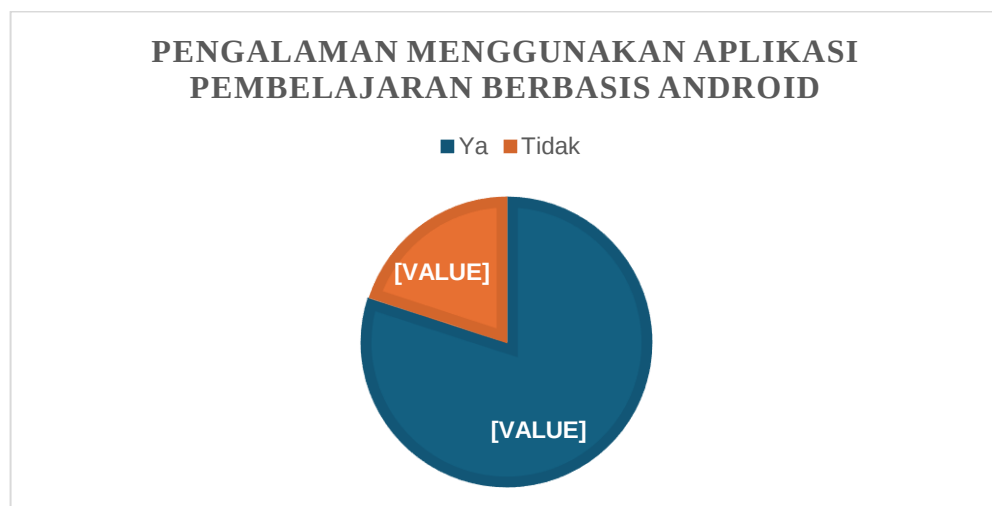
Berdasarkan hasil angket, 100% siswa lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk gambar, video, dan animasi, Ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran visual sangat penting bagi siswa karena tidak ada siswa yang tidak setuju dengan pernyataan ini.⁷¹



Gambar 4.10 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket, 80% siswa sering menggunakan *smartphone* atau tablet dalam kegiatan belajar. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki akses ke perangkat yang diperlukan untuk pembelajaran berbasis Android. Sedangkan 20% siswa lainnya tidak menggunakan *smartphone* atau tablet dalam kegiatan belajar.⁷²

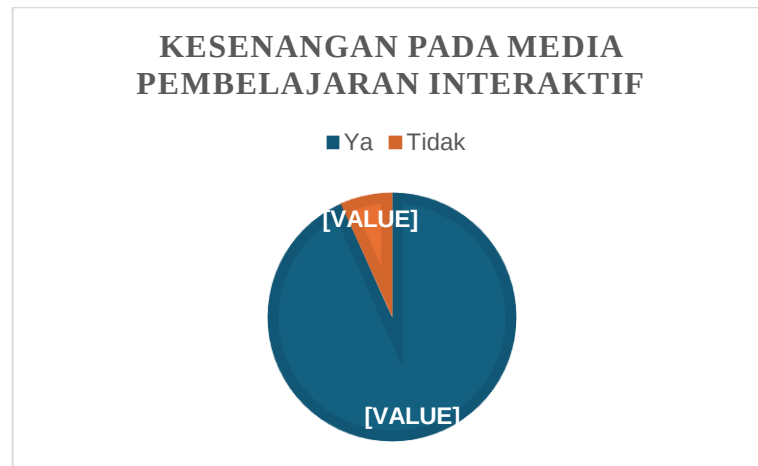


Gambar 4.11 Diagram hasil angket siswa

⁷¹ Hasil angket analisis kebutuhan siswa

⁷² Hasil angket analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan hasil angket, 80% siswa pernah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis Android sebelumnya. Ini adalah modal awal yang baik, karena mereka sudah familiar dengan platform ini. 20% siswa belum pernah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis Android.⁷³



Gambar 4.12 Diagram hasil angket siswa

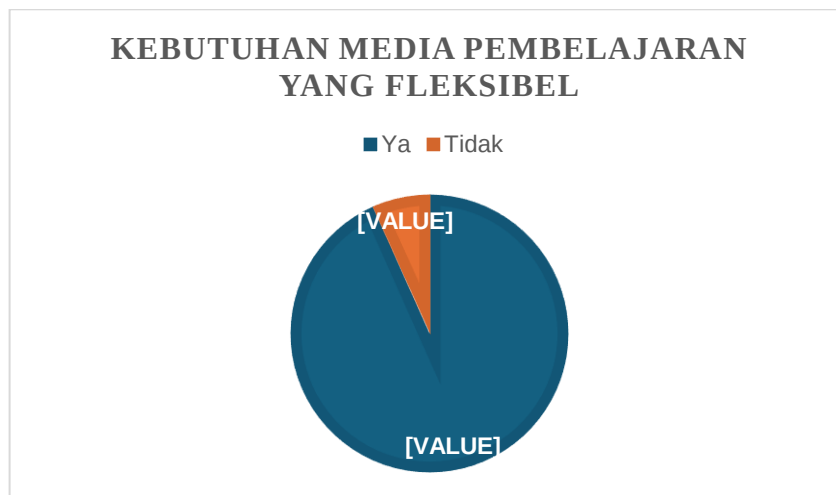
Berdasarkan hasil angket, 93,33% siswa merasa lebih senang belajar jika menggunakan media interaktif daripada hanya mendengarkan guru menjelaskan. Ini menekankan pentingnya interaksi dalam pembelajaran dan hanya 6,67% siswa yang kurang merasa senang dengan media pembelajaran interaktif.



⁷³ Hasil angket analisis kebutuhan siswa

Gambar 4.13 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket, 100% siswa ingin pembelajaran lebih menyenangkan dengan media yang menarik. Ini adalah faktor penting dalam memotivasi siswa dan tidak ada siswa yang tidak setuju dengan pernyataan ini.⁷⁴



Gambar 4.14 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket, 93,33% siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.⁷⁵ Hal ini menunjukkan kebutuhan akan fleksibilitas dalam *setting* instruksional.



Gambar 4.15 Diagram hasil angket siswa

⁷⁴ Hasil angket analisis kebutuhan siswa

⁷⁵ Hasil angket analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan hasil angket, 86,67% siswa ingin belajar secara mandiri menggunakan aplikasi pembelajaran di luar jam sekolah. Ini menunjukkan bahwa siswa ingin memiliki kontrol lebih besar terhadap proses pembelajaran mereka. 13,33% siswa lainnya tidak terlalu tertarik dengan pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi.⁷⁶

Secara keseluruhan, hasil analisis ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk membantu siswa memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti melakukan suatu kegiatan yakni merancang produk yang mendasari proses pengembangan media selanjutnya. Rancangan produk pada tahap ini masih bersifat konseptual. Berikut merupakan kegiatan perancangan produk yang dilakukan oleh peneliti:

a. Menentukan materi

Materi dalam media ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan dalam tahap analisis. Materi yang diterapkan yaitu Keragaman Suku Bangsa dan Budaya yang terdapat pada kelas IV yang kemudian disesuaikan dengan lokasi penelitian yaitu di Kabupaten Luwu Utara. Jadi peneliti mengambil materi keragaman suku bangsa dan budaya di Luwu Utara. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa ada beberapa keragaman suku yang ada di SDN 228 Pembasean, yaitu Suku Jawa, Suku Bugis, Suku Makassar, Suku Toraja, *To Rongkong*, *To Rampi*, *To Seko*, dan Suku Bali. Adapun capaian pembelajarannya sebagai berikut:

1) CP (Capaian Pembelajaran)

⁷⁶ Hasil angket analisis kebutuhan siswa

Pada fase ini, siswa menunjukkan pemahaman tentang keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Luwu Utara, serta mampu bekerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman yang terikat persatuan dan kesatuan.

2) ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)

Fase B (Kelas 4)

Topik : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Luwu Utara

Topik 1 : Pengenalan Keragaman di Luwu Utara:

- Siswa mengidentifikasi suku bangsa yang ada di Luwu Utara (misalnya: Toraja, Bugis, dll.).
- Siswa menyebutkan contoh-contoh budaya dari berbagai suku bangsa di Luwu Utara (pakaian adat, rumah adat, tarian, bahasa daerah, makanan khas, dll.).

3) TP (Tujuan Pembelajaran)

Topik 1 : Pengenalan Keragaman di Luwu Utara

1.1 Siswa dapat menyebutkan minimal 3 suku bangsa yang ada di Luwu Utara.

1.2 Siswa dapat memberikan contoh pakaian adat, rumah adat, tarian, bahasa daerah, dan makanan khas dari suku bangsa yang berbeda di Luwu Utara.

Materi yang disajikan yaitu penjelasan singkat tentang masing-masing suku bangsa yang ada di Luwu Utara serta keragaman budaya masing-masing suku, mulai dari bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan makanan khas. Dalam pengembangan media pembelajaran digital, Sweller menekankan bahwa desain media harus mempertimbangkan efisiensi kognitif, yaitu bagaimana informasi dapat disajikan dengan cara yang tidak membebani kapasitas mental pengguna.⁷⁷ Selain itu, dalam teori kognitif pembelajaran, Mayer menjelaskan bahwa kapasitas kognitif siswa memiliki

⁷⁷ John Sweller, "Cognitive Load Theory and Educational Technology," *Educational Technology Research and Development* 68, no. 1 (2020): 1–16.

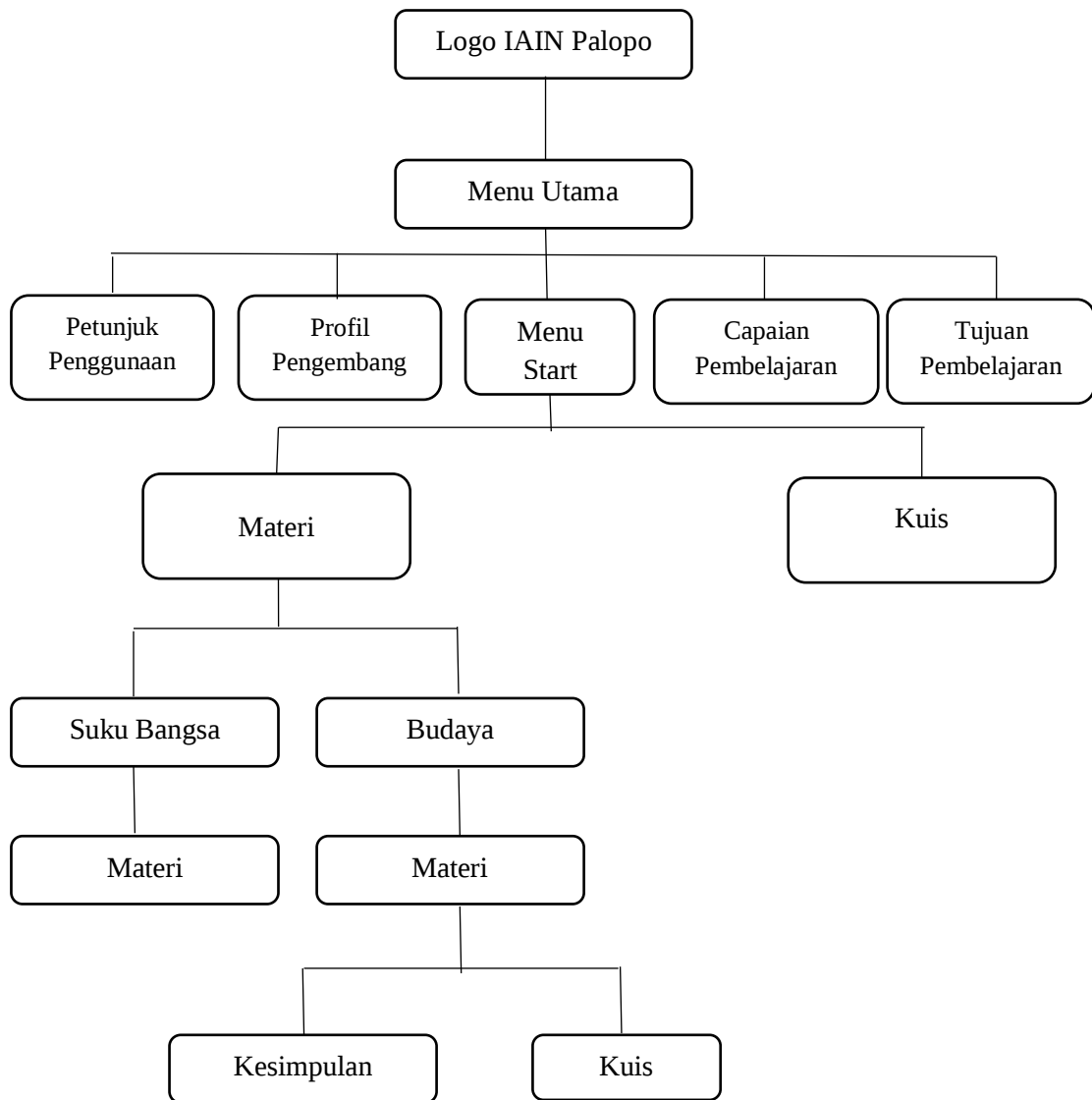
batasan tertentu dalam menyerap informasi.⁷⁸ Jika terlalu banyak informasi disajikan sekaligus, hal ini dapat menyebabkan *cognitive overload* atau kelebihan beban kognitif. Hal ini justru menghambat pemahaman dan retensi informasi.

Dengan hanya menampilkan 5 jenis budaya utama, media pembelajaran dapat lebih ringkas, menarik, dan interaktif. Penyajian yang lebih fokus juga memungkinkan pengguna untuk menjelajahi lebih dalam materi tanpa merasa terbebani, sehingga efektivitas pembelajaran meningkat. Membatasi informasi menjadi lebih terstruktur juga dapat meningkatkan pemahaman konseptual, karena siswa dapat memproses materi secara bertahap tanpa merasa kewalahan.

b. Merancang Desain Produk

Kegiatan pada tahap merancang desain produk yaitu menuangkan ide terlebih dahulu ke dalam rumusan yang menggambarkan media pembelajaran secara rinci. Rumusan tersebut bentuknya sangat bervariasi tergantung pada media yang dikembangkan. Untuk mengembangkan rancangan *multimedia* interaktif maka rumusan rancangan dibuat dalam bentuk diagram alur (*flowchart*). Adapun *flowchart* pada penelitian ini sebagai berikut:

⁷⁸ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (Cambridge University Press, 2020).

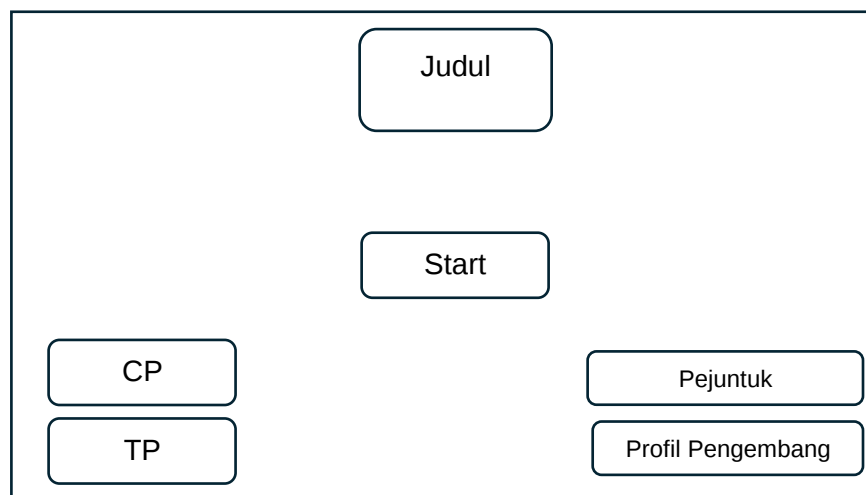


Gambar 4.16 Diagram Alur Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android

Pada gambar 4.16 bagan rancangan pengembangan media menggambarkan mulai dari tampilan awal yang berisi logo, kemudian muncul halaman utamayang berisi menu capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, profil pengguna, dan menu mainkan. Kemudian jika pengguna aplikasi menekan menu mainlan maka akan muncul halaman menu utama yang berisikan menu materi dan kuis. Desain produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa aplikasi yang dapat digunakan pada

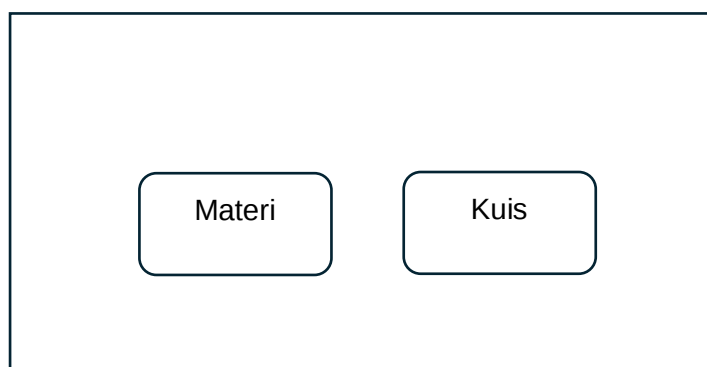
pembelajaran daring maupun luring. Aplikasi tersebut berisi beberapa menu diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menu Utama, berisi judul, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, profil pengembang, petunjuk penggunaan, dan tombol mainkan untuk beralih ke menu pembelajaran.



Gambar 4.17 Rancangan Desain Menu Utama

- 2) Menu Pembelajaran, berisi materi dan kuis



Gambar 4.18 Rancangan Desain Menu Pembelajaran

- 3) Petunjuk penggunaan, berisi petunjuk singkat penggunaan media pembelajaran.
- 4) Profil pengembang, berisi biodata pengembang media.
- 5) Capaian Pembelajaran, berisi capaian pembelajaran sebagai acuan dalam pembelajaran.

- 6) Tujuan Pembelajaran, berisi tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
- 7) Menu Materi, berisi menu suku dan budaya
- 8) Menu Kuis, terdiri dari 10 soal pilihan ganda
- c. Penyusunan instrumen validasi dan instrumen respon siswa.

Tahap yang dilakukan setelah merancang desain produk yaitu menyusun instrumen validasi dan instrumen respon siswa dan guru. Peneliti menyusun instrumen validasi meliputi validasi media, validasi bahasa, dan validasi materi dalam bentuk angket yang berisi beberapa pernyataan dan empat skala penilaian. Pada lembar angket terdapat kolom saran yang dapat diisi oleh validator agar media yang dibuat peneliti lebih baik dari sebelumnya. Selain angket validasi, peneliti juga menyusun angket respon siswa dan guru terkait penerapan media pembelajaran serta instrumen *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektivitas produk.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada pengembangan media terdapat dua tahap yaitu tahap pembuatan media dan tahap pengembangan media berdasarkan penilaian dan saran dari para tim ahli validasi.⁷⁹

Berikut proses pengembangan media dalam penelitian ini:

a. Pembuatan media

Berikut langkah-langkah dalam membuat media ‘Ragam Luwu Utara’. Namun sebelum itu kita perlu mengumpulkan bahan-bahan terlebih dahulu untuk dimasukkan ke dalam aplikasi:

- 1) Menyiapkan aplikasi *canva* di hp atau di laptop yang terkoneksi dengan internet.

Canva digunakan untuk membuat desain background dan animasi pada tampilan aplikasi.

⁷⁹ Hamdan Husein Batubara, “Media Pembelajaran Efektif,” *Semarang: Fatawa Publishing* 3 (2020).

- 2) Mendesain logo, tombol navigasi, tampilan background yang sesuai materi, dan gambar-gambar yang mendukung lainnya melalui aplikasi *canva* dan *google*.
- 3) Menggunakan aplikasi *canva* kemudian diunduh dengan format .jpg, .png, atau .jpeg.
- 4) Efek suara (suara klik mouse, jawaban benar, jawaban salah, dan *backsound* media) yang gratis melalui *youtube*.

Adapun

- 5) Menyiapkan materi dan membuat kuis pilihan ganda yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi dengan memanfaatkan *Ms. Word*.

Setelah semua bahan terkumpul, tahap selanjutnya yaitu menyusun bahan-bahan tersebut ke dalam *software Smart Apps Creator* hingga menjadi aplikasi android yang dapat dioperasikan di *smartphone* melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Unduh *software smart apps creator* melalui laman resmi www.smartappscreator.com. Pilih *free download* (gratis selama 30 hari).
- 2) Instal *software* tersebut di laptop.
- 3) Buka *software smart apps creator* yang sudah terinstal kemudian pilih android.
- 4) Setelah itu, menyusun bahan bahan yang telah disiapkan ke dalam *software* tersebut secara bertahap sesuai dengan *flowchart* yang telah dirancang pada tahap desain. Proses penyusunan ini dilakukan sesuai dengan kreativitas dan keuletan karena melibatkan animasi dan mengatur setiap tombol agar dapat berfungsi dengan baik.
- 5) Media yang sudah jadi dapat diekspor menjadi aplikasi android dengan cara klik menu output lalu pilih logo android agar dapat diunduh dalam format .apk dan diberi nama 'Ragam Luwu Utara'.

- 6) Unggah media 'Ragam Luwu Utara' di *google drive* untuk mendapatkan *link/tautan*.
- 7) Salin dan kirim *link* melalui *whatsapp* (versi desktop).
- 8) Buka *smartphone* dan klik *link google drive* yang telah dibagikan melalui *whatsapp* kemudian instal.
- 9) Aplikasi 'Ragam Luwu Utara' siap untuk dioperasikan di *smartphone* android.

b. Uji Validasi

Setelah produk yang dikembangkan telah rampung dirancang, selanjutnya dilakukan tahap uji validasi dengan melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Pada tahap ini masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi media yang dikembangkan serta pengecekan kembali dalam produk yang dirancang mulai dari pengetikan, tata letak gambar, penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi oleh setiap validator dijabarkan sebagai berikut:

1) Hasil Uji Validitas

a) Validasi Ahli Bahasa

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli bahasa yakni Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media yang dilihat dari aspek bahasa. Tingkat kevalidan materi dapat diketahui berdasarkan data hasil angket yang telah diberikan. Data tersebut berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif diperoleh berdasarkan masukan atau saran yang diberikan oleh validator. Hasil saran oleh ahli materi dapat dilihat pada lampiran 8 tabel 2. Terdapat beberapa saran dari validator ahli materi yang digunakan untuk memperbaiki produk

sebelum diujicobakan kepada siswa. Sedangkan pemaparan data kuantitatif dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Bahasa

	Aspek yang Dinilai	Bobot	Catatan
		Penilaian	
Kevalidan Bahasa	1. Kalimat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar.	4	Sangat Valid
	2. Pemilihan kata (diksi) dalam media pembelajaran mudah dipahami siswa.	3	Valid
	3. Struktur kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan multitafsir.	4	Sangat Valid
	4. Penyampaian informasi dalam media pembelajaran terasa alami dan mudah dipahami oleh siswa.	4	Sangat Valid
	5. Media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dengan materi yang disajikan.	3	Valid
	6. Teks yang digunakan dalam media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut.	4	Sangat Valid
Total Skor		22	
Rata-rata Skor		3,67	
Persentase Skor		91,67	

Kategori	Sangat Valid
Berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh yang kemudian dibagi dengan skor maksimal, dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan tabel 3.7 tentang kualifikasi tingkat kevalidan, hasil validasi oleh ahli materi berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.	

b) Validasi Ahli Materi

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli materi yakni Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media bila ditinjau dari aspek materi dan isi yang terdapat pada media. Tingkat kevalidan materi dapat diketahui berdasarkan data hasil angket yang telah diberikan. Data tersebut berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif diperoleh berdasarkan masukan atau saran yang diberikan oleh validator. Hasil saran oleh ahli materi dapat dilihat pada lampiran 7 tabel 2. Terdapat beberapa saran dari validator ahli materi yang digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Sedangkan pemaparan data kuantitatif dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Bobot	Catatan
	Penilaian	
1. Materi disajikan secara sistematis dan mudah diikuti.	3	Valid
2. Penjelasan dalam materi tidak membingungkan	4	Sangat

Kevalidan Materi	siswa.		Valid
	3. Bahasa yang digunakan dalam materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4	Sangat Valid
	4. Alur penyampaian materi mengikuti urutan logis dan runtut.	3	Valid
	5. Transisi antarbagian materi berjalan lancar dan terstruktur.	4	Sangat Valid
	6. Materi sesuai dengan kurikulum kelas IV SD.	4	Sangat Valid
	7. Penyajian materi tidak terlalu sulit atau terlalu mudah untuk siswa kelas IV SD.	4	Sangat Valid
	8. Materi mampu menarik perhatian siswa pada tingkat usia yang sesuai.	4	Sangat Valid
	9. Informasi dalam materi akurat dan dapat dipercaya.	4	Sangat Valid
	10. Materi tidak mengandung kesalahan konsep atau data.	4	Sangat Valid
	11. Contoh yang diberikan relevan dengan materi yang dibahas.	4	Sangat Valid
	12. Ilustrasi dalam materi mendukung pemahaman siswa terhadap konsep.	3	Valid
	13. Materi membantu siswa memahami konsep secara mendalam.	4	Sangat Valid
	14. Materi dilengkapi dengan aktivitas interaktif	4	Sangat

	yang meningkatkan keterlibatan siswa.		Valid
15.	Materi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.	4	Sangat Valid
Total Skor			57
Rata-rata Skor			3,8
Persentase Skor			95
Kategori			Sangat Valid

Berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh yang kemudian dibagi dengan skor maksimal, dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 95%. Berdasarkan tabel 3.7 tentang kualifikasi tingkat kevalidan, hasil validasi oleh ahli materi berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c) Validasi Ahli Desain

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli desain yakni Bapak Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. Validasi oleh ahli desain dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media bila ditinjau dari aspek desain yang terdapat pada media. Tingkat kevalidan materi dapat diketahui berdasarkan data hasil angket yang telah diberikan. Data tersebut berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif diperoleh berdasarkan masukan atau saran yang diberikan oleh validator. Hasil saran oleh ahli materi dapat dilihat pada lampiran 9 tabel 2. Terdapat beberapa saran dari validator ahli materi yang digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Sedangkan pemaparan data kuantitatif pada tabel

berikut.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Desain

	Aspek yang Dinilai	Bobot	Catatan
		Penilaian	
Kevalidan Desain Media	1. Desain media pembelajaran ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	4	Sangat Valid
	2. Teks yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca.	3	Valid
	3. Informasi yang ditampilkan pada antarmuka jelas dan mudah dipahami.	4	Sangat Valid
	4. Tata letak dan elemen navigasi dalam media pembelajaran konsisten di seluruh bagian.	3	Valid
	5. Tampilan visual media pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi pengguna.	4	Sangat Valid
	6. Semua fitur interaktif dalam media pembelajaran berfungsi dengan baik.	4	Sangat Valid
	7. Kombinasi warna dan jenis huruf yang digunakan mendukung kenyamanan dalam membaca.	3	Valid
	8. Media pembelajaran dapat digunakan dengan baik pada perangkat Android tanpa masalah.	4	Sangat Valid

9. Media pembelajaran mudah digunakan tanpa memerlukan banyak panduan tambahan.	4	Sangat Valid
10. Konten yang disajikan dalam media pembelajaran saling mendukung dan terintegrasi dengan baik.	4	Sangat Valid
Total Skor	37	
Rata-rata Skor	3,7	
Persentase Skor	92,5	
Kategori	Sangat Valid	

Berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh yang kemudian dibagi dengan skor maksimal, dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 92,5%. Berdasarkan tabel 3.7 tentang kualifikasi tingkat kevalidan, hasil validasi oleh ahli materi berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementasi (Uji Kepraktisan)

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba produk, pada penelitian ini tahap uji coba produk dilakukan dengan kelompok kecil untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dari persepsi siswa dan guru yang menjadi subjek penelitian. Uji coba kelompok kecil atau uji kepraktisan dilakukan dengan menyebarkan produk berupa media pembelajaran berbasis Android materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia secara terbatas kepada 15 orang siswa kelas IV di SDN 228. Hasil uji kepraktisan pada siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Kepraktisan oleh Siswa

No.	Coding Responden	Jumlah skor yang di peroleh	Jumlah skor maksimum	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1.	AF	60	72	83,33%	Sangat Praktis
2.	JK	62	72	86,11%	Sangat Praktis
3.	UF	60	72	83,33%	Sangat Praktis
4.	ANR	66	72	91,67%	Sangat Praktis
5.	MF	60	72	83,33%	Sangat Praktis
6.	HV	64	72	88,89%	Sangat Praktis
7.	WK	66	72	91,67%	Sangat Praktis
8.	AFSF	64	72	88,89%	Sangat Praktis
9.	AAF	64	72	88,89%	Sangat Praktis
10.	RT	63	72	87,5%	Sangat Praktis
11.	AM	64	72	88,89%	Sangat Praktis
12.	AP	65	72	90,28%	Sangat Praktis
13.	RA	63	72	87,5%	Sangat Praktis
14.	UAK	61	72	84,72%	Sangat Praktis
15.	RNL	66	72	91,67%	Sangat Praktis
Jumlah		948	1080		
Rata-rata				87,76%	Sangat Praktis

Berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh yang kemudian dibagi dengan skor maksimal, dapat dilihat bahwa hasil uji kepraktisan memperoleh nilai persentase sebesar 87,78%. Berdasarkan tabel 3.8 tentang kualifikasi tingkat kepraktisan, hasil uji kepraktisan oleh siswa berada pada kategori sangat praktis. Adapun persentasi hasil angket respon guru terhadap uji kepraktisan atau uji coba produk yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru

Aspek yang Dinilai	Bobot	Catatan
--------------------	-------	---------

Penilaian		
1. Media pembelajaran ini mudah dipahami oleh guru.	4	Sangat Praktis
2. Saya dapat mengoperasikan media ini tanpa memerlukan bantuan teknis yang rumit.	3	Praktis
3. Media ini menyediakan petunjuk penggunaan yang jelas bagi guru.	4	Sangat Praktis
4. Panduan yang disertakan memudahkan saya dalam memahami setiap fitur media.	4	Sangat Praktis
5. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran.	4	Sangat Praktis
6. Media ini memungkinkan adanya interaksi yang baik antara siswa dan materi yang disajikan.	4	Sangat Praktis
7. Media ini dapat digunakan dengan efektif dalam waktu yang telah direncanakan.	4	Sangat Praktis
8. Penggunaan media ini tidak memakan waktu terlalu lama untuk setiap aktivitas.	3	Praktis
9. Media ini dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat Android.	4	Sangat Praktis
10. Tidak ada kendala teknis ketika media ini digunakan di perangkat saya.	4	Sangat Praktis
11. Tampilan visual pada media ini menarik perhatian siswa.	4	Sangat Praktis

12. Efek suara atau audio pada media ini sesuai dan mendukung pembelajaran.	4	Sangat Praktis
13. Media ini sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum.	4	Sangat Praktis
14. Materi yang disajikan di media ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran.	4	Sangat Praktis
15. Media ini membantu siswa dalam menganalisis dan memecahkan masalah.	4	Sangat Praktis
16. Media ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.	3	Praktis
17. Media ini dapat digunakan di berbagai situasi pembelajaran (daring/luring).	4	Sangat Praktis
18. Saya dapat menyesuaikan penggunaan media ini sesuai dengan kebutuhan siswa.	4	Sangat Praktis
Total Skor	69	
Rata-rata Skor	3,83	
Persentase Skor	95,83%	
Kategori	Sangat Praktis	

Berdasarkan data hasil kepraktisan oleh praktisi dalam hal ini guru kelas IV SDN 228 Pembasean terhadap Media yang, skor yang diperoleh dari angket yaitu 69 dari skor maksimum 72 dengan persentase kepraktisan sebesar 95,83%. Berdasarkan tabel 3.8 tentang kualifikasi tingkat kepraktisan, hasil uji kepraktisan oleh guru berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisiensi media pembelajaran berbasis Android yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

a. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan media pembelajaran untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Evaluasi ini diterapkan dalam setiap tahapan pengembangan berdasarkan model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1) Evaluasi pada Tahap Analisis

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan siswa dan guru terkait pembelajaran materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. Secara keseluruhan, evaluasi formatif dari tahap analisis menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan nyata akan inovasi dalam pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya. Metode pembelajaran yang ada saat ini belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Android dapat menjadi solusi yang tepat dengan mempertimbangkan aspek interaktivitas, keterlibatan siswa, dan fleksibilitas dalam pembelajaran. Hal ini akan menjadi dasar dalam tahap perancangan dan pengembangan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Evaluasi pada Tahap Desain

Pada tahap ini, dilakukan perancangan konsep media pembelajaran seperti penentuan materi yang akan dimasukkan dalam aplikasi, penyusunan alur pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa, dan proses mendesain tampilan antarmuka agar lebih menarik dan mudah digunakan.

Hasil evaluasi formatif pada tahap ini dilakukan melalui diskusi dengan ahli desain dan ahli materi. Beberapa perbaikan dilakukan seperti menambahkan kesimpulan di setiap bagian materi, mengatur komposisi warna dan tata letak teks agar lebih nyaman bagi pengguna, dan menyediakan menu petunjuk penggunaan agar siswa lebih mudah memahami cara kerja aplikasi.

3) Evaluasi pada Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan evaluasi dengan merevisi produk yang dikembangkan. Adapun revisi dari para ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Revisi media Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli

No.	Validator	Saran
1.	Validator Ahli Bahasa Sukmawaty, S.Pd., M.Pd	• Perhatikan penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI, • Konsistensi penomoran, spasi, jenis huruf, dan kata penghubung, • Perhatikan penggunaan tanda baca.
2.	Validator Ahli Materi Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.	• Materi dijelaskan secara terstruktur, • Tambahkan kesimpulan, • Buat penjelasan menjadi beberapa paragraf agar dapat dibaca dengan mudah, • Tambahkan penjelasan pada setiap keragaman

budaya.

- | | |
|--|--|
| 3. Validator Ahli
Desain
Arwan Wiratman,
S.Pd., M.Pd. | <ul style="list-style-type: none"> • Atur komposisi warna gambar dan teks, • Hindari penggunaan objek desain yang berlebihan, • Tambahkan menu petunjuk penggunaan. |
|--|--|

Peneliti melakukan revisi pada produk yang dikembangkan sesuai dengan saran dari validator. Adapun perbandingan hasil revisi produk sebelum dan sesudah direvisi berdasarkan saran dan kritik dari para ahli, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Tampilan Beberapa Bagian Aplikasi Sebelum Dan Setelah Revisi
Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
	
	

Suku Jawa

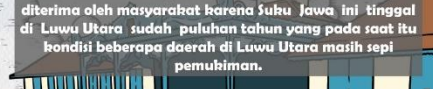
Suku Jawa merupakan salah satu suku terbesar di Indonesia dengan budaya yang kaya dan beragam. Keberadaannya di Sulawesi Selatan, khususnya di Kabupaten Luwu Utara, menjadi bukti perpaduan budaya yang harmonis. Keberadaan Suku Jawa di Luwu Utara sudah cukup diterima oleh masyarakat karena suku Jawa ini tinggal di Luwu Utara sudah puluhan tahun yang pada saat itu kondisi beberapa daerah di Luwu Utara masih sepi pemukiman.



Suku Jawa

Suku Jawa merupakan salah satu suku terbesar di Indonesia dengan budaya yang kaya dan beragam. Keberadaannya di Sulawesi Selatan, khususnya di Kabupaten Luwu Utara, menjadi bukti perpaduan budaya yang harmonis.

Keberadaan Suku Jawa di Luwu Utara sudah cukup diterima oleh masyarakat karena suku Jawa ini tinggal di Luwu Utara sudah puluhan tahun yang pada saat itu kondisi beberapa daerah di Luwu Utara masih sepi pemukiman.



Suku Toraja

Toraja merupakan nama yang diberikan oleh suku Bugis untuk orang-orang yang tinggal di daerah pegunungan di sebelah utara semenanjung Sulawesi Selatan, yang hidup cenderung terisolasi. Berdasarkan tradisi yang turun-temurun, suku Toraja memercayai bahwa nenek moyang mereka berasal dari pulau mistis yang disebut Pongko'. Di masa lampau, beberapa penduduk Pongko' berlayar mengarungi samudera kemudian armada mereka dihancurkan oleh badai dan mendarat di Sulawesi Selatan. Nenek moyang suku Toraja mencapai tana Toraja yang selaras dengan mengikuti hulu sungai Sa'dan.



Suku Toraja

Toraja merupakan nama yang diberikan oleh Suku Bugis untuk orang-orang yang tinggal di daerah pegunungan di sebelah utara semenanjung Sulawesi Selatan, yang hidup cenderung terisolasi.

Berdasarkan tradisi yang turun-temurun, suku Toraja memercayai bahwa nenek moyang mereka berasal dari pulau mistis yang disebut Pongko'. Di masa lampau, beberapa penduduk Pongko' berlayar mengarungi samudera kemudian armada mereka dihancurkan oleh badai dan mendarat di Sulawesi Selatan. Nenek moyang suku Toraja mencapai Tana Toraja yang selaras dengan mengikuti hulu Sungai Sa'dan.



Rumah Adat Banua Katongkonan



Rumah Adat Banua Katongkonan

Banua Katongkonan berbentuk panggung, beratap melengkung seperti perahu terbalik, dan dihiasi ukiran khas. Selain sebagai tempat tinggal, Banua Katongkonan berfungsi dalam upacara adat dan melambangkan status sosial serta hubungan dengan leluhur.



Rumah Adat Suku Bugis



Rumah adat suku bugis yaitu Bola Soba atau Sawo Raja Petta Punggawae.

Rumah Adat Suku Bugis

Rumah adat suku bugis yaitu Bola Soba atau Sawo Raja Petta Punggawae. Bola Soba adalah rumah adat Bugis untuk pertemuan dan silaturahmi, melambangkan keramahan dan kebersamaan. Saoraja Petta Punggawae adalah rumah bangsawan atau pemimpin, digunakan untuk acara adat dan urusan resmi, mencerminkan kehormatan dan status sosial.



COTO MAKASSAR

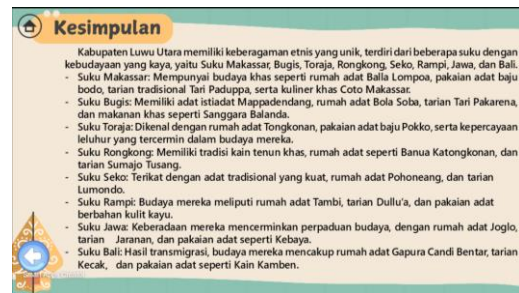


COTO MAKASSAR

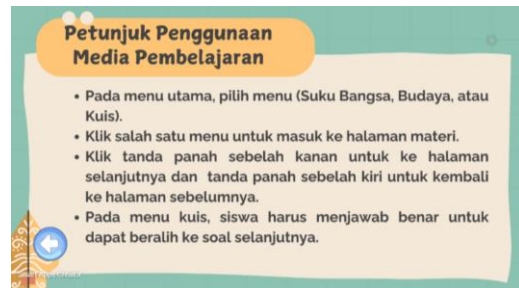
Coto Makassar adalah makanan tradisional khas Kota Makassar, Sulawesi Selatan yang terbuat dari daging sapi dan jeroan sapi. Coto Makassar memiliki kuah yang kental dan gurih, serta bumbu rempah yang khas dengan tambahan kacang tanah giling.



Tidak terdapat menu kesimpulan



Tidak terdapat menu petunjuk penggunaan



Tidak terdapat profil pengembang



4) Evaluasi pada Tahap Implementasi

Setelah dilakukan revisi, media diuji cobakan dalam skala kecil kepada 15 siswa kelas IV SDN 228 Pembasean. Evaluasi formatif dilakukan melalui angket respons siswa, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa setuju bahwa media pembelajaran ini lebih menarik dibanding metode ceramah. Mayoritas siswa juga merasa lebih tertarik belajar dengan media berbasis Android. Siswa ingin media ini digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.

Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android sangat praktis dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Evaluasi formatif yang dilakukan selama proses pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memenuhi standar validitas yang tinggi,

dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi formatif ini membantu dalam penyesuaian dan penyempurnaan media pembelajaran sebelum diimplementasikan secara lebih luas, sehingga produk akhir benar-benar berkualitas, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan setelah media pembelajaran diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengukur keberhasilannya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Evaluasi ini mencakup analisis hasil belajar siswa yang dapat diketahui dengan cara uji efektivitas. Uji efektivitas dilakukan oleh peneliti setelah implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis Android. Peneliti mengambil sampel sebanyak 15 siswa dari kelas IV A SDN 228 Pembasean.

Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan, dilakukan pengukuran hasil belajar siswa melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). *Pretest* dilakukan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya. Sementara itu, *posttest* diberikan setelah siswa menggunakan media pembelajaran guna menilai peningkatan pemahaman mereka setelah pembelajaran berlangsung.

Hasil *pretest* dan *posttest* ini dianalisis untuk melihat sejauh mana media pembelajaran berbasis Android berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram untuk mempermudah interpretasi. Berikut adalah pemaparan hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 4.8 Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>

1.	AF	40	50
2.	JK	60	100
3.	UF	30	30
4.	ANR	60	90
5.	MF	30	80
6.	HV	30	50
7.	WK	60	100
8.	AFSF	40	80
9.	AAF	10	90
10.	RT	20	80
11.	AM	10	70
12.	AP	60	80
13.	RA	50	70
14.	UAK	30	80
15.	RNL	60	90
Jumlah		590	1140
Rata-rata		39,33	76

Berdasarkan Tabel 4.16 Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest*, diperoleh hasil bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Android, nilai *pretest* siswa bervariasi dengan skor terendah 10 dan skor tertinggi 60. Total nilai *pretest* dari 15 siswa adalah 590, dengan rata-rata 39,33. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi masih tergolong rendah. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android, terjadi peningkatan signifikan pada nilai siswa. Skor terendah *posttest* adalah 30, sedangkan skor tertinggi mencapai 100. Total nilai *posttest* yang diperoleh siswa adalah 1140, dengan rata-rata 76. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Dengan membandingkan rata-rata *pretest* dan *posttest*, terlihat adanya kenaikan

sebesar 93,26%. Kenaikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai yang cukup signifikan, bahkan beberapa siswa berhasil mencapai skor maksimal 100 dalam *posttest*.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya. Peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang lebih interaktif dan visual dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap pertama, yaitu analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran untuk mengetahui permasalahan yang ada dan menentukan solusi yang tepat. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran berbasis Android berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Tahap berikutnya, yaitu pengembangan, mencakup proses pembuatan serta validasi produk oleh ahli materi, bahasa, dan desain guna memastikan kesesuaian dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Setelah melalui proses validasi, penelitian ini memasuki tahap implementasi atau uji kepraktisan, di mana media pembelajaran diterapkan dalam skala terbatas untuk

menilai kemudahan penggunaan serta keterterimaan oleh siswa dan guru. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan pengukuran efektivitas media dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* guna menilai sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Evaluasi ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut agar media dapat memberikan manfaat yang optimal dalam pembelajaran.

Dengan mengadaptasi model ADDIE, penelitian ini memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis dan terstruktur sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

1. Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru Terhadap Media Pembelajaran pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis Android dalam mendukung pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di Kabupaten Luwu Utara. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa dan wawancara dengan guru, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku paket dalam mengajarkan materi ini. Menurut Santoso, pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena kurangnya interaksi dan keterlibatan aktif.⁸⁰

⁸⁰ M Santoso, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2017).

Selain itu, minat belajar siswa masih kurang optimal. Mayoritas siswa menyatakan sering merasa bosan dengan metode ceramah di kelas dan merasa bahwa pembelajaran dengan buku cetak saja kurang menarik. Menurut hasil penelitian oleh Nazimuddin, pembelajaran berbasis visual dan interaktif lebih menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.⁸¹ Sebagian besar siswa menginginkan pembelajaran berbasis aplikasi yang lebih menarik dan dapat diakses kapan saja. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik belajar dengan metode yang lebih interaktif dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah dan buku cetak.

Keinginan siswa untuk menggunakan aplikasi pembelajaran juga tercermin dari persentase yang tinggi dalam aspek penggunaan *smartphone* dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Siti Suprihatin dan Yuni Mariani Manik juga mengatakan bahwa kurangnya inovasi dalam penggunaan bahan ajar akan membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.⁸² Hal ini juga didukung oleh penelitian Sari yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis Android dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa hingga 85%.⁸³

Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Android sangat dibutuhkan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya di Luwu Utara.

2. Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android yang Dapat Meningkatkan Pemahaman Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di kelas

IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara

⁸¹ Muhammad Nazimuddin, Al Kamil, and Rangga Putra Boroallo, "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II Di SD Negeri 22 Palu Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Tadulako Program Studi Pendidikan IPA , Universitas Tadulako C," 2024.

⁸² Siti Suprihatin and Yuni Mariani Manik, "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi* 8, no. 1 (2020).

⁸³ N. Sari and Dkk, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 12, no. 1 (2023): 45–56.

Tahap desain dalam penelitian pengembangan media pembelajaran merupakan fase krusial yang menjembatani analisis kebutuhan dengan implementasi produk akhir. Pada tahap ini, peneliti merancang kerangka konseptual produk yang dikembangkan, memastikan bahwa desain tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik pengguna. Materi difokuskan pada keragaman suku bangsa dan budaya di Luwu Utara, disesuaikan dengan lokasi penelitian. Penentuan capaian pembelajaran (CP), alur tujuan pembelajaran (ATP), dan tujuan pembelajaran (TP) dilakukan untuk memastikan materi yang disajikan sesuai dengan standar pendidikan yang ditetapkan.

Rancangan desain pada tahapan ini dilakukan sesuai dengan hasil analisis yang sudah dilakukan, untuk mempermudah proses penyusunan isi media pembelajaran yang dirancang peneliti menggunakan struktur rancangan awal produk serta membuat rancangan berupa flowchart dan storyboard. Flowchart digunakan untuk menggambarkan alur navigasi dan struktur program multimedia pembelajaran interaktif, sehingga memudahkan pengembang dalam memahami logika dan urutan penyajian materi. Sementara itu, storyboard berfungsi sebagai representasi visual dari setiap layar atau adegan dalam program, membantu dalam merencanakan elemen visual dan interaktivitas yang disertakan. Flowchart menggambarkan alur mulai dari tampilan awal hingga menu utama yang berisi materi dan kuis.

Menurut Syahid, tahap desain berfungsi untuk memverifikasi hasil yang diinginkan dan menentukan metode atau strategi yang akan diterapkan dalam pembelajaran.⁸⁴ Desain yang baik akan memastikan bahwa pengalaman belajar yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, Hidayat dan Nizar juga menekankan bahwa tahap desain mencakup pembuatan rencana

⁸⁴ Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary, "Model ADDIE Dan ASSURE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *Jurnal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 258–268.

pembelajaran, pemilihan metode pengajaran, dan pengembangan materi ajar.⁸⁵ Langkah-langkah ini memastikan bahwa proses pembelajaran dirancang secara sistematis dan sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya.

Dengan demikian, tahap desain tidak hanya berfokus pada perencanaan konten, tetapi juga pada perancangan elemen visual dan interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Pendekatan sistematis dalam tahap ini memastikan bahwa produk akhir tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga menarik dan mudah digunakan oleh siswa.

3. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.

Validitas media diuji oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Skor rata-rata 91,67% yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media ini sudah sesuai dengan tata bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Handayani, bahasa dalam media pembelajaran harus sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan KBBI agar mudah dipahami siswa.⁸⁶

Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan skor validitas materi sebesar 95%, menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Fauzan yang menyatakan bahwa materi yang disusun secara sistematis dengan visual pendukung dapat meningkatkan pemahaman siswa.⁸⁷

⁸⁵ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.

⁸⁶ T Handayani, "Analisis Kesesuaian Bahasa Dalam Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basastra* 9, no. 1 (2021): 79–89.

⁸⁷ A Fauzan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika," *Jurnal Pendidikan Fisika* 15, no. 2 (2022): 101–12.

Selanjutnya, skor 92,5% dari hasil validasi desain media menunjukkan bahwa tampilan visual, tata letak, dan navigasi media telah memenuhi standar kenyamanan pengguna, menarik, dan mudah digunakan. Menurut penelitian Nurdin, desain media pembelajaran yang interaktif dan mudah dinavigasi sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran.⁸⁸ Dengan skor validasi yang tinggi, media "Ragam Luwu Utara" dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi kecil.

4. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android di Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara.

Hasil uji kepraktisan yang dilakukan terhadap siswa dan guru juga menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Uji kepraktisan oleh siswa menunjukkan rata-rata tingkat kepraktisan sebesar 87,78% dengan kategori "sangat praktis". Sedangkan uji kepraktisan oleh guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 95,83% yang juga berada dalam kategori "sangat praktis". Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ini tidak hanya mudah digunakan oleh siswa, tetapi juga sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media ini didukung oleh kemudahan navigasi, tampilan yang menarik, serta fitur interaktif yang membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Tingkat kepraktisan yang tinggi dari media pembelajaran ini, baik dari sudut pandang siswa maupun guru, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Heinich, Molenda, & Russell yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mudah digunakan (*user-friendly*) dan relevan dengan kebutuhan pengguna.⁸⁹ Kemudahan

⁸⁸ M Nurdin, "Pengaruh Desain Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 18, no. 1 (2023): 67–78.

⁸⁹ Robert Heinich et al., *Instructional Media and Technologies for Learning* (New Jersey: Merrill Prentice Hall, 2002).

navigasi, tampilan yang menarik, dan fitur interaktif pada media ini menjadi faktor penting yang berkontribusi pada tingkat kepraktisan yang tinggi.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Sari yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis Android dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa hingga 85%.⁹⁰ Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

5. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean terhadap materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.

Efektivitas media pembelajaran diuji melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa dari 39,33 pada *pretest* menjadi 76 pada *posttest*. Kenaikan sebesar 93,26%,

ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika disajikan dalam bentuk visual, audio, dan interaktif dibandingkan dengan metode ceramah dan buku teks. Selain itu, kehadiran kuis interaktif dalam aplikasi membantu siswa dalam mengukur pemahaman mereka sendiri terhadap materi yang telah dipelajari. Peningkatan rata-rata nilai siswa dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya. Temuan ini didukung oleh teori *Constructivism* yang menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi

⁹⁰ Sari and Dkk, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Matematika."

siswa.⁹¹ Media pembelajaran berbasis Android memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, berinteraksi dengan materi, dan membangun pemahaman mereka sendiri.

Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Clark yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.⁹² Media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui proses validasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain, sehingga kualitas dan kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa terjamin.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

⁹¹ Suparlan, "Tepri Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 79–88.

⁹² Ruth Colvin Clark and Richard E. Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers o Multimedia Learning*, 4th ed. (New Jersey: John Wiley & Sons, 2016).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah digunakan. Siswa menginginkan materi disajikan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, seperti menggunakan gambar, video, dan animasi. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dengan metode pembelajaran yang berbasis digital dan memiliki elemen interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman mereka secara lebih efektif.
2. Berdasarkan hasil validasi oleh tiga ahli yang terdiri dari ahli materi, bahasa, dan desain, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid. Ahli materi menilai bahwa isi materi sudah sesuai dengan kurikulum dan tersusun secara sistematis dengan skor validasi materi 95%, ahli bahasa memastikan bahwa penggunaan bahasa telah sesuai dengan kaidah yang baik dan mudah dipahami siswa dengan skor validasi bahasa 91,67%, serta ahli desain menilai bahwa tampilan dan navigasi media sudah cukup menarik dan *user-friendly dengan skor validasi desain 92,5%*. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi standar kualitas dalam aspek isi, bahasa, dan tampilan desain, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan beberapa revisi berdasarkan masukan para ahli, media ini semakin berkualitas dan siap diterapkan dalam pembelajaran.
3. Berdasarkan uji kepraktisan yang dilakukan terhadap siswa dan guru, media ini terbukti mudah digunakan dan menarik minat belajar siswa. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena materi disajikan secara interaktif dan memperoleh

skor 87,78% (sangat praktis), sementara guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam proses pengajaran dengan tingkat kepraktisan sebesar 95,83% (sangat praktis). Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya mendukung pemahaman siswa tetapi juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

4. Berdasarkan hasil uji efektivitas yang membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, ditemukan adanya peningkatan pemahaman siswa yang cukup signifikan. Rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 39,33, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 76, dengan peningkatan sebesar 93,26%,. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android ke depan, yaitu:

1. Bagi Guru
 - a. Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis Android sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa.
 - b. Guru dapat mengombinasikan penggunaan media ini dengan metode pembelajaran lainnya agar tercipta pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa disarankan untuk menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri di luar jam sekolah guna memperdalam pemahaman materi yang telah dipelajari di kelas.
- b. Siswa dapat memanfaatkan fitur interaktif yang tersedia dalam media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis.

3. Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut agar media ini dapat mencakup lebih banyak materi pembelajaran serta fitur interaktif yang lebih variatif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan uji coba dalam skala yang lebih luas untuk melihat efektivitasnya dalam berbagai kondisi pembelajaran.
- b. Perlu dilakukan penelitian mengenai dampak jangka panjang penggunaan media pembelajaran berbasis Android terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan adanya pengembangan lebih lanjut, diharapkan media pembelajaran berbasis Android ini dapat terus menjadi inovasi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghytia, Sylvi Nimas, dan Dumiyati Dumiyati. "Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Group Investigation di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu." *OPORTUNITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan Dan Koperasi* 1, no. 02 (2020): 34–38.
- Alfiah, and Elsa Supriyani. "Perubahan Bentuk Rumah Adat Tongkonan Tanah Toraja Berdasarkan Pendapat Teori Lesesau." *Teknosains: Media Informasi Sains dan Teknologi* 10, no. 2 (2016): 183–96. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/teknosains/article/view/1899>.
- Alfindo, Alfindo. "Pentingnya Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Dalam Masyarakat." *Jurnal Dinamika Sosial Budaya* 25, no. 2 (2023): 242–51.
- Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa Kelas IV*. Edited by Mely Rizki Suryanita. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Andriani, Windy. "Pentingnya Perkembangan Pembaharuan Kurikulum Dan Permasalahannya." *Universitas Lambung Mangkurat*, 2020, 1–12. <https://doi.org/10.35542/osf.io/rkjsg>.
- Anjarsari, Hilda, and Muhammad Zainuddin Badollahi. "Transmigran Bali di Desa Sidomakmur Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara." *Pangadereng* 4, no. 2 (2018).
- Ardi, Ahmad Sultan, Jalil Saleh, and Satriadi. "Makna Simbolik Motif Kain Tenun Rongkong di Dusun Salurante Kecamatan Rongkong Kabupaten Luwu Utara." *Paratiwi Jurnal Seni Rupa Dan Desain* x (2023).
- Arif MS, Nur. "Pengembangan Smart App Creator Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 7, no. 3 (2023): 809–28. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.697>.
- Arnandi, Fikri, Nurfadilah Siregar, and Dona Fitriawan. "Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2022): 345–56. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.2194>.
- Aswawi, Nafsiah, Nurafiah Aswawi, and M. Irfan Mahmud. "Identity and Gender in the Architecture of the Rongkong Indigenous Community House." *Proceedings of the 3rd International Conference on Linguistics and Cultural* 1, no. 13 (2023): 568–85. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-070-1_51.
- Azizah, A R. "Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming." *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa* 4, no. 2 (2020): 72–80. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/143>.
- Azzahra, Lathifah, Rendy Ardiansyah, Lili Kurniasih, Badrun Nafiza, Azizatul Habibah, Jurusan Pendidikan, Guru Madrasah, Universitas Islam, and Negeri Sumatera. "Toleransi Keanekaragaman Suku dan Budaya Bangsa." *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* 5, no. 1 (2024): 98–103.
- Bahrudin, and Wardhani. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Migrasi Suku Jawa Di Kota Parepare." *Economics and Digital Business Review* 3, no. 2 (2022): 239–46.
- Batubara, Hamdan Husein. "Media Pembelajaran Efektif." *Semarang: Fatawa Publishing* 3 (2020).
- Clark, Ruth Colvin, and Richard E. Mayer. *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers o Multimedial Learning*. 4th ed.

- New Jersey: John Wiley & Sons, 2016.
- Deliany, Nukke, Asep Hidayat, and Yeti Nurhayati. "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 17, no. 2 (2019): 90–97.
- Ekawardhana, Nattaya Emerald. "Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Video Conference." *Seminar Nasional Ilmu Terapan Universitas Widya Kartika*, 2020, 1–7.
- Fadhilah, Asa Nur, Ainur Rha'in, and Saifuddin. *Egalitarianism and Nationality in Surah Al-Hujurat Verse 13*. Vol. 13. Atlantis Press SARL, 2024. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-102-9_14.
- Fakhri, Yadi Mulyadi, Suryatman, Iswadi A. Makkaraka, Hamrullah, Muhammad Ikram, Afdalah Harris, and Muhammad Alif. *Rumah Peradaban Seko Dan Rampi*. Edited by Mansyur Rahim. *Balai Arkeologi Sulawesi Selatan*. Makassar: Balai Arkeologi Sulawesi Selatan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf> <http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>.
- Fauzan, A. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika." *Jurnal Pendidikan Fisika* 15, no. 2 (2022): 101–12.
- Handayani, T. "Analisis Kesesuaian Bahasa Dalam Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basastra* 9, no. 1 (2021): 79–89.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Dr.Masdiana, and I Made Indra P. *Media Pembelajaran*. Vol. 4. Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, and Sharon E. Smaldino. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall, 2002.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.
- Kapojos, Shintia Maria, and Hengki Wijaya. "Mengenal Budaya Suku Bugis." *Jurnal Matheteuo* 6, no. 2 (2018): 154.
- Kruyt, Albertus C, and Leonardus Geerlings. "The To Rongkong in Central Celebes." *Sulang Language Data and Working Papers* 12, no. 12 (2017): 1–22.
- Lestari, Ayu. "Pengembangan Model Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Pada Materi Bencana Alam Di Kelas V Mi Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo PUTRA P." *Institut Agama Islam Negeri Palopo*, 2021.
- Lestari, Ega Ayu. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi." UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Lisdawati, and Abdul Rahman Sakka. "Tari Sumajo Tusang Pada Pesta Pernikahan Di Desa Salu Rante Kecamatan Rongkong Kabupaten Luwu Utara." *Jurnal Syntax Admiration* 2, no. 10 (2021): 1–23.
- Mahuda, Isnaini, Ranny Melisa, and Anton Nasrullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.
- Marlina. "Hadis Tentang Metode- Metode Pembelajaran." *Cross Border* 6, no. 2 (2023):

1350–66.

- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, and Rabiatal Khairiah. "Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah." *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2022): 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=jMfjDwAAQBAJ>.
- Nazimuddin, Muhammad, Al Kamil, and Rangga Putra Boroallo. "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II Di SD Negeri 22 Palu Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Tadulako Program Studi Pendidikan IPA , Universitas Tadulako C," 2024.
- Nuridin, M. "Pengaruh Desain Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 18, no. 1 (2023): 67–78.
- Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, and Nurul Aswar. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo." *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 SE-Daftar Artikel (2023): 53–61. <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>.
- Pageno, Rahma Binti, Salmilah Salmilah, and Arwan Wiratman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 241–54.
- Putra, Adita Widara. "Penerapan Model Bengkel Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa." Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.
- Rahmadani, Ervi, Rahmawati Rahmawati, and Nasaruddin Nasaruddin. "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Materi Konsep Operasi Hitung Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 4, no. 2 (2023): 944–53. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.296>.
- Rahmah, Dyah ayu, and Arwin. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9, no. 3 (2021):1328–34. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/36419/32383>
- Rahmatiar, Yuniar, Suyono Sanjaya, Deny Guntara, and Suhaeri Suhaeri. "Hukum Adat Suku Bugis." *Jurnal Dialektika Hukum* 3, no. 1 (2021): 89–112. <https://doi.org/10.36859/jdh.v3i1.536>.
- Rahmi, Sitti. "Pola Interaksi Antara Suku Bugis Dan Suku Makassar Di Pulau Karanrang Kabupaten Pangkep." Universitas Negeri Makassar, 2021.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Edited by Tristan Rokhmawan. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>.
- RI, Kementrian Agama. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, and Harjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada., 2010.
- Santoso, M. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2017.
- Sari, N., and Dkk. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 12, no. 1 (2023): 45–56.
- Sarwono, J. *Budaya Indonesia*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia., 2020.

- Sholeh, Muhammad. "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 138–50. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.
- Statistik, Badan Pusat. "Jumlah Suku Bangsa Di Indonesia." Jakarta, 2021.
- Subagyo, Luthfia Aldila Arsy. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Materi Keragaman Agama Di Indonesia." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suhartati, Oktri. "Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools." *Journal of Physics: Conference Series* 1823, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>.
- Suparlan. "Tepri Konstruktivisme Dalam Pembelajaran." *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 79–88. <https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>.
- Suparman, NFN, and NFN Nurliana. "Sistem Fonologi Bahasa Tae (The Phonology System of Tae Language)." *Kandai* 18, no. 1 (2022): 44. <https://doi.org/10.26499/jk.v18i1.3450>.
- Suprihatin, Siti, and Yuni Mariani Manik. "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi* 8, no. 1 (2020).
- Suryani, Lilis, Musdalifah Misnahwati, and Nurdin K. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3314–24. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2596>.
- Suryani, Lilis, and Sukmawaty Sukmawaty. "Development of Luwu Culture Through Interactive Educational Games Based on Android Smartphones by Using Abode Animate CC." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 4 (2024): 5253–66. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3533>.
- Sweller, John. "Cognitive Load Theory and Educational Technology." *Educational Technology Research and Development* 68, no. 1 (2020): 1–16.
- Syahid, Ibrahim Maulana, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary. "Model ADDIE Dan ASSURE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Jurnal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 258–268.
- Technology, U-Smart. "Smart Apps Creator Easiest Way to Design." U Smart Technology Corporation Limited, 2018.
- Usia, Rakiba. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Sula Kabupaten Kepulauan Sula." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 9 (2023): 699–710.
- UU No. 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan., 2017.
- Wahyuni, Ayu, Nofri Hendri, and Dedi Supendra. "Development of Learning Media Using the Smart Apps Creator Application on Human Respiratory System Material of Science for Class V Elementary School." *Jurnal Pendidikan Mandala* 8, no. 4 (2023): 1089–93.
- Wulandari, Suci. "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi." *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)* 1, no. 2 (2020): 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>.
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian*

Pendidikan Dan Ekonomi 19, no. 01 (2022): 61–78.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Peneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)

Jl. Simpursiang Nomor.27 Masamba, Telp : (0473) 21000 Fax : (0473) 21000 Kode Pos : 92966
Email : dpmptsp@luwuutarakab.go.id Website : <http://dpmptsp.luwuutarakab.go.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 03014/01634/SKP/DPMPTSP/XII/2024

- Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Jufri Febrian beserta lampirannya.
Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara
Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementrian Negara;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :
- Nama : Jufri Febrian
Nomor Telepon : 081243012070
Alamat : Dusun Pembasean, Desa Patila, Kec. Tana Lili, Kab. Luwu Utara
Sekolah / Instansi : Institut Agama Islam Negeri Palopo
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbentuk SMART APPS CREATOR pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara
Lokasi Penelitian : SDN 228 Pembasean

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 2024-12-16 s/d 2025-03-30.
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
Pada Tanggal : 10 Desember 2024

An. BUPATI LUWU UTARA
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU



Ditanda tangani secara elektronik oleh:
Kepala Dinas Penanaman Modal Dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu Luwu Utara
Ir. Alauddin Sukri, M.Si
10/12/2024 14:06:58

Ir. Alauddin Sukri, M.Si
NIP : 196512311997031060

Disampaikan kepada :

1. ~~Lembar Pertama yang bersangkutan~~ Lembar Pertama yang bersangkutan; Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Badan Sertifikasi Elektronik (BSE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)
2. Lembar Kedua Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;

Lampiran 2 : Lembar Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* PADA SISWA KELAS IV SDN
228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA**

Nama Validator : Dr. Muh. Guntur, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Sehubungan dengan penyusunan skripsi yang dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara**", saya, Jufri Febrian, dengan NIM 21.0205.0008, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, mengajukan permohonan kepada validator untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Instrumen yang dimaksud digunakan untuk mengukur kevalidan dalam rangka penyusunan skripsi saya. Penilaian bapak sangat penting untuk memastikan kualitas dan keefektifan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

B. Petunjuk

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (1) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian :

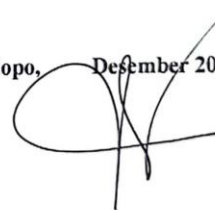
No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan judul lembar angket.				✓	
2.	Kejelasan butir pertanyaan.				✓	
3.	Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		
4.	Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.			✓		
5.	Kejelasan petunjuk pengisian angket.				✓	
6.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.				✓	
7.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang tepat.				✓	
8.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap.				✓	
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
10.	Bahasa yang digunakan efektif.			✓		

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen **belum dapat digunakan**.
- Angka 2 berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi besar**.
- Angka 3 berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi kecil**.
- Angka 4 berarti instrumen **dapat digunakan tanpa revisi**.

Palopo, Desember 2024



Dr. Muh. Guntur, M.Pd.

NIP. 19791011 201101 1 003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR*
PADA SISWA KELAS IV SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA**

Nama Validator : Dr. Muh. Guntur, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Sehubungan dengan penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara**", saya, Jufri Febrian, dengan NIM 21.0205.0008, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, mengajukan permohonan kepada validator untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Instrumen yang dimaksud digunakan untuk mengukur kevalidan dalam rangka penyusunan skripsi saya. Penilaian bapak sangat penting untuk memastikan kualitas dan keefektifan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

B. Petunjuk

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (1) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian :

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas.				✓	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.				✓	
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.			✓		
5.	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap.				✓	
6.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai bahan ajar yang berupa lembar kerja siswa yang akan dikembangkan.				✓	
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar mengenai materi.				↓	
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		

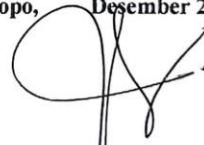
Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Perlu revisi Lembar Kerja

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, Desember 2024



Dr. Muh. Guntur, M.Pd.

NIP. 19791011 201101 1 003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN PEDOMAN TES ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
BERBANTUAN SMART APPS CREATOR PADA SISWA KELAS IV SDN 228
PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA**

Nama Validator : Dr. Muh. Guntur, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Sehubungan dengan skripsi yang sedang saya susun dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara**", saya, **Jufri Febrian**, dengan NIM 21.0205.0008, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, mengajukan permohonan untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap **instrumen yang telah dikembangkan** dalam penelitian ini. Instrumen yang dimaksud digunakan untuk **mengukur kevalidan** dalam rangka penyusunan skripsi saya. Penilaian Bapak/Ibu sangat penting untuk memastikan kualitas dan keefektifan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

B. Petunjuk

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (1) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- o Angka 1 berarti "kurang relevan"
- o Angka 2 berarti "cukup relevan"
- o Angka 3 berarti "relevan"
- o Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian :

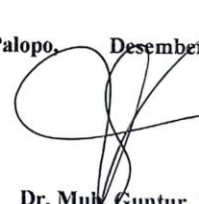
No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan petunjuk dan pengantar yang ada pada pedoman angket.				✓	
2.	Butir soal sesuai dengan materi				✓	
3.	Soal dirumuskan dengan singkat dan jelas				✓	
4.	Bahasa dalam setiap pertanyaan mudah dipahami.			✓	✓	
5.	Pertanyaan mengungkapkan informasi yang tepat.				✓	
6.	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa				✓	
7.	Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.				✓	
8.	Penulisan sesuai dengan EYD.			✓	✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian Umum:

- **Angka 1** berarti instrumen **belum dapat digunakan**.
- **Angka 2** berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi besar**.
- **Angka 3** berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi kecil**.
- **Angka 4** berarti instrumen **dapat digunakan tanpa revisi**.

Palopo, Desember 2024



Dr. Mulya Guntur, M.Pd.

NIP. 19791011 201101 1 003

Lampiran 3 : Lembar Validasi Instrumen Validasi Produk

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN VALIDASI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* PADA SISWA KELAS
IV SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA**

Nama Validator : Dr. Muh. Guntur, M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara**" oleh Jufri Febrian, Nim: 21.0205.0008 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi produk yang divalidasi sudah mencakup semua aspek yang relevan.			✓	
2.	Instrumen ini dapat digunakan untuk menilai kualitas produk secara objektif.			✓	
3.	Pertanyaan dalam instrumen ini sesuai dengan tujuan validasi produk.				✓
4.	Instrumen ini mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai kekuatan dan kelemahan produk.			✓	
5.	Instrumen ini sesuai dengan standar dan pedoman yang berlaku dalam penilaian produk.				✓
6.	Instrumen ini mencakup elemen-elemen yang relevan dengan kualitas produk.			✓	
7.	Proses validasi dengan instrumen ini memberikan hasil yang dapat diandalkan.			✓	
8.	Instrumen ini memudahkan dalam proses pengumpulan data validasi produk.			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian Umum:

- **Angka 1** berarti instrumen belum dapat digunakan.
- **Angka 2** berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ✓ **Angka 3** berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- **Angka 4** berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 13 Januari 2025



Dr. Muh. Guntur, M.Pd.

NIP. 19791011 201101 1 003

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN VALIDASI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* PADA SISWA KELAS
IV SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA**

Nama Validator : Dr. Muh. Guntur, M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara**" oleh Jufri Febrian Nim: 21.0205.0008 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi produk yang divalidasi sudah mencakup semua aspek yang relevan.			✓	
2.	Instrumen ini dapat digunakan untuk menilai kualitas produk secara objektif.				✓
3.	Pertanyaan dalam instrumen ini sesuai dengan tujuan validasi produk.				✓
4.	Instrumen ini mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai kekuatan dan kelemahan produk.				✓
5.	Instrumen ini sesuai dengan standar dan pedoman yang berlaku dalam penilaian produk.			✓	
6.	Instrumen ini mencakup elemen-elemen yang relevan dengan kualitas produk.			✓	
7.	Proses validasi dengan instrumen ini memberikan hasil yang dapat diandalkan.			✓	
8.	Instrumen ini memudahkan dalam proses pengumpulan data validasi produk.			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ✓ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 13 Januari 2025



Dr. Muh. Guntur, M.Pd.

NIP. 19791011 201101 1 003

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN VALIDASI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* PADA SISWA KELAS
IV SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA

Nama Validator : Dr. Muh. Guntur, M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara**" oleh Jufri Febrian, Nim: 21.0205.0008 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi produk yang divalidasi sudah mencakup semua aspek yang relevan.				✓
2.	Instrumen ini dapat digunakan untuk menilai kualitas produk secara objektif.				✓
3.	Pertanyaan dalam instrumen ini sesuai dengan tujuan validasi produk.			✓	
4.	Instrumen ini mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai kekuatan dan kelemahan produk.			✓	
5.	Instrumen ini sesuai dengan standar dan pedoman yang berlaku dalam penilaian produk.				✓
6.	Instrumen ini mencakup elemen-elemen yang relevan dengan kualitas produk.				✓
7.	Proses validasi dengan instrumen ini memberikan hasil yang dapat diandalkan.				✓
8.	Instrumen ini memudahkan dalam proses pengumpulan data validasi produk.			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ✓ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 13 Januari 2025



Dr. Muh. Guntur M.Pd.

NIP. 19791011 201101 1 003

Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen Uji Kepraktisan dan Efektivitas

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* PADA SISWA KELAS
IV SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA**

Nama Validator : Dr. Muh Guntur, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara**" oleh Jufri Febrian, Nim: 21.0205.0008 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

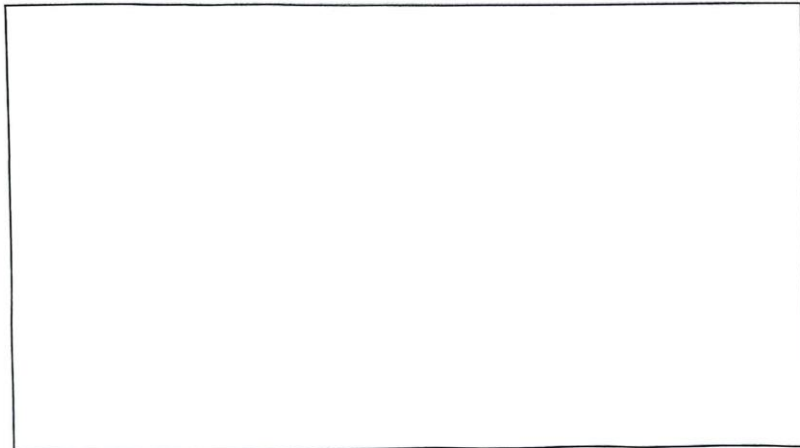
Keterangan Skala Penilaian:

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pernyataan dalam angket sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.				✓
2.	Setiap indikator sudah terwakili dengan baik dalam pernyataan angket.				✓
3.	Pernyataan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh guru.				✓
4.	Tidak ada kalimat yang ambigu atau membingungkan dalam pernyataan angket.			✓	
5.	Pernyataan dalam angket relevan dengan praktikalitas penggunaan media pembelajaran.			✓	
6.	Setiap poin pernyataan mampu mengukur aspek praktikalitas secara menyeluruh.				✓
7.	Bahasa yang digunakan dalam angket sesuai dengan kemampuan dan konteks guru.			✓	
8.	Format dan tata letak angket memudahkan guru dalam mengisi.			✓	
9.	Instrumen angket ini sudah layak digunakan untuk penelitian.				✓
10.	Tidak diperlukan perubahan besar untuk instrumen ini.			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.



Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ✓ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 12 Januari 2025

Dr. Muh Guntur, M.Pd.

NIP. 19791011 201101 1 003

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* PADA SISWA KELAS
IV SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA**

Nama Validator : Dr. Muh. Guntur, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara**" oleh Jufri Febrian, Nim: 21.0205.0008 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pernyataan dalam angket sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.				✓
2.	Setiap indikator sudah terwakili dengan baik dalam pernyataan angket.				✓
3.	Pernyataan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh siswa.			✓	
4.	Tidak ada kalimat yang membingungkan bagi siswa dalam pernyataan angket.			✓	
5.	Pernyataan dalam angket relevan dengan pengalaman siswa saat menggunakan media pembelajaran.			✓	
6.	Setiap poin pernyataan mampu mengukur pengalaman praktikal siswa dalam menggunakan media.				✓
7.	Bahasa yang digunakan dalam angket mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.			✓	
8.	Format dan tata letak angket memudahkan siswa dalam mengisi.			✓	
9.	Instrumen angket ini sudah layak digunakan untuk siswa.				✓
10.	Tidak diperlukan perubahan besar untuk instrumen ini.			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Perbaiki sesuai Catatan !

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ✓ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 13 Januari 2025



Dr. Muh. Guntur, M.Pd.

NIP. 19791011 201101 1 003

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* PADA SISWA KELAS
IV SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA**

Nama Validator : Dr. Muh. Guntur, M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara**" oleh Jufri Febrian, Nim: 21.0205.0008 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian tujuan instrumen dengan isi soal				✓
2.	Kejelasan petunjuk pengisian instrumen				✓
3.	Relevansi isi instrumen dengan indikator efektivitas				✓
4.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			✓	
5.	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam soal			✓	
6.	Kesesuaian pilihan jawaban dengan pertanyaan (untuk soal pilihan ganda)			✓	
7.	Keberagaman tipe soal (pilihan ganda, isian, dan esai)			✓	
8.	Keterkaitan soal dengan tema pembelajaran (keragaman suku bangsa dan budaya)				✓

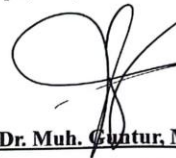
Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

--

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ✓ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 13 Januari 2025



Dr. Muh. Guntur, M.Pd.

NIP. 19791011 201101 1 003

Lampiran 5 : Lembar Wawancara Guru

PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERBANTUAN
SMART APPS CREATOR PADA SISWA KELAS IV SDN 228 PEMBASEAN
KABUPATEN LUWU UTARA
(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas IV SDN 228 Pembasean)

1. Kurikulum apa yang saat ini diterapkan di sekolah ini?
2. Apakah kurikulum yang ada sudah sesuai dengan kebutuhan pengajaran di kelas? Jelaskan.
3. Bagaimana kondisi sarana dan prasarana di sekolah, terutama yang mendukung pembelajaran?
4. Metode pembelajaran apa yang saat ini sering digunakan di kelas, terutama pada pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya?
5. Apakah metode pembelajaran tersebut efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa? Jika tidak, metode apa yang Anda rasa lebih tepat?
6. Bagaimana minat siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya? Apakah materi tersebut dianggap menarik oleh siswa? Mengapa atau mengapa tidak?
7. Apa tantangan utama yang dihadapi dalam mengajarkan materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya kepada siswa?
8. Media pembelajaran apa saja yang sering digunakan di kelas untuk mendukung pembelajaran, terutama pada pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya?
9. Bagaimana efektivitas penggunaan media tersebut dalam menunjang pemahaman siswa? Apa saja kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran tersebut?
10. Apa solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala dalam penggunaan media pembelajaran?
11. Sejauh mana media pembelajaran tersebut membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa?
12. Media pembelajaran seperti apa yang dirasa masih kurang atau sangat dibutuhkan di sekolah ini?
13. Adakah jenis media tertentu yang diinginkan untuk memperkaya pembelajaran di kelas, terutama pada pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya?
14. Bagaimana media yang dibutuhkan tersebut dapat membantu proses pembelajaran?
15. Tugas seperti apa yang anda berikan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya?
16. Apakah ada kebutuhan untuk pelatihan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif?
17. Apakah Anda sudah pernah menggunakan media interaktif berbasis aplikasi dalam pembelajaran?
18. Aplikasi berbasis media interaktif seperti apa yang Anda rasa paling efektif untuk mendukung pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya?
19. Menurut Anda, Sejauh mana penggunaan aplikasi Android berbasis Smart Apps Creator dapat membantu dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif?
20. Apa harapan Anda terkait pengembangan media pembelajaran berbasis Android di kelas IV?

Lampiran 6 : Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* PADA SISWA KELAS IV
SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA
(Angket untuk Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean)**

Nama : Wada Kristiani

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda centang (✓) untuk jawaban yang dipilih.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya ingin pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.	✓	
2.	Saya membutuhkan media pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja.	✓	

3.	Saya lebih suka metode belajar yang melibatkan aktivitas dan partisipasi.	✓	
4.	Saya lebih senang belajar dengan media pembelajaran interaktif.	✓	
5.	Saya lebih mudah mengingat materi jika disajikan dalam bentuk interaktif.	✓	
6.	Saya merasa media pembelajaran interaktif membantu meningkatkan pemahaman saya.	✓	
7.	Saya lebih suka materi pembelajaran dalam bentuk gambar, video, dan animasi.	✓	
8.	Saya lebih mudah memahami materi jika penyajiannya jelas dan terstruktur.	✓	
9.	Saya sering merasa bosan dengan metode pembelajaran ceramah.		✓
10.	Saya kurang tertarik belajar menggunakan buku cetak.		✓
11.	Saya memiliki smartphone/tablet yang dapat digunakan untuk belajar.	✓	
12.	Saya pernah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis Android.	✓	
13.	Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis Android.	✓	
14.	Saya sering mengalami kesulitan memahami materi tentang keragaman budaya.		✓
15.	Saya ingin ada media pembelajaran yang membantu saya memahami materi lebih mudah.	✓	

Lampiran 7 : Hasil Uji Validitas Produk oleh Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS*
CREATOR PADA SISWA KELAS IV SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN
LUWU UTARA**

Nama Validator : Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Materi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara**" oleh Jufri Febrian, Nim: 21.0205.0008 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Android yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi disajikan secara sistematis dan mudah diikuti.			✓	
2.	Penjelasan dalam materi tidak membingungkan siswa.				✓
3.	Bahasa yang digunakan dalam materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.				✓
4.	Alur penyampaian materi mengikuti urutan logis dan runtut.			✓	
5.	Transisi antarbagian materi berjalan lancar dan terstruktur.				✓
6.	Materi sesuai dengan kurikulum kelas IV SD.				✓
7.	Penyajian materi tidak terlalu sulit atau terlalu mudah untuk siswa kelas IV SD.				✓
8.	Materi mampu menarik perhatian siswa pada tingkat usia yang sesuai.				✓
9.	Informasi dalam materi akurat dan dapat dipercaya.				✓
10.	Materi tidak mengandung kesalahan konsep atau data.				✓
11.	Contoh yang diberikan relevan dengan materi yang dibahas.				✓
12.	Ilustrasi dalam materi mendukung pemahaman siswa terhadap konsep.			✓	
13.	Materi membantu siswa memahami konsep secara mendalam.				✓

14.	Materi dilengkapi dengan aktivitas interaktif yang meningkatkan keterlibatan siswa.				✓
15.	Materi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.				✓

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Materi dijelaskan secara terstruktur
Buat penjelasan menjadi paragraf
Tambahkan kesimpulan materi
Tambahkan penjelasan setiap budaya

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ✓ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 16 Januari 2025



Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19930911 201903 1 018

Lampiran 8 : Hasil Uji Validitas Produk oleh Ahli Bahasa

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS*
CREATOR PADA SISWA KELAS IV SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN
LUWU UTARA**

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Bahasa

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara**" oleh Jufri Febrian, Nim: 21.0205.0008 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Android yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kalimat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar.				✓
2.	Pemilihan kata (diksi) dalam media pembelajaran mudah dipahami siswa.			✓	
3.	Struktur kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan multitafsir.				✓
4.	Penyampaian informasi dalam media pembelajaran terasa alami dan mudah dipahami oleh siswa.				✓
5.	Media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dengan materi yang disajikan.			✓	
6.	Teks yang digunakan dalam media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut.				✓

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Silakan digunakan! Perhatikan penggunaan
tanda baca dan ejaan bahasa

Penilaian Umum:

- **Angka 1** berarti instrumen belum dapat digunakan.
- **Angka 2** berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ✓ **Angka 3** berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- **Angka 4** berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 16 Januari 2025



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19880326 202012 2 001

Lampiran 9 : Hasil Uji Validitas Produk oleh Ahli Desain

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS*
CREATOR PADA SISWA KELAS IV SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN
LUWU UTARA**

Nama Validator : Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Media

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara**" oleh Jufri Febrian, Nim: 21.0205.0008 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Android yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Desain media pembelajaran ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.				✓
2.	Teks yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca.			✓	
3.	Informasi yang ditampilkan pada antarmuka jelas dan mudah dipahami.				✓
4.	Tata letak dan elemen navigasi dalam media pembelajaran konsisten di seluruh bagian.			✓	
5.	Tampilan visual media pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi pengguna.				✓
6.	Semua fitur interaktif dalam media pembelajaran berfungsi dengan baik.				✓
7.	Kombinasi warna dan jenis huruf yang digunakan mendukung kenyamanan dalam membaca.			✓	
8.	Media pembelajaran dapat digunakan dengan baik pada perangkat Android tanpa masalah.				✓
9.	Media pembelajaran mudah digunakan tanpa memerlukan banyak panduan tambahan.				✓
10.	Konten yang disajikan dalam media pembelajaran saling mendukung dan terintegrasi dengan baik.				✓

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Ajur komposisi warna desain
Hindari desain background yang berlebihan
Tambahkan petunjuk penggunaan

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 15 Januari 2025



Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19930201 202012 1 012

Lampiran 10 : Tangkapan Layar Produk



Suku Toraja

Toraja merupakan nama yang diberikan oleh Suku Bugis untuk orang-orang yang tinggal di daerah pegunungan di sebelah utara semenanjung Sulawesi Selatan, yang hidup cenderung terisolasi.

Berdasarkan tradisi yang turun-temurun, suku Toraja memercayai bahwa nenek moyang mereka berasal dari pulau mistis yang disebut *Pangilo*. Di masa lampau, beberapa penduduk *Pangilo* berlayar mengarungi samudera kemudian armada mereka dilanda oleh badai dan mendarat di Sulawesi Selatan. Nenek moyang suku Toraja mencapai Tana Toraja yang sekarang dengan mengikuti hulu Sungai So'dan.



To Rampi

To Rampi adalah kelompok etnis yang tinggal di wilayah pegunungan Kecamatan Rampi, Kabupaten Luwu Utara.

Komunitas masyarakat Rampi masih beraktivitas di bawah hukum adat tradisional Rampi atau Ada 'Woi' Rampi, yang berarti Adat Budaya Tanah Rampi.



To Seko

Masyarakat Adat Seko secara sah diakui keberadaannya berdasarkan Keputusan Bupati Luwu Utara Nomor 300 Tahun 2004 tentang pengakuan keberadaan Masyarakat Adat Seko. Hingga saat ini, Masyarakat Adat Seko masih terikat erat dengan nilai-nilai tradisional mereka.

Tatanan kehidupan diatur tidak hanya oleh struktur pemerintahan formal, tetapi juga agama, dan norma adat yang masih sangat kuat dilakukan di bawah koordinasi para pemimpin adat.

Wilayah Seko adalah wilayah pegunungan dan perbukitan yang memiliki bentangan lembah di sepanjang wilayahnya.



To Rongkong

To Rongkong adalah etnis dari sub suku dari Sa'dan Toraja. Mereka berpisah dari suku induknya untuk mencari tempat tinggal baru. Tradisi mengenai peristiwa ini begitu luas dan umum diketahui sehingga membuat kita percaya bahwa negeri ini telah dihuni sejak lama.

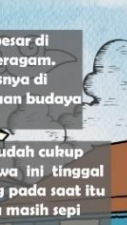
Secara historis, asal usul Rongkong adalah *Lamarancia Torongkong*. *Lamarancia* adalah sepupu *Punna Wara* (Sawerigading). Rongkong sejak dulu dikenal sebagai tanah yang begitu indah dikelilingi hutan rimba. Jauh sebelum zaman Sawerigading di Tana Luwu, masyarakat adat Rongkong telah menetap di wilayah Tana Luwu.



Suku Jawa

Suku Jawa merupakan salah satu suku terbesar di Indonesia dengan budaya yang kaya dan beragam. Keberadaannya di Sulawesi Selatan, khususnya di Kabupaten Luwu Utara, menjadi bukti perpaduan budaya yang harmonis.

Keberadaan Suku Jawa di Luwu Utara sudah cukup diterima oleh masyarakat karena Suku Jawa ini tinggal di Luwu Utara sudah puluhan tahun yang pada saat itu kondisi beberapa daerah di Luwu Utara masih sepi pemukiman.



Suku Bali

Keberadaan Suku Bali di Luwu Utara merupakan hasil dari program transmigrasi yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia.

Transmigran Bali membawa serta keahlian dalam bidang pertanian yang kemudian diterapkan di daerah tujuan. Mereka juga tetap menjaga tradisi dan budaya Bali, termasuk dalam hal arsitektur dan upacara keagamaan, yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari di komunitas mereka.



KERAGAMAN BUDAYA

PAKAIAN ADAT

MAKANAN KHAS

BAHASA DAERAH

RUMAH ADAT

TARIAN TRADISIONAL



PAKAIAN ADAT MAKASSAR

pakaian adat dari suku Makassar yang mana pakaian adat ini memiliki kesamaan dari pakaian adat suku Bugis yang biasa disebut dengan *Baju Bodo*.



Pakaian Adat Suku Bugis

Pakaian adat Suku Bugis yaitu Baju Bodo.




Pakaian Adat Suku Toraja

Pakaian adat masyarakat Toraja ini disebut sebagai baju *Pokko* untuk wanita, sedangkan pakaian adat laki-laki di Toraja disebut *Seppa Tallung*. Warna yang dominan untuk pakaian adat ini adalah merah, putih, dan kuning. Terdapat juga *Kandore*, yang merupakan baju adat Toraja dengan hiasan manik-manik untuk menghiasi dada, gelang, ikat kepala, dan ikat pinggang.



Pakaian Adat Seko

Pakaian adat To Seko disebut Sumasa. Sumasa terbuat dari kulit kayu ani. Kain dari kulit kayu ini fungsi utamanya adalah sebagai bahan untuk membuat baju, rok, celana, kelambu, dan selimut.



Baju Adat Seko

Selain Sumasa, To Seko juga memiliki pakaian adat lain seperti yang ada di bawah ini.



Pakaian Adat Rampi

Pakaian adat To Rampi disebut Sampollo. Sampollo terbuat dari kulit kayu beringin dan pembuatannya memakan waktu sekitar 3 bulan.



Baju Adat Rampi



Baju Adat Rampi

Selain Sampollo, To Rampi juga memiliki pakaian adat lain seperti yang ada di bawah ini.



Pakaian Adat Rongkong

Beberapa jenis Pakaian Adat To Rongkong diantaranya yaitu Baju Toro, Baju Sakalla, Baju Pasele, Baju Kokoan, Baju Banjara, dan Baju Piting



Baju Toro



Baju Pasele



Baju Kokoan



Baju Sakalla



Baju Banjara

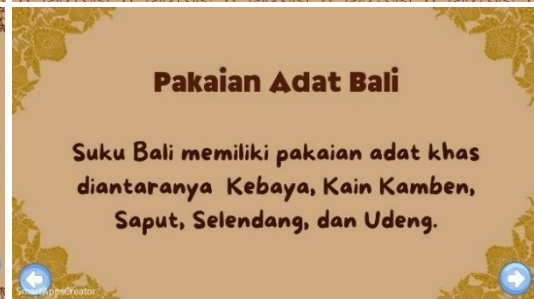
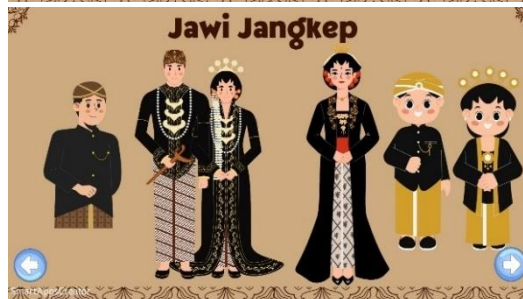


Baju Piting



Pakaian Adat Suku Jawa

Suku Jawa juga memiliki pakaian adat khas diantaranya Kebaya, Surjan, dan Jawi Jangkep.



PALLU BASA

Pallu Basa adalah makanan tradisional khas Makassar, Sulawesi Selatan yang terbuat dari jeroan dan daging sapi atau kerbau yang direbus dalam waktu lama. Pallubasa menggunakan kondimen kelapa parut sangrai dan kuning telur ayam kampung.



Makanan Khas Suku Bugis

Makanan Khas Suku Bugis Diantaranya yaitu Nasu Palekko, Pallumara, Katirisala, dan Borongko.



Nasu Palekko



Nasu Palekko adalah makanan khas Sulawesi Selatan yang terbuat dari daging bebek, ayam, atau itik yang dimasak dengan bumbu pedas, asam, dan gurih. Makanan ini sering disajikan saat hajatan, seperti pernikahan, khitanan, atau hari raya besar.

Pallumara



Pallumara adalah makanan Khas Makassar yang berupa sup ikan berkuah encer berwarna kekuningan. Makanan ini terbuat dari ikan, rempah-rempah, dan air asam jawa.

Kue Katirisala



Kue Katirisala adalah kue tradisional khas Bugis yang terbuat dari ketan dan gula merah. Kue ini memiliki tekstur kenyal dan rasa manis-gurih.

Kue Barongko



Kue Barongko adalah kue tradisional khas Bugis-Makassar yang terbuat dari pisang, santan, dan telur. Kue ini memiliki tekstur yang lembut dan rasa yang manis, gurih, dan segar. Barongko dibungkus dengan daun pisang dan dimasak dengan cara dikukus.

Makanan Khas Suku Toraja



Makanan khas Suku Toraja di antaranya yaitu Pa'piong dan Deppa Tori. Pa'piong adalah Makanan yang dimasak dalam bambu dan bisa diisi dengan daging, ikan, ayam, atau babi. Pa'piong sering disajikan bersama sayur bulunangko atau mayanan. Sedangkan Deppa Tori adalah Camilan yang terbuat dari tepung beras, gula merah, dan wijen.

Makanan Khas Rongkong



Salah satu makanan khas To Rongkong adalah Tarajju. Tarajju' adalah jajanan khas yang terbuat dari ubi jalar atau singkong, gula merah, dan tepung.

Makanan Khas Seko



Ikan Bakar Khas Seko adalah hidangan tradisional berbahan ikan air tawar yang dibumbui rempah-rempah khas, seperti bawang, kunyit, jahe, dan cabai.

Makanan Khas Rampi



Makanan adat masyarakat Rampi adalah nasi dibungkus daun pisang yang dicampur daging. Daging yang digunakan bisa berupa ayam, babi, sapi, ikan, atau daging kerbau.

Makanan Khas Suku Bali

Beberapa makanan khas Bali yang terkenal di antaranya yaitu Ayam Betutu dan Sate Lilit.



Ayam Betutu

Ayam betutu adalah makanan khas Bali yang terbuat dari ayam atau bebek utuh yang dimasak dengan bumbu rempah khas Bali. Nama betutu sendiri merujuk pada teknik memasak, bukan nama makanan.

Sate Lilit

Sate Lilit adalah makanan khas Bali yang terbuat dari daging cincang yang dibumbui, dililit pada bambu atau serai, dan dipanggang. Sate lilit memiliki rasa gurih, manis, dan sedikit pedas.



Makanan Khas Suku Jawa

Beberapa makanan khas Jawa yang terkenal di antaranya yaitu Nasi Tumpeng, Wajik, dan Gethuk.

Nasi Tumpeng

Nasi Tumpeng adalah hidangan nasi yang disajikan dalam bentuk kerucut dan dihiasi dengan beragam lauk-pauk.



Wajik

Wajik adalah makanan tradisional khas Jawa yang terbuat dari beras ketan, santan, dan gula merah. Wajik memiliki rasa manis dan tekstur yang lengket.



Gethuk

Getuk adalah makanan ringan tradisional khas Jawa yang terbuat dari singkong. Getuk memiliki rasa manis dan tekstur lembut.



BAHASA DAERAH MAKASSAR

Bahasa yang digunakan masyarakat Suku Makassar adalah Bahasa Makassar.

Bahasa Daerah Suku Bugis



Bahasa daerah yang digunakan masyarakat Suku Bugis adalah Bahasa Bugis.

Bahasa Daerah Suku Toraja

Bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Suku Toraja yaitu Bahasa Tae.



Bahasa Daerah Rampi

Bahasa Daerah yang digunakan masyarakat Rampi yaitu Bahasa Rampi yakni sebuah bahasa dari rumpun bahasa Kaili-Pamona.

Bahasa Daerah Seko

Bahasa yang digunakan di Seko bermacam-macam, diantaranya adalah Bahasa Seko Padang, Bahasa Seko Tengah dan Bahasa Rampi. Bahasa di Seko termasuk rumpun bahasa Toraja.

Bahasa Daerah Rongkong



Bahasa daerah yang digunakan To Rongkong adalah *Bahasa Tae* dengan dialeg khas To Rongkong.

Bahasa Daerah Suku Jawa

Bahasa yang digunakan masyarakat suku Jawa adalah Bahasa Jawa.

Bahasa Daerah Suku Bali

Bahasa yang digunakan oleh Masyarakat Suku Bali yaitu Bahasa Bali



Rumah Adat Makassar



Rumah adat Suku Makassar itu disebut dengan Balla Lompoa yang mana rumah tersebut terbuat dari kayu panggung dan seng sebagai atap.



Rumah Adat Suku Bugis

Rumah adat suku bugis yaitu Bola Soba atau Sawo Raja Petta Punggawae. Bola Soba adalah rumah adat Bugis untuk pertemuan dan silaturahmi, melambangkan keramahan dan kebersamaan. Saoraja Petta Punggawae adalah rumah bangsawan atau pemimpin, digunakan untuk acara adat dan urusan resmi, mencerminkan kehormatan dan status sosial.




Rumah Adat Toraja

Rumah adat suku Toraja adalah Tongkonan. Bentuk rumah Tongkonan seperti bentuk kapal yang terbalik. Dinding rumah sering dihiasi dengan ukiran-ukiran khas Toraja yang sarat dengan simbol-simbol kehidupan, kepercayaan, dan alam. Tongkonan melambangkan status sosial bagi keluarga pemiliknya. Jumlah tanduk kerbau melambangkan banyaknya pemakaman yang telah keluarga pemilik Tongkonan lakukan. Semakin banyak tanduk kerbau, maka status sosialnya pun semakin tinggi.





Rumah Adat To Rampi

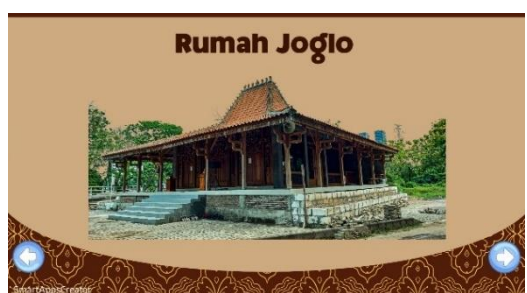


Rumah Tambi

Rumah Tambi

Rumah Tambi adalah rumah adat To Rampi yang berbentuk panggung dengan atap lancip terbuat dari ijuk atau daun rumbia. Dibangun dengan bahan kayu dan bambu, rumah ini berfungsi sebagai tempat tinggal dan melindungi penghuni dari binatang buas serta banjir. Rumah Tambi mencerminkan kesederhanaan dan kearifan lokal masyarakat Rampi.





Tari Paduppa

Tari Paduppa adalah tarian tradisional Sulawesi Selatan untuk menyambut tamu kehormatan, melambangkan penghormatan dan keramahan.



Tari Pakarena

Tari Pakarena adalah tarian yang melambangkan kelembutan dan kesyukuran. Tarian ini ditampilkan oleh penari perempuan dengan gerakan anggun dan iringan musik tradisional seperti gendang dan suling.



Tari Gandrang Bulo

Tari Gandrang Bulo adalah tarian tradisional Sulawesi Selatan yang bersifat humoris dan dinamis. Tarian ini biasanya diiringi musik menggunakan alat pukul *gandrang* dan bambu (*bulo*), serta diisi dengan gerakan enerjik dan dialog lucu sebagai hiburan.



Tarian Tradisional Suku Bugis

Tarian Tradisional Suku Bugis diantaranya yaitu Tari Pajoge dan Tari Patennung.



Tari Pajoge



Tari Pajoge biasanya ditampilkan pada acara adat atau perayaan. Tarian ini menggambarkan kebahagiaan dan kegembiraan dengan gerakan lincah dan diiringi musik tradisional.

Tari Patennung



Tari Pattenung menggambarkan suasana penuh syukur dan kedamaian, dengan gerakan yang anggun dan diiringi musik tradisional. Biasanya, tari ini dibawakan dalam acara adat atau upacara penting.

Tarian Tradisional Suku Toraja



Pa'gellu Tua
"Tarian Sukacita dari Toraja"

Tari Pa'gellu Toraja adalah tari sukacita yang ditarikan oleh gadis-gadis dengan iringan gendang dan seruling serta menggunakan busana Toraja. Tarian ini dilakukan dengan lemah gemulai, dinamis serta penuh keanggunan yang dipertunjukkan lewat gerakan penari yang menggambarkan aktivitas gadis-gadis Toraja. Sebanyak 12 ragam gerakan yang sarat dengan pesan tentang nilai-nilai hidup bersama. Tarian ini ditampilkan pada upacara-upacara syukuran, pernikahan serta penyambutan tamu. Tarian ini merupakan tontonan, tuntunan, dan tatanan hidup orang Toraja.

TARIAN TRADISIONAL RAMPI

Tarian tradisional dari masyarakat Rampi yaitu Tari Dullu'a.



TARI DULLU'A

Tarian ini biasanya dipentaskan dalam upacara adat atau perayaan, dengan gerakan yang melibatkan gerakan kaki dan tangan yang harmonis, serta diiringi musik tradisional. Tarian ini melambangkan kegembiraan dan penghormatan terhadap tamu atau acara penting.

TARIAN TRADISIONAL SEKO

Tarian Tradisional dari masyarakat Seko diantaranya yaitu Tari Lumondo.



TARI LUMONDO

Tarian ini biasanya ditampilkan dalam acara adat dan perayaan, menggambarkan kegembiraan serta kebersamaan, dengan gerakan yang dinamis dan diiringi musik tradisional.



Tarian Tradisional Rongkong

Beberapa Tarian Tradisional To Rongkong diantaranya yaitu Tari Majjaga Kuranjen, Kambori Bulan dan Tari Pangngaru.



Tari Majjaga Kuranjen Kambori Bulan merupakan tarian sakral Panggadaran Rongkong Tana Luwu yang hanya ditampilkan pada acara-acara tertentu yang disakralkan seperti acara ma'bu'a atau pesta adat.



Tari Pangngaru

Biasa dilakukan pada saat penyambutan-penyambutan tamu-tamu agung, seperti penyambutan Datu Luwu dan untuk menyambut mempelai laki-laki dari kalangan bangsawan. Tarian ini disimbolisasikan sebagai wujud keberanian satria tanah Rongkong.



Tarian Tradisional Suku Jawa

Tarian masyarakat suku Jawa diantaranya Tari Jaranan dari Jawa Timur.

Tari Jaranan

Tari Jaranan adalah tarian tradisional Jawa yang menampilkan sekelompok penari menunggang kuda tiruan. Tarian ini diiringi musik gamelan.



Tarian Tradisional Suku Bali

Tarian Masyarakat suku Bali diantaranya Tari Janger, Tari Kecak, dan Tari Barong.

Tari Janger

Tari Janger adalah tarian tradisional Bali yang ceria dan energik, dibawakan oleh penari pria dan wanita secara berpasangan. Tarian ini diiringi gamelan dan nyanyian bersahut-sahutan. Gerakannya dinamis, mencerminkan kebersamaan dan semangat gotong royong.



Tari Kecak

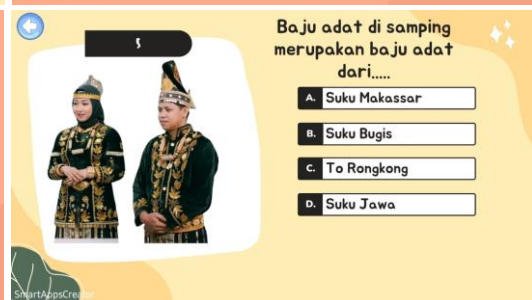
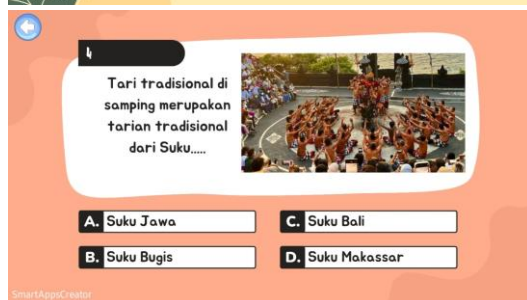
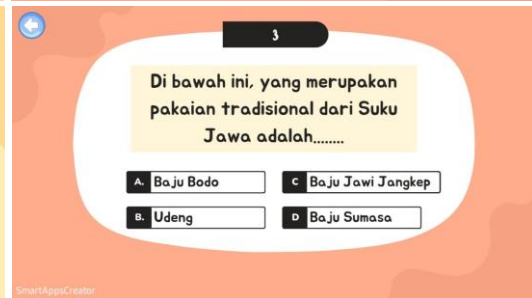
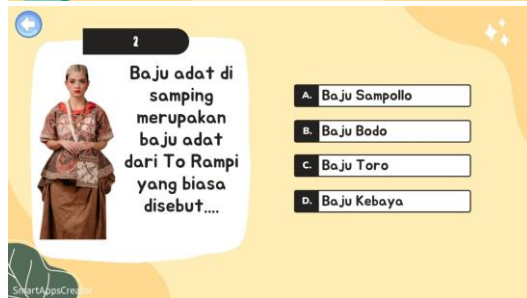
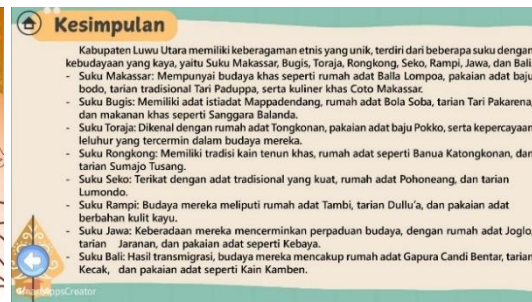
Tari Kecak adalah tarian tradisional Bali yang menggabungkan seni tari dan drama. Tarian ini menceritakan kisah Ramayana dan dipertunjukkan oleh puluhan penari laki-laki.



Tari Barong

Tari Barong adalah tarian tradisional Bali yang menceritakan pertempuran antara kebaikan dan kejahatan. Tarian ini menggambarkan mitologi Bali tentang binatang buas yang memiliki kekuatan gaib dan dianggap dapat melindungi manusia.







Lampiran 11 : Lembar Hasil Uji Kepraktisan Guru

ANGKET PRAKTIKALITAS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* PADA SISWA KELAS IV
SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA

Pengantar :

Angket ini berisikan butir-butir pernyataan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat guru tentang media pembelajaran berbasis Android pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Oleh karena itu dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Petunjuk :

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Android pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 1-Sangat Tidak Setuju
 - 2-Tidak Setuju
 - 3-Setuju
 - 4- Sangat Setuju
3. Selain memberikan penilaian Bapak/Ibu dapat memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah tersedia.

Ketersediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian secara objektif besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Tabel Pernyataan

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran ini mudah dipahami oleh guru.				✓
2.	Saya dapat mengoperasikan media ini tanpa memerlukan bantuan teknis yang rumit.			✓	
3.	Media ini menyediakan petunjuk penggunaan yang jelas bagi guru.				✓
4.	Panduan yang disertakan memudahkan saya dalam memahami setiap fitur media.				✓
5.	Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran.				✓
6.	Media ini memungkinkan adanya interaksi yang baik antara siswa dan materi yang disajikan.				✓
7.	Media ini dapat digunakan dengan efektif dalam waktu yang telah direncanakan.				✓
8.	Penggunaan media ini tidak memakan waktu terlalu lama untuk setiap aktivitas.			✓	
9.	Media ini dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat Android.				✓
10.	Tidak ada kendala teknis ketika media ini digunakan di perangkat saya.				✓
11.	Tampilan visual pada media ini menarik perhatian siswa.				✓
12.	Efek suara atau audio pada media ini sesuai dan mendukung pembelajaran.				✓
13.	Media ini sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum.				✓

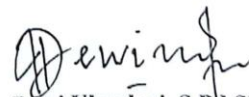
14.	Materi yang disajikan di media ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran.				✓
15.	Media ini membantu siswa dalam menganalisis dan memecahkan masalah.				✓
16.	Media ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.			✓	
17.	Media ini dapat digunakan di berbagai situasi pembelajaran (daring/luring).				✓
18.	Saya dapat menyesuaikan penggunaan media ini sesuai dengan kebutuhan siswa.				✓

Komentar/Saran

Media yang diterapkan kepada siswa sangat membantu dan siswa juga sangat senang dan sangat tertarik adanya media ini saya berharap di sekolah ini bisa diterapkan menggunakan hp. Android. jika semester. Karena siswa sangat senang sekali dengan pembelajaran seperti ini.

Patila, 23 Januari 2025

Praktisi,



Dewi Ulandari, S.Pd.SD.
NIP. 198012072021212001

Lampiran 12 : Hasil Uji Kepraktisan Siswa

**ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERBANTUAN
SMART APPS CREATOR PADA SISWA KELAS IV SDN 228 PEMBASEAN
KABUPATEN LUWU UTARA**

Nama : WINDA KRISTIANI..

Pengantar :

Angket ini berisikan butir-butir pernyataan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran berbasis Android pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Oleh karena itu dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Petunjuk :

1. Dimohon kepada adik-adik untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Android pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 1-Sangat Tidak Setuju
 - 2-Tidak Setuju
 - 3-Setuju
 - 4- Sangat Setuju
3. Selain memberikan penilaian adik-adik dapat memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah tersedia.

Ketersediaan adik-adik dalam memberikan penilaian secara objektif besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan adik-adik peneliti ucapkan terima kasih.

Tabel Pernyataan :

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saya merasa mudah menggunakan media pembelajaran ini.				✓
2.	Saya bisa mengoperasikan media ini tanpa bantuan orang lain.			✓	
3.	Petunjuk yang ada di media ini mudah dipahami.			✓	
4.	Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti panduan pada media ini.				✓
5.	Media ini membuat saya lebih aktif dalam belajar.				✓
6.	Media ini memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran.			✓	
7.	Media ini bisa digunakan dalam waktu yang sesuai dengan jadwal belajar saya.				✓
8.	Saya bisa menyelesaikan aktivitas di media ini tanpa tergesa-gesa.			✓	
9.	Media ini bisa saya gunakan dengan baik di perangkat saya.				✓
10.	Saya tidak mengalami masalah teknis saat menggunakan media ini.			✓	
11.	Tampilan media ini menarik dan menyenangkan.				✓
12.	Suara atau audio yang ada di media ini membuat pembelajaran lebih menarik.				✓
13.	Media ini membantu saya memahami pelajaran yang sesuai dengan buku sekolah.				✓
14.	Materi di media ini cocok dengan yang diajarkan guru di kelas.			✓	
15.	Media ini membantu saya berpikir lebih kritis saat mempelajari materi.				✓
16.	Media ini mendorong saya untuk mencari solusi dari masalah yang diberikan.				✓
17.	Saya bisa menggunakan media ini kapan saja sesuai kebutuhan belajar saya.				✓
18.	Media ini bisa digunakan baik saat belajar sendiri maupun bersama teman.				✓

Komentar/Saran

Lampiran 13 : Hasil Pretest Uji Efektivitas Produk

**INSTRUMEN EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR*
PADA SISWA KELAS IV SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA**

(Untuk Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean)

Nama : Afifa Nabda Rafanda

60

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi soal-soal di bawah ini dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya sesuai dengan pengetahuan adik-adik.
3. Baca soal dengan seksama dan Pastikan Anda memahami setiap soal dengan baik sebelum menjawab.

Pilihan Ganda

Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda silang (X) untuk jawaban yang dipilih.



1. Rumah adat di samping merupakan Rumah adat ari suku.....
- a. Suku Jawa
 - ☒ b. Suku Bugis
 - c. Suku Rongkong
 - d. Suku Seko

2. Apa nama rumah adat dari suku Makassar?
- a. Tongkonan
 - b. Balla Lompoa
 - c. Rumah Tambi
 - ☒ d. Gapura Candi Bentar
3. Tari tradisional yang berasal dari suku Bugis adalah...
- a. Tari Kecak
 - ☒ b. Tari Pagellu
 - c. Tari Jaranan
 - d. Tari Lumondo
4. Suku Toraja memiliki rumah adat bernama...
- a. Bola Soba
 - b. Tongkonan
 - ☒ c. Banua Katongkonan
 - d. Pohoneang
5. Bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat suku Rongkong adalah...
- a. Bahasa Bugis
 - ☒ b. Bahasa Tae
 - c. Bahasa Rampi
 - d. Bahasa Makassar



6. Baju adat di samping merupakan baju adat dari Suku Rampi yang biasa disebut.....
- ☒ a. Baju Sampollo
 - b. Baju Bodo
 - c. Baju Toro
 - d. Baju Kebaya

7. Di bawah ini, yang merupakan makanan khas Suku Jawa adalah.....

- a. Deppa Tori
- ☒ b. Gethuk
- c. Coto Makassar
- d. Pallumara

8. Deppa Tori merupakan makanan khas dari suku.....

- ☒ a. Suku Toraja
- b. Suku Rampi
- c. Suku Seko
- d. Suku Jawa



9. Baju adat di samping merupakan baju adat dari Suku.....

- a. Seko
- b. Jawa
- c. Bali
- ☒ d. Rongkong

10. Bahasa yang digunakan oleh masyarakat Suku Bugis adalah.....

- a. Bahasa Tae
- b. Bahasa Jawa
- ☒ c. Bahasa Bugis
- d. Bahasa Makassar

Lampiran 14 : Hasil Posttest Uji Efektivitas Produk

**INSTRUMEN EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR*
PADA SISWA KELAS IV SDN 228 PEMBASEAN KABUPATEN LUWU UTARA**
(Untuk Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean)

Nama : JIHAN KHUMAIRA

100

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi soal-soal dibawah ini dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya sesuai dengan pengetahuan adik-adik.
3. Baca soal dengan seksama dan Pastikan Anda memahami setiap soal dengan baik sebelum menjawab.

Pilihan Ganda

Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda silang (X) untuk jawaban yang dipilih.



1. Rumah adat di samping merupakan Rumah adat ari suku.....

- a. Suku Jawa
- b. Suku Bugis
- c. Suku Rongkong
- ☒ d. Suku Seko

2. Apa nama rumah adat dari suku Makassar?
- a. Tongkonan
 - ☒ b. Balla Lompoa
 - c. Rumah Tambi
 - d. Gapura Candi Bentar
3. Tari tradisional yang berasal dari suku Bali adalah...
- ☒ a. Tari Kecak
 - b. Tari Pagellu
 - c. Tari Jaranan
 - d. Tari Lumondo
4. Suku Toraja memiliki rumah adat bernama...
- a. Bola Soba
 - ☒ b. Tongkonan
 - c. Banua Katongkonan
 - d. Pohoneang
5. Bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat suku Rongkong adalah...
- a. Bahasa Bugis
 - ☒ b. Bahasa Tae
 - c. Bahasa Rampi
 - d. Bahasa Makassar



6. Baju adat di samping merupakan baju adat dari Suku Rampi yang biasa disebut.....

- ☒ a. Baju Sampollo
- b. Baju Bodo
- c. Baju Toro
- d. Baju Kebaya

7. Di bawah ini, yang merupakan makanan khas Suku Jawa adalah.....

- a. Deppa Tori
- ☒ b. Gethuk
- c. Coto Makassar
- d. Pallumara

8. Deppa Tori merupakan makanan khas dari suku.....

- ☒ a. Suku Toraja
- b. Suku Rampi
- c. Suku Seko
- d. Suku Jawa



9. Baju adat di samping merupakan baju adat dari Suku.....

- a. Seko
- b. Jawa
- c. Bali
- ☒ d. Rongkong

10. Bahasa yang digunakan oleh masyarakat Suku Bugis adalah.....

- a. Bahasa Tae
- b. Bahasa Jawa
- ☒ c. Bahasa Bugis
- d. Bahasa Makassar

Lampiran 15 : Dokumentasi

- Analisis Kebutuhan



- Uji Kepraktisan



- Uji Efektivitas



Lampiran 16 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 228 PEMBASEAN**

Alamat: Dusun Pembasean Desa Patila, Kec. Tana Lili, Kab. Luwu Utara, Kode Pos: 92966

SURAT KETERANGAN

Nomor: 400.3.5.06/009/UPT-SDN-228/II/2025

Yang bertanda tangan dibawa ini :

Nama : Nur Afni Fauziah, S.Pd.I., M.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPT SDN 228 Pembasean
Alamat : Pembasean, Patila, Kec. Tana Lili, Kab. Luwu Utara, Sulawesi Selatan.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Jufri Febrian
Nim : 2102050008
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Kampus : Institut Agama Islam Negeri Palopo
Alamat : Jl. Agatis, Balandai, Kota Palopo

Telah melaksanakan penelitian di SDN 228 Pembasean pada tanggal 11 Desember 2024 sampai dengan 24 Januari 2025 dalam rangka penyusunan skripsi program S1 dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan semestinya.

Patila, 11 Februari 2025

Kepala Sekolah,

Nur Afni Fauziah, S.Pd.I., M.Pd.
2102050008

Lampiran 17 : Surat Keterangan Mampu Membaca Al-Qur'an



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADARSAH IBTIDAIYAH**

Jln. Agatis, Kel. Balandi, Kec. Bana, Kota Palopo Sulawesi Selatan Kode Pos: 91914
Email: ftik@iainpalopo.ac.id Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN TES BACA AL-QURAN

Saya sebagai Pembimbing Akademik mahasiswa atas nama:

Nama Lengkap : Jufri Febrian

NIM : 2102050008

Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan Tes Baca Al-Qur'an dan dinyatakan :

- ☒ **Lulus**
☐ **Lulus Bersyarat** (*tetap melanjutkan bimbingan baca Al-Qur'an*)
☐ **Tidak Lulus**

Surat Keterangan ini dapat digunakan untuk mendaftar Ujian :

- ☐ **Proposal**
☐ **Seminar Hasil**
☐ **Munawar**

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 20 Februari 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi,

Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
NIP 197910112011011003

Pembimbing Akademik,

Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.
NIP 196307101995032001

RIWAYAT HIDUP



Jufri Febrian, lahir di Dusun Pembasean, Desa Patila, Kec. Tanalili, Kab. Luwu Utara pada tanggal 27 Februari 2003. Penulis merupakan anak ketiga dari 4 bersaudara dari pasangan ayahanda “Witrisan” dan Ibunda “Artiwi”. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Dusun Pembasean, Desa Patila, Kec. Tanalili, Kab. Luwu Utara. Penulis pertama kali menempuh

pendidikan pada umur 6 tahun di SDN 228 Pembasean, Desa Patila, Kec. Tanalili, Kab. Luwu Utara dan selesai pada tahun 2015. Pendidikan SMP diselesaikan pada tahun 2018 di SMPN 2 Bone-bone dan melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas tepatnya di SMAN 4 Luwu Utara dengan mengambil jurusan MIPA yang diselesaikan pada tahun 2021. Pada tahun 2021 penulis mendaftarkan diri di kampus IAIN Palopo pada jalur SPAN-PTKIN dan diterima pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Berkat petunjuk dan pertolongan dari Allah Swt. usaha dan disertai doa dari kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di Institut Agama Islam Negeri Palopo. Alhamdulillah pada tahun 2025, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara”.

Nomor HP : +62 812-4301-2070
Email penulis : 2102473453@iainpalopo.ac.id