

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kurikulum merupakan salah satu komponen utama dalam penyelenggaraan pendidikan yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran di setiap satuan pendidikan. Seiring dengan perkembangan kebijakan pendidikan di Indonesia, saat ini sekolah dasar mulai menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel serta berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Zakarina dkk., 2024). Sebagai pedoman dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, kurikulum memiliki peran penting dalam menentukan arah serta tujuan pendidikan di setiap satuan pendidikan. Salah satu kebijakan yang saat ini diterapkan pada jenjang sekolah dasar adalah Kurikulum Merdeka yang dirancang untuk memberikan keleluasaan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik. Salah satu perubahan yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar adalah pengintegrasian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sehingga peserta didik dapat mempelajari berbagai fenomena secara lebih menyeluruh dan saling berkaitan (Zakarina dkk., 2024).

Pengintegrasian kedua mata pelajaran tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena di lingkungan sekitar secara menyeluruh melalui keterkaitan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Melalui pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai konsep, peserta didik diharapkan mampu memahami keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran tersebut juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan pemecahan masalah sebagai bekal dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan sekitarnya (Karengga dkk., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS memerlukan proses pembelajaran yang mampu

memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep secara konkret sehingga materi yang dipelajari dapat dihubungkan dengan fenomena yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS di kelas 6 adalah *Menjelajahi Bumi dan Antariksa*. Berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase C, peserta didik diharapkan mampu memahami sistem tata surya beserta kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi serta merefleksikan perubahan kondisi alam di permukaan bumi sebagai bagian dari pemahaman terhadap fenomena alam di lingkungan sekitarnya (Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2024). Materi tersebut memerlukan proses pembelajaran yang interaktif dan kontekstual agar peserta didik mampu memahami konsep-konsep geosains secara lebih menyeluruh (Lestari dkk., 2025). Namun, sebagian konsep pada materi tersebut bersifat abstrak sehingga sulit diamati secara langsung oleh peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik memerlukan bantuan visualisasi dan pengalaman belajar yang lebih konkret agar konsep yang dipelajari dapat dipahami dengan lebih mudah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi dan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, seluruh siswa telah memiliki akses gawai (*smartphone*) baik milik pribadi maupun orang tua serta mendapatkan dukungan penuh dari pihak sekolah dan orang tua untuk menunjang pembelajaran mandiri di rumah.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VI, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran IPAS guru masih didominasi oleh metode ceramah serta tanya jawab yang lebih sering melibatkan siswa tertentu yang aktif saja. Hal ini menyebabkan siswa lainnya jarang mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab maupun komunikasi dengan guru. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, sebagian besar siswa terlihat cepat merasa bosan, terutama bagi mereka yang tidak mendapatkan giliran untuk berinteraksi. Bahkan, beberapa siswa cenderung mengusulkan agar

pembelajaran dilakukan dengan menonton video sebagai alternatif agar tidak merasa jenuh. Tidak hanya itu, pada saat proses pembelajaran berlangsung juga ditemukan adanya siswa yang keluar masuk kelas, seperti pergi ke kamar mandi secara berulang, sehingga kurang fokus terhadap kegiatan belajar.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas. Wali kelas 6, yaitu Bapak Cecep Rohimat, dalam kegiatan mengajar masih jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Adapun media digital seperti infokus hanya tersedia dalam jumlah terbatas, yaitu tiga unit untuk seluruh kelas dari kelas 1 sampai kelas 6. Sementara itu, setiap tingkat kelas memiliki beberapa rombongan belajar, seperti kelas 6 yang terdiri dari kelas 6A sampai 6D, sehingga penggunaan infokus harus bergantian antar kelas. Penggunaannya pun harus dipesan terlebih dahulu oleh guru pada hari sebelumnya, sehingga sering kali terjadi keterbatasan ketersediaan media. Akibatnya, pembelajaran yang tidak mendapatkan akses media pembelajaran umumnya dilaksanakan secara sederhana dengan metode ceramah.

Selain itu, keterbatasan waktu dan sumber daya dalam pembelajaran IPAS juga menjadi salah satu tantangan yang dihadapi guru. Selain itu, kegiatan praktik dalam pembelajaran IPAS juga jarang dilakukan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu pembelajaran yang tersedia. Sistem sekolah di MIS Miftahul Falah 1 yang menerapkan pembelajaran dua shift, yaitu pagi dan siang, menyebabkan waktu belajar menjadi lebih terbatas. Selain itu, waktu pembelajaran juga sering terpotong oleh berbagai kegiatan sekolah seperti salat Dhuha, makan bergizi gratis (MBG), senam bersama, serta kegiatan Pramuka. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran lebih sering berfokus pada penyampaian materi secara teoritis dibandingkan kegiatan praktik secara langsung. Guru sering kali dituntut untuk memenuhi Capaian Pembelajaran (CP) dalam waktu yang terbatas, sehingga pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan metode ceramah yang berorientasi pada pemahaman konsep secara cepat dibandingkan dengan kegiatan eksplorasi yang lebih mendalam. Kondisi ini turut mempengaruhi kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Permatasari et al., 2025).

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas 6 MIS Miftahulfalah masih belum optimal. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta kurang maksimalnya hasil belajar yang dicapai. Melihat dari hasil observasi di atas sarana dan prasarana yang tersedia di MIS Miftahulfalah masih sangat kurang memadai, sedangkan Pencapaian hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, seperti kelengkapan sarana prasarana sekolah, tingginya kompetensi guru, kurikulum yang proporsional, serta penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan bervariasi (Fiteriani, 2016). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Padahal, hasil belajar yang optimal merupakan salah satu indikator utama dari keberhasilan pendidikan yang berkualitas (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Teknologi merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa diandalkan dan berperan besar dalam tantangan proses pembelajaran pada zaman ini. Hal ini sejalan dengan tantangan guru pada abad 21 yang dimana standar pendidikan abad 21 menuntut guru untuk mampu mempersiapkan siswa hidup di era digital, salah satunya dengan mengintegrasikan pengetahuan materi pelajaran dengan teknologi dalam proses pembelajaran (Pradana & Nasution, 2023). Peluang inovasi digital di kelas 6 MIS Miftahulfalah didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan tingginya minat siswa terhadap media audiovisual atau video. Maka dari itu, sebagai upaya nyata untuk menghadirkan media yang interaktif dan sesuai kebutuhan siswa tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Aplikasi Mobile sebagai Sumber Belajar Mandiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 6 di MIS Miftahulfalah”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan utama dalam penelitian pengembangan ini dapat dirumuskan dalam pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *mobile* pada materi ‘Menjelajahi Bumi dan Antariksa’ untuk siswa kelas 6 MIS Miftahulfalah 1?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *mobile* tersebut ditinjau dari penilaian ahli materi, ahli media dan ahli kebahasaan?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *mobile* tersebut ditinjau dari hasil respon guru dan siswa Kelas 6 MIS Miftahulfalah 1?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *mobile* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas 6 MIS Miftahulfalah 1 berdasarkan hasil pretest dan posttest??

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *mobile* yang layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa Kelas 6. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *mobile* pada materi ‘Menjelajah Bumi dan Antariksa’ untuk siswa kelas 6 MIS Miftahulfalah 1.
2. Untuk mengukur tingkat validitas media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *mobile* pada materi ‘Menjelajahi Bumi dan Antariksa’ ditinjau dari penilaian ahli materi, ahli media dan ahli kebahasaan.
3. Untuk mengukur tingkat praktikalitas media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *mobile* pada materi ‘Menjelajahi Bumi dan Antariksa’ berdasarkan hasil respons guru dan siswa Kelas 6 MIS Miftahulfalah 1.
4. Menganalisis efektivitas media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi *mobile* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas 6 MIS Miftahulfalah 1 berdasarkan hasil pretest dan posttest pada materi “Menjelajahi Bumi dan Antariksa”.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan ini diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, yang secara komprehensif diharapkan dapat memberikan kontribusi substansial terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan perbaikan praktik pendidikan di lapangan.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kerangka teoritis dalam ranah teknologi pendidikan dengan menyajikan bukti empiris mengenai keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile yang dirancang untuk mengatasi kendala kontekstual seperti keterbatasan waktu belajar dan minimnya sarana prasarana. Hasil ini dapat menjadi model referensi untuk implementasi teknologi di lingkungan sekolah dengan sumber daya terbatas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Dengan media ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dengan lebih fleksibel melalui akses sumber belajar yang mudah digunakan dan dapat dibawa ke mana saja. Melalui media tersebut, siswa dapat mengulang kembali materi, melihat video simulasi, serta mempelajari konsep materi tata surya di luar jam pelajaran. Hal ini membantu mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di kelas sehingga materi yang belum tersampaikan secara optimal dapat dipelajari kembali oleh siswa secara mandiri.
- 2) Penggunaan media digital yang menarik dan interaktif diharapkan meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar IPAS. Media tersebut membantu mengubah anggapan siswa bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dipahami, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

b. Bagi Guru

- 1) Guru memperoleh alternatif media pembelajaran yang inovatif dan telah melalui proses validasi oleh ahli serta uji kelayakan. Dengan demikian, media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran dengan lebih yakin karena sudah dinilai dari segi isi maupun penggunaannya.
- 2) Aplikasi ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di kelas serta kurangnya sarana peraga. Dengan adanya aplikasi tersebut, materi yang seharusnya membutuhkan praktik tetap dapat disampaikan melalui bentuk digital, sehingga proses pembelajaran tetap berjalan lebih efektif.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong guru untuk mulai mengintegrasikan dan mengembangkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diharapkan sejalan dengan peningkatan profesionalisme guru di era digital.

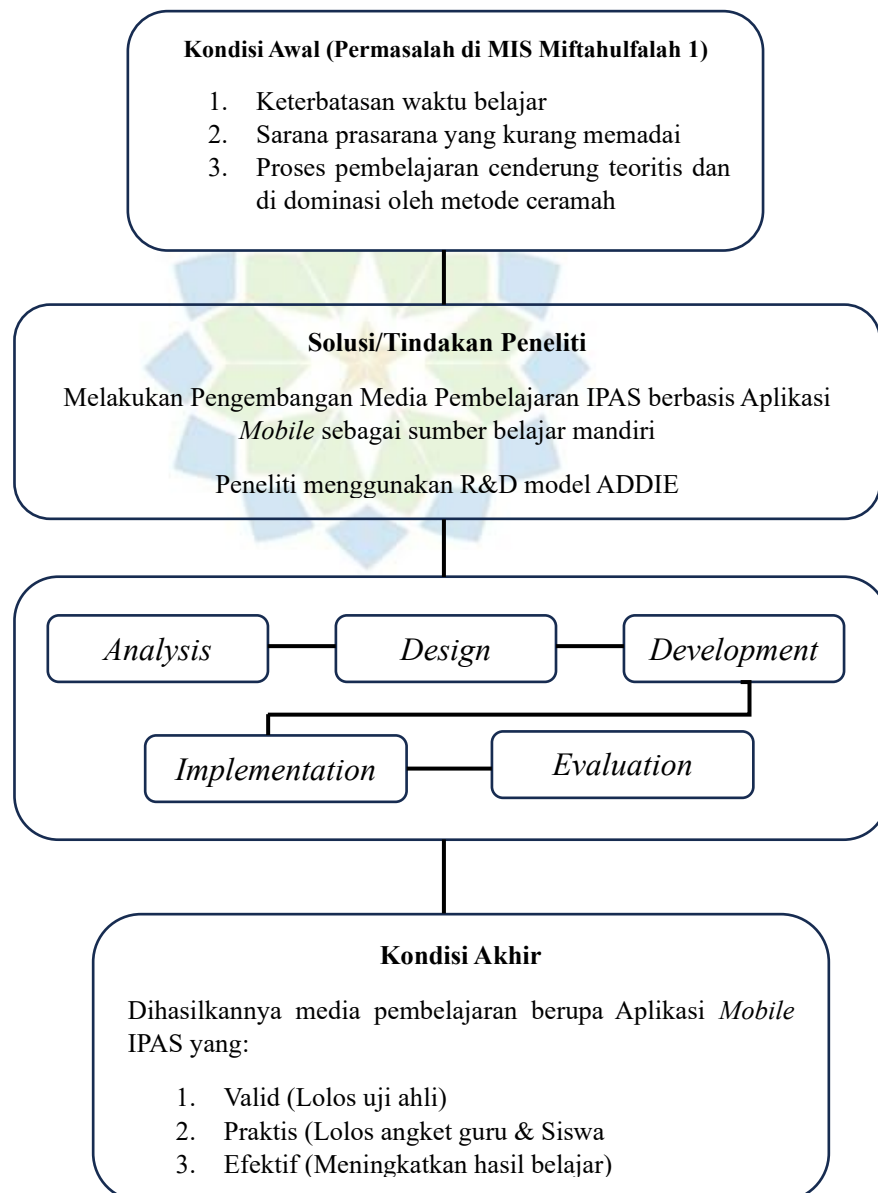
c. Bagi Sekolah

- 1) Hasil pengembangan media ini diharapkan dapat menunjukkan komitmen sekolah dalam memanfaatkan teknologi dan inovasi pembelajaran, sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap citra dan daya saing sekolah di lingkungan masyarakat.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka, khususnya dalam penguatan literasi digital, pengembangan keterampilan abad ke-21, serta terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa.
- 3) Aplikasi yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa, serta dapat terus digunakan dan dikembangkan di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bekal bagi peneliti untuk mengaplikasikan teknologi dalam dunia pendidikan di masa yang akan datang.

E. Kerangka Berpikir



tahapan sistematis yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE (Hidayatt & Nizar, 2021):

1. Tahap Analysis dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPAS di kelas VI, yaitu keterbatasan media pembelajaran interaktif yang menyebabkan siswa mudah bosan dan hasil belajar belum optimal. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kebutuhan siswa, guru, serta materi yang akan dikembangkan.
2. Tahap Design dilakukan dengan merancang media pembelajaran berbasis aplikasi mobile, meliputi penyusunan materi, perancangan tampilan aplikasi, serta penyusunan instrumen penelitian.
3. Tahap Development merupakan proses pembuatan produk aplikasi yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan produk.
4. Tahap Implementation dilakukan dengan uji coba penggunaan media pembelajaran kepada siswa sebagai sumber belajar mandiri serta pengumpulan data melalui pretest, posttest, dan angket respon.
5. Tahap Evaluation dilakukan untuk menilai dan menganalisis hasil uji coba guna mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.
6. Hasil akhir yang diharapkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi mobile pada mata pelajaran IPAS yang layak digunakan dan dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran siswa.

F. Hipotesis

Berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh melalui pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi mobile sebagai sumber belajar mandiri dalam proses pembelajaran, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **H₀:** Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pretest dan posttest setelah penerapan media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi mobile sebagai sumber belajar mandiri di kelas VI MIS Miftahulfalalah.
2. **H₁:** Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pretest dan posttest setelah penerapan media pembelajaran IPAS berbasis aplikasi mobile sebagai sumber belajar mandiri di kelas VI MIS Miftahulfalalah.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut adalah penelitian terdahulu yang dinilai relevan dengan fokus penelitian pengembangan yang peneliti lakukan saat ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vista Putri Ayuningtyas dan Aditya Pringga Satria (2025) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai validasi ahli media sebesar 87,5% dan validasi ahli materi sebesar 87,5%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, respon peserta didik memperoleh persentase 93,7% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis mobile tersebut dapat diterapkan dengan sangat baik serta mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Susi Susanti dan Atang Sutisna (2024) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 2 Kuningan”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 92% dan validasi ahli media sebesar 95%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji

efektivitas menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest, sedangkan respon guru memperoleh persentase 90% dan respon peserta didik sebesar 87%, yang menunjukkan bahwa media Articulate Storyline layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Izam Bahtiar Reza (2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Fluida Statis Menggunakan Aplikasi Unity”. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation, meskipun pelaksanaannya dibatasi sampai tahap implementasi. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis Android yang dapat diakses melalui smartphone sebagai sarana belajar yang lebih fleksibel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran dengan persentase kelayakan sebesar 96,33% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, uji coba yang dilakukan pada 15 siswa kelas XI SMAN 1 Kersana menunjukkan respon positif dengan persentase lebih dari 70% pada setiap indikator, sehingga media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi Unity dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Hendri Setya Putro, Eni Indriani Febriandari, dan Agung Setiawan (2020) berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA materi siklus air bagi siswa kelas V sekolah dasar. Multimedia yang dikembangkan memuat materi, video pembelajaran, dan latihan soal serta divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebelum diimplementasikan. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 73%, validasi ahli bahasa sebesar 98%, dan validasi ahli media sebesar 86%, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji lapangan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pretest dari 68 menjadi 86 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,563 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Aniqotunnisa (2013) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis Macromedia Flash 8 sebagai Sumber Belajar Mandiri di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII”. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan mengembangkan media kuis interaktif berbasis Macromedia Flash 8 sebagai sumber belajar mandiri pada mata pelajaran Bahasa Arab materi Nahwu bagi peserta didik kelas VIII MTs Ibnul Qoyyim Putra. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) dengan melibatkan tiga guru Nahwu sebagai validator serta 22 peserta didik sebagai responden uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kuis interaktif yang dikembangkan memperoleh kategori Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 123,64 dari skor maksimal 135 atau persentase keidealan sebesar 90,71% berdasarkan penilaian tiga guru Nahwu. Selain itu, media juga memperoleh respon peserta didik sebesar 98,18% dengan kategori sangat baik, sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik kelas VIII MTs Ibnul Qoyyim Putra.

Ringkasan penelitian terdahulu dalam penelitian ini dapat dilihat melalui table dibawah.

Tabel 1.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan/Gap
1	Vista Putri Ayuningtyas & Aditya Pringga Satria (2025)	Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis mobile menggunakan Articulate Storyline 3 dengan model pengembangan ADDIE pada mata pelajaran IPAS.	Perbedaan penelitian terletak pada jenjang kelas dan fokus penelitian. Penelitian sebelumnya dilakukan pada kelas V SD dan berfokus pada pengembangan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini dilakukan pada kelas VI MIS pada materi Menjelajahi Bumi dan Antariksa serta tidak hanya berfokus pada pengembangan media, tetapi juga menguji efektivitas terhadap hasil belajar siswa serta penggunaannya sebagai media pembelajaran mandiri.
2	Susi Susanti & Atang Sutisna (2024)	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis Articulate Storyline dengan model ADDIE	Penelitian ini dilakukan pada kelas V SD Negeri 2 Kuningan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada kelas VI MIS Miftahul Falah 1 dengan materi Menjelajahi Bumi dan Antariksa serta menggunakan media berbasis aplikasi mobile sebagai sumber belajar mandiri melalui Web 2.0 APK Builder
3	Izam Bahtiar Reza (2021)	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran	Penelitian ini menggunakan aplikasi Unity pada materi Fluida Statis untuk siswa SMA kelas XI, sedangkan

Lanjutan Tabel 1.1

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan/Gap
		berbasis mobile dengan model ADDIE	penelitian yang akan dilakukan menggunakan Articulate Storyline berbasis Web 2 APK Builder pada materi Menjelajahi Bumi dan Antariksa untuk siswa kelas VI MIS serta mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas terhadap hasil belajar siswa
4	Hendri Setya Putro, Eni Indriani Febriandari, & Agung Setiawan (2020)	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD	Penelitian ini menggunakan multimedia berbasis materi siklus air untuk kelas V SD, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media berbasis Articulate Storyline melalui Web 2 APK Builder pada materi Menjelajahi Bumi dan Antariksa untuk kelas VI MIS serta mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas media terhadap hasil belajar siswa
5	Siti Aniqotunnisa (2013)	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar mandiri dengan model ADDIE	Penelitian ini menggunakan Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran Bahasa Arab materi Nahwu untuk kelas VIII MTs, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan Articulate Storyline melalui Web 2 APK Builder pada materi Menjelajahi Bumi dan

Lanjutan Tabel 1.1

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan/Gap
			Antariksa untuk kelas VI MIS serta mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan model ADDIE telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang layak serta berdampak positif terhadap pembelajaran, terutama pada aspek validitas dan efektivitas. Adapun research gap yang ditemukan adalah masih terbatasnya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile sebagai sumber belajar mandiri pada materi IPAS “Menjelajahi Bumi dan Antariksa” untuk siswa kelas VI MIS, sehingga penelitian ini mengembangkan media berbasis Articulate Storyline melalui Web 2 APK Builder serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa.