

Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Kontesktual

I Made Juni Permana^{1*}, I Wayan Sujana²

^{1,2} Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received 19 February
2021
Received in revised form
25 February 2021
Accepted 30 March 2021
Available online 25 April
2021

Kata Kunci:
Pengembangan, Aplikasi
Pembelajaran, IPS,
Kontesktual

Keywords:
*Development, Learning
Application, Social Studies,
Contextual*

ABSTRAK

Kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran seperti rendahnya penggunaan media serta model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa menyebabkan siswa mudah merasa jenuh pada saat mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran IPS berbasis pendekatan kontekstual bagi siswa sekolah dasar. Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, kuisioner dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Berdasarkan hasil uji coba produk meliputi aplikasi pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli isi pembelajaran memperoleh skor (94,44%) dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor (92,85%) dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian ahli media pembelajaran memperoleh skor (93,18%) dan hasil penilaian siswa melalui uji perorangan memperoleh

persentase skor (92,5%) dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba produk aplikasi pembelajaran IPS dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRAK

This research was conducted due to the lack of media innovation and learning resources which made students feel bored with social studies learning in elementary schools. This development research aims to determine the development process and determine the feasibility of social studies learning applications based on a contextual approach. The subjects of this development research trial were learning content experts, instructional design experts, instructional media experts and students.. Methods of data collection in this study using the method of observation, questionnaires and interviews. The data analysis technique used descriptive qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis techniques. Based on the results of product trials including learning applications that are declared feasible by learning content experts, they get a score (94.44%) with very good qualifications, the results of the assessment of learning design experts get a percentage score (92.85%) with very good qualifications, learning obtained a score (93.18%) and the results of student assessments through individual tests obtained a percentage score (92.5%) with very good qualifications. Based on the results of testing the social studies learning application product, it is declared feasible to be used in the learning process.

1. Pendahuluan

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji mengenai peristiwa baik peristiwa lokal maupun internasional, fakta, konsep dan generalisasi yang berhubungan dengan masyarakat (Rosihah & Pamungkas, 2018; Sari et al., 2018). Peran strategis pembelajaran IPS untuk membina masyarakat untuk meningkatkan karakter bangsa (Marhayani, 2017). Pembelajaran IPS diberikan di sekolah diharapkan melatih kemampuan berpartisipasi dalam bidang sosial, memiliki kepekaan sosial dan memiliki jiwa peduli sosial yang tinggi serta bertujuan agar siswa mampu mengambil

keputusan yang bersifat logis, lengkap dan objektif didukung informasi dan fakta (Hilmi, 2017; Widodo, 2020). Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS guru harus mampu menggunakan media yang inovatif untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam memahami konsep dan memecahkan masalah yang diberikan guru (Ariesta & Kusumayati, 2018). Dalam poses pembelajaran IPS guru diharapkan mampu mengoptimalkan peran teknologi sebagai media pembelajaran dalam pelajaran IPS agar tidak berorientasi pada materi di buku saja. Pembelajaran menjadi lebih bermakna jika siswa mengalami sendiri apa yang dipelajari. Materi IPS dimanfaatkan sebagai sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Nafisah & Ghofur, 2020). Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan mengajak siswa untuk memahami masalah yang ada di masyarakat secara nyata dengan menggunakan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran. Pembelajaran IPS yang bermakna dapat mengembangkan siswa untuk peka terhadap masalah yang ada dalam lingkungan masyarakat, sehingga dapat menjadi pengalaman untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan bermasyarakat nantinya (Sulfemi & Mayasari, 2019).

Pendekatan kontekstual dan pembelajaran IPS merupakan dua sisi yang memiliki keterkaitan dan saling mendukung. Pembelajaran IPS menekankan pembelajarannya menggunakan masyarakat sebagai medianya. Menghadirkan masyarakat sebagai media dalam pembelajaran maka dapat menghadirkan materi pembelajaran dengan keadaan nyata. Pembelajaran kontekstual dapat mewujudkan pembelajaran bermakna yang mengupayakan untuk memahami hubungan antara materi dengan kehidupan sehari-hari (Prayogi et al., 2019). Siswa dapat belajar dengan baik apabila siswa dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan yang diterima atau siswa dapat mengaitkan pengetahuannya ke dalam kehidupan sehari-hari (Rando, 2016). Pembelajaran kontekstual dirancang berdasarkan landasan filosofis konstruktivisme yang menekankan belajar tidak hanya sekedar menghafal, melainkan siswa mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki (Agustini & Japa, 2018). Pendekatan kontekstual banyak diterapkan dalam proses pembelajaran dikarenakan pendekatan ini memungkinkan terjadinya proses belajar yang mengoptimalkan kecerdasan sosial yang dimiliki siswa (Puspitasari, 2018). Kesadaran pentingnya menggunakan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran didasarkan pada kenyataan bahwa sebagian besar siswa tidak dapat mengaitkan materi yang dipelajari dengan pemanfaatannya dalam kehidupan nyata (Nanda et al., 2017). Salah satu hal yang dapat dilakukan agar siswa dapat memahami materi ajar dengan baik serta mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari yakni dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi.

Aplikasi merupakan suatu perangkat yang memiliki fungsi khusus untuk siap digunakan (Siregar et al., 2018). Aplikasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Aplikasi pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman pengalaman dan gaya belajar yang diminati siswa sehingga proses penyampaian materi dapat diterima dan dipahami dengan baik. Aplikasi pembelajaran merupakan program yang berfungsi sebagai alat, bahan atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berdayaguna. Saat ini siswa cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* daripada memanfaatkannya untuk belajar aplikasi pembelajaran yang interaktif tentunya akan menarik perhatian. Pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran dapat merangsang siswa dalam mengembangkan materi ajar terutama materi IPS yang dikaitkan dengan lingkungan siswa. Mengembangkan suatu aplikasi pembelajaran serta mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari akan dapat dapat membantu membangkitkan motivasi dan minat siswa belajar siswa serta mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran IPS (Ahmadi et al., 2017; Sukmanasa et al., 2017). Pada siswa sekolah dasar menggunakan media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk dilakukan, karena siswa sekolah dasar masih pada tahapan operasional konkret (Ulfah, 2019). Aplikasi merupakan suatu perangkat yang memiliki fungsi khusus untuk siap digunakan (Siregar et al., 2018).

Namun pada kenyataannya penggunaan media berbasis aplikasi masih minim digunakan oleh guru-guru sekolah dasar, hal ini didasarkan atas hasil observasi yang dilakukan di SD N 1 Bongkasa. Melalui wawancara yang dilakukan di SD No.1 Bongkasa bersama guru kelas IV, didapatkan informasi bahwasannya pada proses pembelajaran IPS guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi, dan hanya membelajarkan materi yang terdapat pada buku siswa, hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh dengan pembelajaran IPS karena media dan sumber belajar yang digunakan tanpa adanya inovasi dari media yang digunakan. Tidak adanya media pembelajaran berbasis aplikasi juga disebabkan karena keterbatasan waktu yang dialami guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuningsih, 2015) mengenai pengembangan aplikasi untuk pembelajaran mengenal huruf, angka, dan warna pada bangun datar menunjukkan hasil bahwa penggunaan aplikasi tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf, angka, dan warna khususnya pada bangun datar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan

oleh (Kharisma & Arvianto, 2019) menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbentuk *education games* berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan terbukti layak untuk diimplementasikan dan mampu membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Penelitian yang dilakukan oleh (Purbasari et al., 2019) juga menunjukkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile learning* dengan pendekatan *social constructivism* mampu bersikap membantu siswa dalam menghadapi masalah sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dengan mengedepankan kearifan lokal.

Berdasarkan hasil studi tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis aplikasi dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS serta mengkaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat pengembangan aplikasi pembelajaran IPS berbasis pendekatan konstektual, sehingga pada penelitian kali ini penulis berupaya untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran IPS berbasis pendekatan konstektual dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan untuk mengetahui kelayakan aplikasi pembelajaran IPS. Pengembangan media aplikasi pembelajaran berbasis pendekatan konstektual ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran IPS serta diharapkan mampu membantu siswa untuk memahami materi ajar IPS khususnya pada materi keragaman ekonomi di Indonesia.

2. Metode

Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, dan menguji validitas yang dihasilkan (Sugiyono, 2019). Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri lima tahapan, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis dilakukan analisis permasalahan, materi, penentuan KD dan indikator (Tegeh, 2014). Tahap perancangan dilakukan pembuatan rancang bangun produk aplikasi. Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan desain tampilan aplikasi, pembuatan objek 2 dimensi, dan pembuatan aplikasi. Tahap implementasi dilakukan uji coba produk. Namun pada tahap ini tidak dilaksanakan dikarenakan terhalang pandemi covid-19 tidak boleh berkerumun dan tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran di sekolah. Tahap evaluasi dilakukan evaluasi pada proses pengembangan produk untuk menghindari kesalahan pada hasil akhir produk.

Pada penelitian ini data diperoleh dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan kuesioner/angket. Metode observasi dan wawancara digunakan untuk mengamati keadaan lingkungan, fasilitas dan permasalahan yang ada di sekolah pada proses pembelajaran daring. Metode angket/kuesioner digunakan pada uji coba produk yang dilakukan oleh subjek uji yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji perorangan pada siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket/kuesioner. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari subjek ahli dan uji perorangan meliputi ahli isi pembelajaran yaitu dosen Universitas Pendidikan Ganesha, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran yaitu dosen yang berkualifikasi teknologi pendidikan, dan subjek uji perorangan pada penelitian pengembangan ini melibatkan 3 orang siswa kelas V SD No.1 Bongkasa. Adapun kisi-kisi yang diberikan kepada subjek uji yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	1) Kesesuaian Kompetensi Dasar	1	3
		2) Kesesuaian Indikator	2	
		3) Tujuan Pembelajaran	3	
2	Isi	4) Keruntutan materi	4	4
		5) Kecakupan materi	5	
		6) Kejelasan materi	6	
		7) Kemudahan materi	7	
3	Tata Bahasa	8) Ketepatan penggunaan bahasa	8	2
		9) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	9	
Jumlah				9

(Sumber: Suartama, 2016)

Tabel 2. Kisi-kisi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan Pembelajaran	1) Kejelasan tujuan pembelajaran	1,2,3	3
2	Strategi	2) Membantu mengingat pengetahuan sebelumnya	4	
		3) Kesempatan siswa belajar mandiri	5	3
		4) Kesistematian materi	6	
3	Evaluasi	5) Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	7	1
Jumlah				7

(Sumber: Sudarma, dkk, 2015)

Tabel 3. Kisi-kisi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	1) Pengguna jenis dan ukuran	1	
		2) Keterbacaan teks	2	
		3) Kombinasi warna	3	9
		4) Keterkaitan gambar dengan materi	4	
		5) Kesesuaian gambar dengan materi	5	
		6) Ketepatan posisi gambar	6	
		7) Kombinasi warna yang menarik	7	
		8) Penggunaan <i>sound effect</i>	8	
		9) Susunan tampilan media konsisten	9	
2	Pengoperasian	10) Pengoperasian tombol navigasi	10	2
		11) Kemudahan menggunakan aplikasi	11	
Jumlah				11

(Sumber: Suartama, 2016)

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
			(+)	(-)	
1	Tampilan	1) Kemenarikan pembukaan aplikasi	1		4
		2) Kejelasan gambar	2		3
		3) Kejelasan tulisan	3		
		4) Kemenarikan warna	4		
2	Materi	5) Kemudahan materi untuk dipahami	5	6	3
		6) Kejelasan uraian materi	7		
3	Motivasi	7) Meningkatkan semangat belajar	8		2
4	Pengoperasian	8) Kemudahan penggunaan	9	10	
Jumlah					10

(Sumber: Suartama, 2016)

Metode analisis data pada penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis data deskriptif kualitatif adalah pengolahan data yang dilakukan dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat, kategori hingga menemukan simpulan (Agung, 2014). Teknik analisis data deskriptif kualitatif dilakukan pengelompokan data kualitatif seperti hasil wawancara, nilai kelayakan produk dan komentar atau saran yang digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Metode analisis data deskriptif kuantitatif adalah pengolahan data yang dilakukan dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk angka atau persentase hingga menemukan simpulan (Agung, 2014). Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dalam bentuk skor yang dianalisis menggunakan skala likert sebagai berikut.

Tabel 5. Skala Likert

No.	Kategori	Sangat Setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Pernyataan Positif (+)	4	3	2	1
2	Pernyataan Negatif (-)	1	2	3	4

(Sumber: Sukardi, 2008)

Untuk memperoleh persentase skor angket membandingkan dengan jumlah keseluruhan jawaban yang diberikan oleh responden dengan skor maksimal, kemudian dikali 100%. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor masing-masing responden

$\sum R$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

N = Skor maksimal atau ideal

Tabel 6. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90-100%	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2	75-89%	Baik	Sedikit revisi
3	65-74%	Cukup	Revisi secukupnya
4	55-64%	Kurang	Banyak hal direvisi
5	0-54%	Sangat Kurang	Ulangi membuat produk

(Sumber: Tegeh & Kirna, 2010).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penggunaan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah dipahami dan dikembangkan secara sistematis yang berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang memiliki tahapan-tahapan desain sederhana, seperti *analyze, design, development, implementation, evaluation* (Purnomo et al., 2016). Tahap Analisis dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan segala hal yang diperklukan dalam penelitian yang meliputi analisis kebutuhan, analisis materi, menentukan KD dan Indikator. Tahap perancangan tujuannya untuk memudahkan dalam proses pembuatan produk sehingga produk memiliki desain pasti dan memudahkan dalam penggunaannya. Tahap pengembangan dilakukan pembuatan aplikasi pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Tahap terakhir yaitu tahap implementasi dilakukan uji coba produk yang telah mendapatkan kriteria layak. Tahap evaluasi dilakukan pengujian produk yang telah dikembangkan. Adapun hasil dari setiap tahapan pada produk aplikasi yang dikembangkan sebagai berikut.

Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran, permasalahan, karakteristik dan analisis materi. Dalam menganalisis kebutuhan dan permasalahan dilakukan dengan wawancara yang diketahui bahwa dalam proses pembelajaran daring ditemukan kesulitan dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS. Pada proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran daring hanya menggunakan buku dan tidak didampingi oleh guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut untuk membantu proses pembelajaran dikembangkan aplikasi pembelajaran dan menjelaskan materi yang dihubungkan dengan dengan kehidupan sehari-hari atau nyata yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Pada tahap perancangan dilakukan proses perancangan produk yang dikembangkan meliputi membuat *flowchart* aplikasi, membuat *storyboard* yang menjelaskan alur-alur aplikasi yang dikembangkan, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk mengarahkan dalam pelaksanaan pembelajaran dan menyusun instrumen penilaian produk dalam bentuk angket/kuesioner yang digunakan oleh ahli dan siswa sebagai subjek uji untuk mengetahui kelayakan aplikasi pembelajaran. Setelah tahap perancangan selesai kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan dilakukan pengembangan produk yang diawali dengan membuat desain tampilan aplikasi

menggunakan *adobe illustrator CS6*, pembuatan objek 2 dimensi, penyusunan letak menu dan navigasi serta tahap finishing media.

Tahap implementasi melakukan penerapan produk yang sudah layak pada proses pembelajaran untuk mengetahui efektivitas produk. Penelitian ini dilaksanakan pada masa pandemi covid-19 sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan proses pembelajaran tatap muka disekolah. Oleh karena itu, tahap implementasi tidak dapat dilaksanakan dalam penelitian ini. Dan tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan secara formatif yang dilakukan selama proses pengembangan, tujuannya untuk mengumpulkan data dari langkah-langkah pengembangan yang digunakan untuk memperbaiki produk. Pada tahap analisis terdapat proses evaluasi untuk menganalisis kebutuhan yang berkaitan dengan permasalahan dan karakteristik siswa, tahap desain proses evaluasi untuk kelengkapan perencanaan pengembangan produk aplikasi pembelajaran, dan tahap pengembangan proses evaluasi untuk mengetahui kelayakan produk yang didapatkan dari subjek uji coba untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Pada uji coba produk dilakukan oleh subjek uji coba yang meliputi ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan menggunakan instrumen angket/kuesioner. Isi pembelajaran dinilai oleh ahli isi pembelajaran yaitu dosen Universitas Pendidikan Ganesha, desain dan media pembelajaran dinilai oleh ahli yaitu dosen yang berkualifikasi teknologi pendidikan. Uji coba perorangan dilakukan oleh tiga orang siswa yang memiliki prestasi belajar tinggi, prestasi belajar sedang, dan prestasi belajar rendah. Adapun hasil uji coba produk oleh subjek uji sebagai berikut.

Tabel 7. Persentase Skor Hasil Uji Coba Produk Aplikasi Pembelajaran

No.	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi	Keterangan
1	Ahli Isi Pembelajaran	94,44%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	Ahli Desain Pembelajaran	92,85%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
3	Ahli Media Pembelajaran	93,18%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
4	Uji Coba Perorangan	92,50%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi

Berdasarkan hasil uji coba dari ahli isi pembelajaran memperoleh persentase skor 94,44% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor 92,85% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor 93,18% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba perorangan memperoleh persentase skor 92,50% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba dari subjek uji dapat disimpulkan bahwa produk aplikasi yang dikembangkan layak digunakan pada proses pembelajaran. Adapun gambar tampilan aplikasi sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik dari subjek uji coba, sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran. Pengembangan aplikasi pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan meliputi tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Dalam penelitian ini tahap implementasi tidak dapat dilakukan karena dalam situasi pandemi covid-19 sehingga kegiatan tidak memungkinkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah untuk mengetahui efektivitas produk aplikasi pembelajaran. Model pengembangan ADDIE memiliki tahapan yang sistematis, sehingga cocok digunakan dalam mengembangkan produk aplikasi pembelajaran.

Aplikasi pembelajaran ini layak digunakan pada proses pembelajaran IPS dilihat dari beberapa aspek. Penyusunan materi pada aplikasi merujuk buku-buku Kementerian Pendidikan, sehingga cakupan isi materi sesuai dengan tuntutan kurikulum dan tidak menyimpang dari standar isi. Tujuan pembelajaran sudah sesuai kompetensi dasar dan indikator. Selain itu penyajian isi sudah sistematis sehingga sangat

relevan diberikan kepada siswa. Penyajian isi yang sistematis, dapat mengajak siswa untuk belajar secara bertahap agar tujuan akhir siswa dapat tercapai secara maksimal (Winatha et al., 2018). Materi yang disampaikan menggunakan bahasa dan penulisan yang sederhana. Hal ini menunjukkan tata bahasa yang digunakan pada aplikasi pembelajaran berbasis kontekstual ini sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui aplikasi pembelajaran. Proses pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti aplikasi pembelajaran yang berbasis pada pendekatan kontekstual dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dengan lebih baik serta mampu mengimplementasikan materi tersebut kedalam kehidupan sehari-hari dengan mengedepankan nilai kearifan lokal (Kharisma & Arvianto, 2019; Purbasari et al., 2019).

Desain aplikasi pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan melibatkan siswa dalam belajar secara mandiri. Hal ini disebabkan aplikasi didesain secara menarik dan sederhana. Penyampaian materi tidak hanya menggunakan teks, tetapi juga menggunakan komponen-komponen multimedia seperti gambar, grafik, video, dan animasi. Multimedia menyediakan berbagai fitur untuk belajar secara kreatif (Shilpa, S. & Sunita, 2016). Gaya tulisan, ukuran, spasi dan warna teks yang digunakan konsisten dan menarik. Keefektifan multimedia dapat menstimulasi perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa anak, selain itu meningkatkan hasil belajar siswa (Widyatmojo, G., & Muhtadi, 2017). Pada aplikasi menggunakan animasi serta animasi sesuai dengan karakteristik materi. Penggunaan animasi akan membantu siswa memvisualisasikan suatu teori, proses maupun fenomena dinamis yang tidak dapat dijelaskan dengan mudah (Raharjo et al., 2017).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran memperoleh respon positif dari siswa dan aplikasi pembelajaran dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nurhayati & Muharamsah, 2020) yang menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu dalam memahami pembelajaran IPS. Aplikasi pembelajaran memiliki beberapa keunggulan diantaranya aplikasi bersifat fleksibel yang artinya dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, aplikasi dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi ajar khususnya pelajaran IPS pada materi keragaman ekonomi di Indonesia.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan atau dipaparkan pada penelitian pengembangan ini maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran IPS berbasis pendekatan kontekstual yang menggunakan model ADDIE melalui empat tahapan pengembangan meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan dan tahap evaluasi yang telah menghasilkan produk aplikasi pembelajaran yang layak digunakan pada proses pembelajaran. Kelayakan produk aplikasi pembelajaran diperoleh berdasarkan nilai dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan. Hasil dari ahli isi pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik. Ahli desain pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik. Ahli media pembelajaran memperoleh kualifikasi skor sangat baik. Pada uji coba perorangan yang melibatkan tiga orang siswa memperoleh kualifikasi sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual efektif atau layak digunakan pada proses pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Agung, G. (2014). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136. <https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.12368>.
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–33.
- Dwi Agustini, N. K., & Japa, I. G. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 94–103. <https://doi.org/10.23887/jippg.v1i1.14211>.
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games

- berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>.
- Marhayani, D. A. (2017). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67–75. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261>.
- Nafisah, D., & Ghofur. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>.
- Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V Di Sd Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 88–99.
- Nurhayati, S., & Muharamsah, L. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Smp Negeri 1 Carita. *JOINS (Journal of Information System)*, 5(2), 200–207. <https://doi.org/10.33633/joins.v5i2.3491>.
- Prayogi, D. S., Utaya, S., & Sumarmi, S. (2019). Internalisasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran melalui Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(11), 1457–1463.
- Purbasari, I., Ismaya, E. A., & Suryani, N. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BERBASIS APLIKASI MOBILE LEARNING BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Sejarah Budaya Dan Pengajaran*, 2015, 97–106. <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p97>.
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–77. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p070>.
- Puspitasari, L. (2018). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Pendekatan Kontekstual dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 30(17), 24–35.
- Raharjo, M. W. C., Suryati, S., & Khery, Y. (2017). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Mendorong Literasi Sains Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v5i1.102>.
- Rando, A. R. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dalam Implementasi Strategi Contextual Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n1.p1-12>.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1405>.
- Sari, D. O., Shodiqin, A., & Listyarini, I. (2018). Pengembangan Media MOONSTAR (Monopoli Super Pintar) pada Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Untuk Sisa Kelas IV Sekolah Dasar. *Widya Wacana*, 13(2), 46–51.
- Shilpa, S. & Sunita, M. (2016). A study an interactive elementary education (3-6) with multimedia. *International Journal of Home Science*, 2(1), 214–215.
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113–121. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i2.425>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Sukardi. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171–185. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–68.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ulfah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan Di

- Rumah Dan Di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6(2), 211–224. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.9067>.
- Wahyuningsih, D. (2015). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf , Angka , Warna dan Bentuk Bangun Datar Pada Siswa Kelas 1 SDN 5 Parittiga Berbasis Android. *Jurnal SISFOKOM*, 04(1), 56–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.32736/sisfokom.v4i1.204>.
- Widodo, A. (2020). Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Gulawentah:Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i1.6359>
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game untuk Menstimulasi Aspek Kognitif dan Bahasa Anak TK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38–49.
- Winatha, K. R., Suharsono, N., & Agustin, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Matematika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 4(2), 188–199. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/viewFile/14021/9438>.