



# Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

M. Afnan<sup>1\*</sup>, I W Lasmawan<sup>2</sup>, I G Margunayasa<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received February 10, 2022

Accepted April 05, 2022

Available online April 25, 2022

### Kata Kunci:

Aplikasi Android, Tri Hita Karana

### Keywords:

Android Application, Tri Hita Karana



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar IPS siswa sekolah dasar disebabkan karena kurangnya efektivitas proses pembelajaran daring. Kurangnya inovasi pembelajaran oleh guru juga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPS siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dikembangkan sebuah media dengan tujuan untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran IPS berbasis Android pada topik Globalisasi di Sekitarku bermuatan Tri Hita Karana. Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian pengembangan yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 2 orang dosen, guru, dan siswa kelas VI SD. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner dengan instrument angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif untuk menentukan nilai validitas produk, kepraktisan produk, dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor validasi oleh ahli materi dan ahli media diperoleh rata-rata sebesar 4,78 yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Skor rata-rata hasil penilaian siswa dan guru diperoleh rata-rata sebesar 4,45 dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* adalah 61,6 dan rata-rata *posttest* adalah 79,3. Dari hasil uji t diperoleh harga t hitung sebesar 8,9482, yang berarti bahwa t hitung lebih besar daripada harga t tabel. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media aplikasi pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dengan konsep Tri Hita Karana sangat valid untuk dikembangkan karena praktis untuk digunakan serta secara signifikan telah mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI Sekolah Dasar.

## ABSTRACT

The low social studies learning outcomes of elementary school students are caused by the lack of effectiveness of the online learning process. The lack of learning innovation by teachers is also one of the causes of the low social studies learning outcomes of students. Based on these problems, a media was developed with the aim of describing the validity of Android-based social studies learning media on the topic of globalization around me containing Tri Hita Karana. This research is classified as development research which was developed using the ADDIE model. The subjects involved in this study were 2 lecturers, a teacher and a grade VI elementary school student. Data collection in the study was carried out using a questionnaire with a questionnaire instrument. The data obtained were then analyzed using quantitative analysis techniques to determine the value of product validity, product practicality, and student learning outcomes. The results showed that the validation score by material experts and media experts obtained an average of 4.78 which was included in the very valid criteria. The average score of student and teacher assessment results obtained an average of 4.45 and is included in the very practical category. While the average pretest score is 61.6 and the posttest average is 79.3. From the results of the t-test, the t-count value is 8.9482, which means that the t-count is greater than the t-table value. Based on these results, it can be concluded that the android-based learning application media developed with the Tri Hita Karana concept is very valid to be developed because it is practical to use and has significantly improved the social studies learning outcomes of grade VI elementary school students.

## 1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan pada jenjang pendidikan dasar. Pembelajaran IPS dirancang oleh tenaga pendidik agar siswa dapat mempelajari, menelaah dan menganalisis ilmu-ilmu sosial yang berkaitan dengan gejala dan masalah sosial di masyarakat (Jaya, 2021; Purwanto, 2019; Rita, 2019). IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti Sejarah, Sosiologi, Geografi, Ekonomi, dan sebagainya (Astuti et al, 2022). Ilmu Sosial pada dasarnya merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia baik secara perorangan maupun tingkah laku kelompok dalam masyarakat (Hasyim, 2019; Jumriani et al, 2021; Pratiwi et al, 2018; Yuanta, 2020). Terdapat berbagai aspek tingkah laku yang ditunjukkan manusia dalam masyarakat, seperti tingkah laku yang berkaitan dengan aspek ekonomi, aspek sikap, aspek mental, aspek budaya, aspek hubungan sosial, dan sebagainya (Hutabri & Putri, 2019). Pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar ditekankan pada proses pemahaman konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya (Miran & Tampubolon, 2017). Sehingga tujuan dari pembelajaran IPS adalah agar siswa bisa lebih peka dengan masalah sosial dan memiliki rasa toleransi dan persaudaraan yang tinggi di antar manusia (Havizul, 2020; Rasiman et al, 2020). Selain itu melalui pembelajaran IPS siswa akan dibentuk menjadi siswa yang peka dan memiliki perhatian terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat, sehingga mampu untuk ikut serta dalam membangun masyarakat (Pidada et al, 2017).

Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa sekolah dasar mampu memahami materi pembelajaran IPS dengan baik, terutama di masa pembelajaran daring seperti saat ini. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang telah dilaksanakan di Gugus II Kecamatan Kuta Selatan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa terbatasnya waktu belajar dalam proses pembelajaran daring menyebabkan banyak materi yang masih belum dipahami oleh siswa dengan baik. Materi pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Hal ini disebabkan karena siswa tidak dapat belajar dengan fokus dan lebih banyak bermain dengan *handphone*. Kurangnya inovasi guru dalam proses pembelajaran daring juga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa, guru hanya berpatokan pada penggunaan video ajar dari *youtobe* yang terkadang kurang sesuai dengan tuntutan pembelajaran. Proses pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa cepat bosan dalam belajar. Jika dibiarkan secara terus menerus, akan berdampak pada penurunan hasil belajar serta kualitas pendidikan di satuan pendidikan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan merancang sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa melalui *smartphone*/android. *Smartphone* pada dasarnya adalah hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Setiadi et al, 2018). Penggunaan *Smartphone* dalam proses pembelajaran daring tentunya akan mempermudah proses belajar siswa. *Smartphone* yang biasanya hanya digunakan bermain oleh siswa, kini dapat digunakan sebagai media pembelajaran melalui aplikasi pembelajaran. Aplikasi pembelajaran yang dirancang dengan SAC (*Smart App Creator*) dapat digunakan untuk membuat aplikasi berbasis *iOS* dan *Android* yang dapat dirancang tanpa kode pemrograman (Muttaqin et al, 2021). *Smart app creator* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat berbagai aplikasi-aplikasi multimedia berbasis mobile, desktop, dan web (Sutejo & Fadrial, 2021b). Hal itu dikarenakan hasil akhir dari pengembangannya dapat dikonversikan menjadi beberapa basis aplikasi, yaitu android, ios, desktop, dan web html5 yang dapat diakses melalui browser (Sutejo & Fadrial, 2021a).

Aplikasi pembelajaran android akan lebih bermakna apabila dikembangkan berbasis pendekatan Tri Hita Karana. Aplikasi pembelajaran berbasis android yang disajikan dengan muatan Tri Hita Karana akan menanamkan kembali kepada siswa bagaimana cara membina hubungan yang baik dengan Tuhan, lingkungan, serta umat manusia (Diantari & Agung, 2021). Dalam falsafah hidup masyarakat Bali, Tri Hita Karana berasal dari bahasa sansekerta. Istilah Tri Hita Karana berasal dari kata Tri yang artinya tiga, Hita artinya bahagia, dan Karana Penyebab (Arta, 2019; Tiarini et al, 2019). Dengan demikian Tri Hita Karana merupakan tiga penyebab kebahagiaan (Rismayani et al, 2019). Implementasi konsep Tri Hita Karana dapat memberikan suatu pengaruh terhadap hasil belajar karena salah satu konsep Tri Hita Karana yakni menjaga keharmonisan terhadap sesama teman dan taat pada perintah agama dan guru akan dapat memberikan suatu hasil yang lebih baik dalam upaya mencapai aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif yang mampu memberikan tuntunan hidup kepada para siswa (Mendra & Watra, 2019; Sriasih et al, 2019; Yunita & Trisiantari, 2019). Siswa akan menjadi lebih taat terhadap tata tertib sekolah, meningkatkan rasa hormat kepada guru ataupun orang yang lebih tua, menumbuhkan rasa bhakti kepada Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki rasa peduli terhadap lingkungan (Dikta, 2020).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa media yang disajikan dengan konsep Tri Hita Karana memiliki validitas yang cukup tinggi, sehingga media ini sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan, khususnya dalam hal meningkatkan kemampuan afektif anak (Diantari & Agung, 2021). Penelitian lainnya kemudian mengungkapkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis android dapat dikembangkan secara layak sebagai salah satu sumber belajar matematika khususnya pada materi Persamaan Garis Lurus, dengan capaian persentase sebesar 95,65% ketika diujicobakan ke dalam kelompok besar yang berarti memiliki validitas sangat baik (Makmuri et al, 2021). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil uji coba produk aplikasi pembelajaran IPS dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan aplikasi pembelajaran telah mampu meningkatkan efektifitas serta keaktifan siswa dalam belajar (Permana & Sujana, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya dapat

dikatakan bahwa media aplikasi pembelajaran berbasis android memiliki validitas yang sangat baik, sehingga layak untuk dikembangkan maupun dibelajarkan kepada siswa baik siswa. Selain itu media yang dikembangkan menggunakan konsep Tri Hita Karana juga memiliki validitas yang sangat baik, karena secara signifikan telah mampu meningkatkan kemampuan afektif anak. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai pengembangan media aplikasi pembelajaran IPS berbasis android dengan menggunakan konsep Tri Hita Karana, sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran IPS berbasis *Android* pada topik Globalisasi di Sekitarku bermuatan Tri Hita Karana.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahap yaitu tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung pada semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022. Adapun subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 2 orang dosen Pascasarjana S2 sebagai ahli materi dan ahli media, 5 orang guru sebagai praktisi pembelajaran, dan siswa kelas VI Sekolah Dasar. Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner diberikan pada uji validitas yang dilakukan oleh para ahli dan juga uji coba perorangan yang dilakukan oleh anak-anak kelas VI SD. Kuesioner yang diberikan kepada subjek digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait menentukan kelayakan produk aplikasi pembelajaran. Data yang sudah terkumpul pada kuesioner kemudian diolah dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menguji validitas produk, kepraktisan, serta keefektifan produk. Hasil uji coba kemudian dibandingkan melalui t-tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

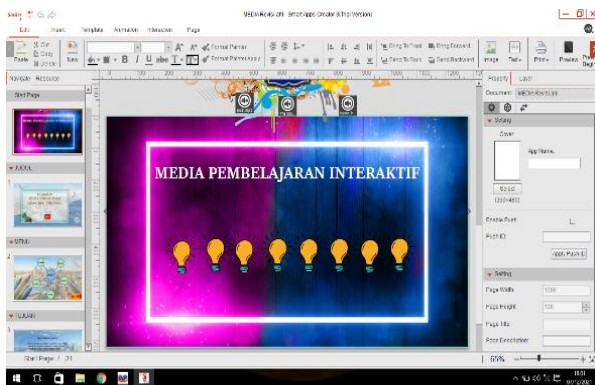
### Hasil

Hasil pada penelitian ini akan membahas dua hal secara umum yaitu rancang bangun dan hasil pengujian validitas aplikasi pembelajaran berbasis android dengan muatan Tri Hita Karana. Rancang bangun pada penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan media video animasi yang dilakukan oleh subjek penelitian. Pada tahap pengembangan pertama yakni tahap analisis dilakukan proses pengkajian masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik, kurikulum yang digunakan, serta analisis karakter peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak dapat memahami materi IPS dengan baik selama proses pembelajaran daring, sehingga siswa membutuhkan sebuah media yang mampu membantu dan mempermudah proses belajarnya. Adapun muatan yang membutuhkan bantuan media yakni muatan IPS dengan topik Globalisasi di Sekitarku. Dari hasil analisis kemudian ditentukan solusi pemecahan masalah yaitu berupa media pembelajaran interaktif berbasis android pada muatan IPS yang dipadukan dengan kearifan lokal Tri Hita Karana (THK) untuk siswa kelas VI SD.

Tahap pengembangan kedua yakni tahap *design* media pembelajaran. Tahap *design* merupakan tahap perancangan produk. Kegiatan perancangan ini diawali dengan pemilihan aplikasi defeloper, pembuatan garis besar isi media, kemudian dilanjutkan tahap membuat *flowchart* dan *desain interface* (naskah). Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan *software SAC (smart app creator)* yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi berbasis ios dan android yang dapat dirancang tanpa kode pemrograman. Tahap ketiga yakni tahap pengembangan media. Pengembangan media dilakukan berdasarkan desain yang telah dibuat. Selain itu pada tahap pengembangan dilakukan pemilihan unsur dalam aplikasi pembelajaran seperti gambar, warna, suara, dan teks yang digunakan. Aplikasi pembelajaran dikembangkan dengan memuat teks, gambar, dan *background*, yang dapat menarik minat belajar siswa dan berhubungan dengan materi yang disajikan. Selain memuat materi mengenai globalisasi media aplikasi pembelajaran juga memuat soal-soal evaluasi yang dapat menarik minat dan motivasi anak untuk menjawab soal. Setelah media selesai dikembangkan, penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap validasi produk. Pada tahap validasi produk dilakukan uji ahli untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan valid. Validitas produk dilaksanakan dengan melibatkan 2 orang ahli yaitu dosen Pascasarjana Undiksha sebagai ahli materi dan ahli media. Adapun hasil uji validitas pengembangan media aplikasi pembelajaran menurut uji ahli media dan ahli materi, menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan validasi media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan yakni sebesar 4,78 dan berada pada interval  $4,00 < Mv \leq 5,00$  yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Setelah didapatkan hasil

pengujian validitas media, analisis kemudian dilanjutkan pada uji kepraktisan produk pada guru dan siswa. Adapun hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa rata-rata hasil penilaian siswa dan guru terhadap kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 4,45 dan berada pada interval  $4,00 < Mk \leq 5,00$ . Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android termasuk dalam kategori sangat praktis.

Setelah didapatkan hasil bahwa media yang dikembangkan memiliki nilai validitas yang sangat baik dan sangat praktis untuk digunakan, maka penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap keempat, yakni tahap implementasi produk. Implementasi produk dilakukan pada siswa kelas VI SD N 6 Benoa yang berjumlah 17 orang. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang biasa digunakan oleh guru, kemudian pada pertemuan kedua siswa terlebih dahulu mengerjakan soal pretest sebelum pembelajaran dimulai, selanjutnya siswa mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran berbasis android. Pada pertemuan ketiga siswa kemudian diberi soal *posttest*. Hasil pelaksanaan pretest dan *posttest* menunjukan bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 61,6 dan rata-rata *posttest* adalah 79,3. Hal ini menunjukan bahwa nilai *posttest* lebih baik dari pada nilai *pretest*. Data nilai pretest dan *posttest* ini akan dianalisis menggunakan uji t dengan taraf signifikan 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada objek penelitian. Dari hasil uji t diperoleh harga t hitung sebesar 8,9482. Selanjutnya harga t hitung akan dibandingkan dengan harga t pada table dengan  $dk = 32$ . Harga t table untuk  $dk = 32$  dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,0369. Dengan demikian harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar muatan IPS antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan merupakan media yang efektif untuk digunakan. Tahap pengembangan kelima yakni tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data-data dalam setiap tahap yang telah dilakukan dan melihat apakah produk yang dikembangkan telah sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada tahap ini juga akan dilakukan proses membandingkan hasil dari uji coba produk yang dilakukan oleh para ahli. Tahap evaluasi dilakukan secara formatif, kegiatan evaluasi dilakukan selama proses pengembangan produk media pembelajaran tujuannya yaitu untuk menghindari terjadinya kesalahan pada hasil akhir produk. Adapun hasil dari pengembangan produk disajikan pada [Gambar 1](#), [Gambar 2](#), [Gambar 3](#), [Gambar 4](#), dan [Gambar 5](#).



**Gambar 1.** Tampilan Aplikasi SAC



**Gambar 2.** Tampilan halaman *Start*



**Gambar 3.** Tampilan Halaman *Opening*



**Gambar 4.** Tampilan Halaman Menu



**Gambar 5.** Tampilan Halaman Materi

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis penelitian didapatkan hasil bahwa media aplikasi pembelajaran memperoleh hasil yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validitas dan hasil uji kepraktisan produk media pembelajaran. Hasil uji validitas aplikasi pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata hasil validitas media yakni sebesar 4,78 yang berada dalam kategori sangat valid. Media pembelajaran dikatakan valid apabila terdapat keterkaitan antara media pembelajaran dengan kurikulum serta mempertimbangkan tujuan dari pengembangan produk tersebut (Arisandy et al., 2021; Fatmawati et al., 2021). Selain itu indikator kevalidan sebuah media pembelajaran yang baik yakni apabila memenuhi kriteria kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan penilaian, dan kelayakan bahasa (Dewimarni et al., 2022; Nabila et al., 2021). Tingginya hasil validitas media diperoleh karena aspek media dan materi yang disajikan pada media telah sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa sekolah dasar. Pada hakikatnya siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan oprasional konkret (Desrinelti et al., 2021). Pada tahap perkembangan ini siswa sekolah dasar telah mampu berpikir secara logis, hanya saja masih membutuhkan beberapa objek-objek konkret untuk membantu pemahamannya (Khaulani et al., 2020; Marinda, 2020). Aplikasi pembelajaran yang memuat materi berserta gambar pendukung akan membantu proses berpikir siswa, serta membantu siswa untuk mengonkritkan berbagai konsep abstrak yang disajikan pada materi ajar (Rasvani & Wulandari, 2021).

Selanjutnya pada hasil uji kepraktisan media didapatkan hasil bahwa penilaian siswa dan guru terhadap kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan sebesar yakni sebesar 4,45 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android termasuk dalam kategori sangat praktis. Media aplikasi pembelajaran dikatakan praktis karena dapat digunakan dengan mudah dan sesuai materi yang dibelajarkan (Khairini & Yogica, 2021; Nasution & Siregar, 2019). Indikator kepraktisan sebuah media pembelajaran meliputi kemenarikan, kemudahan, dan manfaat media pembelajaran terhadap pengguna (Tambunan & Sartika, 2021; Wulandari et al., 2019). Dimana siswa sekolah dasar cenderung lebih menyukai hal menarik semacam warna memikat, gambar divisualisasikan dalam bentuk kartun atau animasi menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Fatmawati et al., 2021; Hutabri & Putri, 2019). Hal ini kemudian menunjukkan bahwa media pembelajaran dikatakan praktis apabila guru dan siswa yang merupakan pengguna media pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran menarik untuk digunakan, mudah digunakan, serta bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman belajar.

Selain memiliki nilai validitas yang tinggi dan praktis untuk digunakan, media aplikasi pembelajaran berbasis android dengan muatan Tri Hita Karana secara signifikan telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa ini dikarenakan siswa termotivasi untuk belajar mandiri di rumah dengan menggunakan media android yang dikembangkan. Hal ini karena media pembelajaran berbasis android ini menarik dan sangat dekat dengan siswa karena siswa sering menggunakan perangkat handphone dalam kegiatan sehari-hari (Batubara, 2018; Ramdani et al., 2020; Yunus & Fransisca, 2020). Media pembelajaran interaktif yang dilengkapi latihan, tutorial, dan simulasi bisa memudahkan anak didik sehingga dapat menambah pemahaman konsep dan berpikir kritis (Purnama et al., 2017). Pengamalan Tri Hita Karana yang disajikan pada media pembelajaran akan dapat membiasakan siswa untuk selalu menjaga keharmonisan hubungan dengan lingkungan, dengan sesama manusia dan dengan Tuhan dengan cara selau berbuat baik menjaga sikap, perkataan, dan perbuatan (Narayani et al., 2019; Tiarini et al., 2019; Yunita & Trisiantari, 2019).

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang juga menyatakan bahwa bahwa media yang disajikan dengan konsep Tri Hita Karana memiliki validitas yang cukup tinggi, sehingga media ini sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan, khususnya dalam hal meningkatkan kemampuan afektif anak (Diantari & Agung, 2021). Penelitian lainnya kemudian mengungkapkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis android dapat dikembangkan secara layak sebagai salah satu sumber belajar matematika khususnya pada materi Persamaan Garis Lurus, dengan capaian persentase sebesar 95,65% ketika

diujicobakan ke dalam kelompok besar yang berarti memiliki validitas sangat baik (Makmuri et al., 2021). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil uji coba produk aplikasi pembelajaran IPS dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan aplikasi pembelajaran telah mampu meningkatkan efektifitas serta keaktifan siswa dalam belajar (Permana & Sujana, 2021). Berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu maka dapat dikatakan bahwa media aplikasi pembelajaran dengan muatan Tri Hita Karana sangat layak untuk dibelajarkan kepada siswa, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media aplikasi pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dengan konsep Tri Hita Karana sangat valid untuk dikembangkan karena praktis untuk digunakan serta secara signifikan telah mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI Sekolah Dasar.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>.
- Arta, K. J. (2019). Membangun Mutu Pendidikan Karakter Siswa Melalui Implementasi Ajaran Tri Hita Karana. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.25078/jpm.v5i1.759>.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.952>.
- Desrinelti, D., Neviyarni, N., & Murni, I. (2021). Perkembangan siswa Sekolah Dasar: Tinjauan dari Aspek Bahasa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 105. <https://doi.org/10.29210/3003910000>.
- Dewimarni, S., Rizalina, R., & Zefriyenni, Z. (2022). Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 329–337. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1087>.
- Diantari, N. P. M., & Agung, A. A. G. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35497>.
- Dikta, P. G. A. (2020). Pembelajaran Berorientasi Tri Hita Karana sebagai Upaya Penguatan Kualitas Pendidikan Dasar pada Abad Ke-21. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 127. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i1.3103>.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal*, 11(2). <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v11i2.28862>.
- Hasyim, M. A. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v1i1.2737>.
- Havizul, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Menggunakan Model DDD-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64. <https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>.
- Jaya, I. K. M. A. (2021). Peran Guru IPS Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Metode Pembelajaran Inkuiri. *Sang Acharya : Jurnal Profesi Guru*, 2(1), 22. <https://doi.org/10.25078/sa.v2i1.3235>.
- Jumriani, Rahayu, Abbas, E. W., Mutiani, Handy, M. R. N., & Subiyakto, B. (2021). Kontribusi Mata Pelajaran IPS untuk Penguatan Sikap Sosial pada Anak Tunagrahita. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4651–4658. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1536>.
- Khairini, R., & Yogica, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 406. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38502>.
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>.
- Makmuri, M., Wijayanti, D. A., Salsabila, E., & Nur Fadillah, R. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran

- Matematika Berbasis Android dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Persamaan Garis Lurus untuk Peserta Didik Kelas VIII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 643–654. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.535>.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Mendra, I. N., & Watra, I. W. (2019). Implementasi Tri Hita Karana di SMP Negeri 5 Singaraja. *Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama dan Kebudayaan*, 19(1), 56–64. <https://doi.org/10.32795/ds.v10i1.335>.
- Miran, M. A., & Tampubolon, B. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Kerja Kelompok Kelas V SDN 09 Bengkayang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, 7(3), 1–16. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/24635/75676576162>.
- Muttaqin, Sariyasa, & Suarni. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.613](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613).
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>.
- Narayani, N. N. W., Suwatra, I. I. W., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran NHT Berbasis Tri Hita Karana terhadap Karakter dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i1.20785>.
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>.
- Permana, I. M. J., & Sujana, I. W. (2021). Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Konstektual. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32445>.
- Pidada, bagus indra putra, Rini, R., & Surahman, M. (2017). Hubungan Kebiasaan Belajar dengan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Swasta Bandar Lampung. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(14). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/13684/9890>.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Metode Edutainment pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>.
- Purnama, R., Sesunan, F., & Ertikanto, C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika SMA pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 5(4), 1384–1387. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/13650>.
- Purwanto, A. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS Berorientasi Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(1), 882–891. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n1.p882-891>.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>.
- Rasiman, I., Taseman, Kartikasari, Laili, Muzdalifa, & S Maryam. (2020). Pemanfaatan Media Peta dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MI Al-Muniroh 1 Ujung Pangkah. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.2>.
- Rasvani, N. L., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa Materi Pecahan Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 74. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.32032>.
- Rismayani, R., Dantes, N., & Yudiana, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together Berorientasi Tri Hita Karana terhadap Hasil Belajar PKn. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 3(1), 32–41. <https://doi.org/10.23887/pips.v3i1.2879>.
- Rita, Y. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 011 Kembang Harum Kecamatan Pasir Penyus Kabupaten Indragiri Hulu. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 150. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6806>.
- Setiadi, A., Yuliatmojo, P., & Nurhidayat, D. (2018). Pengembangan Aplikasi Android untuk Pembelajaran Pneumatik. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika (JVOTE)*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.21009/jvote.v1i1.6886>.
- Sriasih, S. A. P., Budasi, I. G., Nitiasih, P. K., & Wisudariani, N. M. R. (2019). Strategi Pembelajaran Berorientasi Konsep Tri Hita Karana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal IKA*,

- 17(2), 109. <https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19843>.
- Sutejo, & Fadrial, Y. E. (2021a). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator di SMK Negeri 2 Pinggir. *J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service*, 1(2), 45–52. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v1i2.7215>.
- Sutejo, & Fadrial, Y. E. (2021b). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator di SMK Negeri 2 Pinggir. *Journal of Computer Science Community Service*, 1(2), 45–52. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v1i2.7215>.
- Tambunan, J. R., & Sartika, D. (2021). Pengembangan Media Zoom Pembelajaran Berbasis Aplikasi Google Class Room pada Mata Kuliah Umum. *Jurnal Widya*, 2(2), 155–173. <https://doi.org/10.54593/awl.v2i2.27>.
- Tiarini, N. P., Dantes, N., & Yudiana, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berorientasi Tri Hita Karana terhadap Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 299. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21422>.
- Wulandari, T. J., Siagian, S., & Sibuea, A. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Macromedia Flash pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12598>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>.