



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2278 - 2283

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Aplikasi Keliling Nusantara sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Ribka Ayu Pelita Ningsih^{1✉}, Naniek Sulistya Wardani²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia^{1,2}

E-mail: ribkaayupelitaningsih@gmail.com¹, wardani.naniek@gmail.com²

Abstrak

Banyak tantangan yang harus dihadapi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran daring dimasa covid-19. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan, agar peserta didik mampu belajar secara mandiri dan menguasai materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah, kelayakan dan efektivitas penggunaan aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tema 7 subtema 2 pembelajaran ke 3 kelas IV SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa 1) Pengembangan aplikasi “Keliling Nusantara” dilakukan dengan model pengembangan ADDIE. 2) Pengembangan aplikasi “Keliling Nusantara” menunjukkan kelayakan dengan instrumen yang valid dengan rata-rata 96,2% dan reliabilitas instrumen yang sangat tinggi dengan α 0,871. 3) Efektivitas aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tematik terbukti. Hasil uji t dari uji coba produk untuk uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok sedang sebesar $0,839 > 0,05$ dan hasil uji t pada uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok luas $0,842 > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan pada pemakaian aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tematik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tema 7 subtema 2 pembelajaran ke 3 kelas IV SD layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Aplikasi Keliling Nusantara, Media Pembelajaran Game, Pembelajaran Tematik

Abstract

Many challenges must be faced by teachers and students in the online learning process during the Covid-19. The development and use of learning media are very necessary, that students to learn independently and master the material. This study aims to determine by steps, feasibility, and effectiveness of using the "Keliling Nusantara" application learning media for theme 7 sub-theme 2 learning 3 grade IV SD. The type of research used is Research and Development. The results of the study prove that 1) the development of "Keliling Nusantara" application is carried out with the ADDIE development model, 2) the development of "Keliling Nusantara" application shows feasibility with valid instruments average of 96.2% and very high instrument reliability with 0.871, 3) the effectiveness of the application "Keliling Nusantara" as a thematic learning media has been proven. The results of the t-test of product trial limited group trial the medium group trial $0.839 > 0.05$ and the t-test for media group trial and broad group trial $0.842 > 0.05$, there was no difference of the application "Keliling Nusantara" thematic learning media. Based on these results, it can be concluded that the application "Keliling Nusantara" learning media for theme 7 sub-theme 2 learning 3 grade IV SD is suitable in the learning process.

Keywords: Development, Applications Keliling Nusantara, Game Learning Media, Thematic Learning

Copyright (c) 2021 Ribka Ayu Pelita Ningsih, Naniek Sulistya Wardani

✉ Corresponding author :

Email : ribkaayupelitaningsih@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1141>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 4 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 merupakan pengembangan pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Ciri-ciri dalam pembelajaran abad 21 dikenal dengan keterampilan 4C yaitu kreativitas (*creativity*), berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*). Sedangkan pembelajaran abad 21 berfokus pada 3 keterampilan utama seperti yang dijelaskan oleh Trilling dan Fadel dalam (Farji & Ruslan, 2019) yaitu (1) keterampilan belajar dan berinovasi, (2) keterampilan dalam menguasai media, informasi, dan teknologi, dan (3) keterampilan berkehidupan dan berkarir, sehingga pemerintah melakukan pengembangan pada kurikulum yang dulunya KTSP menjadi kurikulum 2013, yang menjadi salah satu tujuan pendidikan untuk menghadapi pembelajaran abad 21 sebagai tantangan perkembangan zaman. Ciri khas pembelajaran pada kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik. Dalam kegiatan pembelajaran tematik perlu juga diperhatikan mengenai optimalisasi media pembelajaran yang bervariasi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi mempunyai peran membantu untuk mencapai tujuan. Salah satu media teknologi yang saat ini dekat dengan masyarakat yaitu *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang paling laris dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia adalah jenis *smartphone* yang memiliki sistem operasi *android*. Hal ini tidak hanya terbatas pada fungsi telepon maupun sms saja melainkan *smartphone* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran atau media pembelajaran. Aplikasi berbasis *android* “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI yang dilakukan Ellistya. Rusman, dkk menyoroti permainan sebagai media pembelajaran, yang ditulis oleh (Chandra, 2017) bahwa dalam membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengurangi kejenuhan terhadap informasi atau materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik, perlu ada permainan sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada *smartphone*.

Pandemi *covid-19* juga memaksakan pendidikan untuk menyesuaikan diri dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tantangan pada pandemi *covid-19* masyarakat bertumpu pada teknologi. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan selama Pandemi *covid-19* yang memanfaatkan *smartphone android*. Namun dalam pelaksanaannya ditemukan beberapa masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Salah satu masalahnya yang disebutkan Prodjo dalam (Covid- & Absor, 2020) adalah guru kurang siap dalam menghadapi pembelajaran daring yang saat ini diterapkan sehingga banyaknya materi dan tugas yang diberikan secara daring kepada peserta didik. Dalam pembelajaran perlu ada kreativitas belajar. Kreativitas belajar merupakan suatu kondisi, sikap, kemampuan, dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar (Wardani, 2011). Penyebabnya lainnya yaitu kurangnya ketersediaan media pembelajaran terbaru yang sesuai dengan materi pembelajaran dan kondisi saat ini. Salah satu materi pembelajaran yang kurang dipahami peserta didik kelas IV yaitu dalam tema 7 indahny keragaman di negeriku subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran ke 3 mengenai keragaman rumah adat di Indonesia. Hal ini menuntut guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar.

Upaya untuk menginovasi media pembelajaran yang efektif, dalam rangka menjelaskan materi secara konkrit, perlu dilakukan. Materi pembelajaran perlu didesain pembelajarannya melalui media pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi dengan memanfaatkan teknologi *android*.

(Ramzi, 2013) mengutip penjelasan dari Jogiyanto yang menjelaskan bahwa aplikasi merupakan penerapan, *menyimpan* sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan dan pekerjaan itu sendiri. Maka dengan adanya aplikasi, sebuah permasalahan akan terbantu lebih cepat dan tepat. Sejalan dengan Ali Zaki dan *Smitdev Community* dalam (Suhimarita & Susianto, 2019) aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti

pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan sebuah alat yang dapat menjalankan pengolahan data yang telah dibentuk. Seiring dengan kemajuan zaman, perkembangan teknologi juga semakin berkembang seperti penggunaan teknologi berupa aplikasi pembelajaran.

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 guna dan berdayaguna (Akhir, 2013). Aplikasi pembelajaran memiliki manfaat yang sangat besar bagi peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran. Selain itu aplikasi pembelajaran yang digunakan juga harus dapat menarik perhatian peserta didik agar menarik minat peserta didik untuk belajar. Aplikasi pembelajaran yang dilakukan di sekolah berfungsi sebagai media pembelajaran. Fungsi ini ditunjukkan adanya kemudahan peserta didik di dalam menguasai materi pembelajaran melalui seperti *game*.

Game yang diberikan ke peserta didik yaitu media *game* yang memuat konten pembelajaran sesuai materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran, biasa dikenal dengan istilah *game* edukasi. *Game* edukasi menurut (865-3223-1-PB.Pdf, n.d.) merupakan sebuah perangkat *game* permainan yang dikemas dalam konteks pendidikan atau menjurus ke hal yang mendidik untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Penjelasan Ariesto diungkap oleh (Dwiyono, 2019), yang menerangkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih santai dan dapat merangsang peserta didik untuk belajar lebih aktif dalam memecahkan masalah. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi merupakan perangkat permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk aktif dalam belajar. *Game* dapat digunakan dalam pembelajaran di SD, yang menggunakan pembelajaran tematik terpadu.

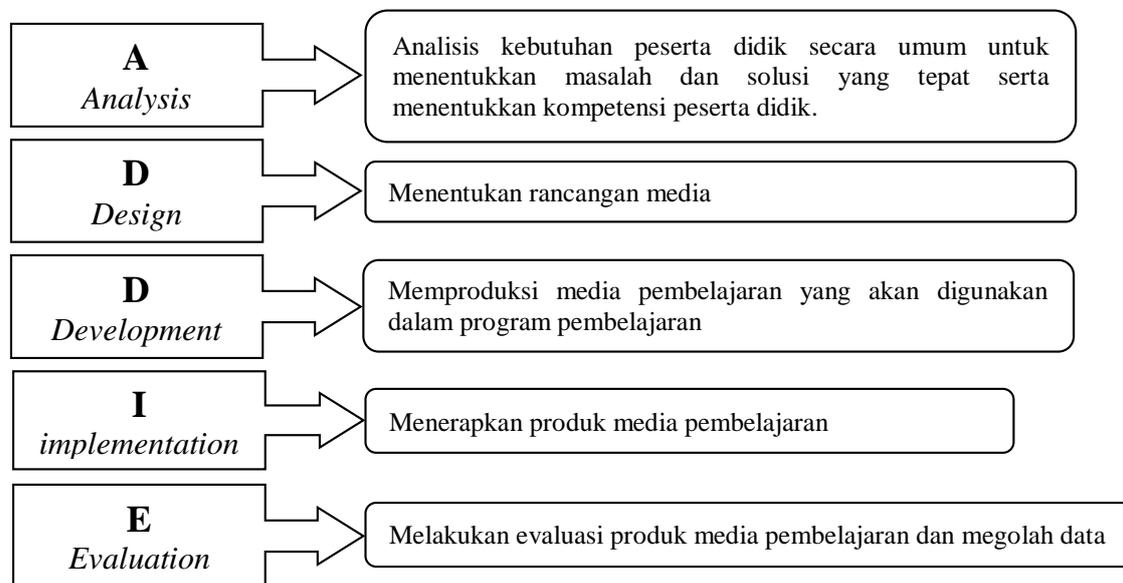
(Chandra, 2017) mengartikan pembelajaran tematik sebagai suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi pada beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Menurut Poerwadarminta, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid (Abdul Majid(2014:80). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan tema-tema dalam pembelajaran yang ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Alat yang memiliki aktivitas untuk membantu memudahkan pemahaman penerimaan pesan dinamakan media pembelajaran.

Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga dalam diri siswa terjadi proses belajar dalam rangka mencapai tujuan (Yasa et al., 2020). Maka penggunaan media pembelajaran akan membantu peserta didik mendapat pengetahuan dan pengalaman baru melalui materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar dan perkembangan teknologi yaitu berupa *game* pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi berbasis *android*. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan maka peneliti memiliki keyakinan untuk mengembangkan aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran ke 3 kelas IV SD. Alasan aplikasi diberi nama “Keliling Nusantara” karena peserta didik diajak untuk keliling Indonesia dengan cara mengklik nomor pada peta Indonesia yang diinginkan. Kelebihan dari aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat dipasang di *smartphone android* sehingga lebih praktis dan mudah dalam penggunaannya.

METODE

Penelitian ini dirancang dengan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau R&D. Menurut Sukmadinata dalam (Iii, 2010) R&D merupakan prosedur untuk mengembangkan sebuah

produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini menggunakan model langkah pengembangan ADDIE yang merupakan sub dari induk pengembangan Borg and Gall. Model ADDIE merupakan suatu model yang melalui tahapan secara sistematis agar tercapainya hasil yang diinginkan. Model pengembangan ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang efektif dan efisien (No Title, 2018). Model pengembangan ADDIE dalam pengembangan aplikasi Keliling Nusantara ditunjukkan melalui gambar 1, sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Dalam penelitian pengembangan ini, dikembangkan sebuah produk aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD, pembelajaran tema 7 Indahya keragaman di negeriku, subtema 2 Indahya keragaman budaya negeriku, pembelajaran ke 3.

Penelitian dilakukan di SD N 20 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada 3 yaitu : teknik observasi, wawancara, dan angket dengan instrumen lembar observasi, pedoman wawancara dan *skala guttman* dalam bentuk *ceklist*. Alternatif penilaian *skala guttman* Ya (positif 1, negatif 0) dan tidak (positif 0, negatif 1). Instrumen *skala guttman* bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang konsisten terhadap pernyataan dalam angket.

Dalam penelitian pengembangan akan menghasilkan produk berupa aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran. Pengujian terhadap produk dilakukan secara bertahap yakni uji coba kelompok terbatas (terdiri 12 peserta didik), uji coba kelompok sedang (terdiri 17 peserta didik) dan uji coba kelompok luas (terdiri 22 peserta didik). Instrumen observasi dibuat berdasarkan modifikasi dari (Zaurotun & Salsabila, 2020) dengan 5 aspek sebagai berikut 1) sarana dan prasarana sekolah, 2) proses pembelajaran tematik, 3) kendala dalam proses pembelajaran tematik, 4) metode pembelajaran yang digunakan, 5) media pembelajaran yang digunakan. Indikator aplikasi Keliling Nusantara terdiri dari, 1) Perangkat lunak, 2) Tampilan visual, 3) Tampilan audio, dan dirinci ke dalam pernyataan sebanyak 18 butir. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas dan untuk efektivitas menggunakan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tema 7 Indahya keragaman di negeriku subtema 2 Indahya keragaman budaya negeriku pembelajaran ke 3 kelas IV SD N 20 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) *Analysis* (analisis kurikulum dan kebutuhan peserta didik), 2) *Design* (menentukan rancangan media), 3) *Development* (memproduksi media

pembelajaran yang akan digunakan dalam program pembelajaran), 4) *Implementation* (menerapkan produk media pembelajaran), dan 5) *Evaluation* (melakukan evaluasi produk media pembelajaran dan mengolah data).

Penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tema 7 indahny keragaman di negeriku subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran ke 3 kelas IV SD. Aplikasi “Keliling Nusantara” ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Analysis

Langkah awal pada tahap ini dilakukan 2 tahap yaitu analisis kompetensi dan analisis kebutuhan. Pengembangan aplikasi “Keliling Nusantara” menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 terdapat dalam Permendikbud No 24 Tahun 2016 Tentang KI dan KD Pelajaran Pada Kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 terdapat kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada setiap mata pelajaran.

Tabel 1
Pemetaan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta Indikator Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 Berdasarkan Mata Pelajaran

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	Bahasa Indonesia	
	4.4 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks	3.7.1 Menganalisis pengetahuan baru yang terdapat pada teks “Rumah Adat Suku Manggarai”
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tentangnya	4.4 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	4.7.1 Menampilkan pengetahuan baru dari teks “Rumah Adat Suku Manggarai” ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri
	IPS	
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat. Membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingintahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1 Menganalisis keragaman budaya di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungan dengan karakteristik ruang
	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang	4.2.1 Membuat kesimpulan hasil identifikasi mengenai kergaman budaya di provinsi setempat sebgai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia		

PPKn

1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa

3.4 mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan

4.4 menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan

1.4 Menikmati berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa

3.4.1 Menganalisis berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan

4.4.1 Membuat kesimpulan keragaman suku budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan

Sumber: Buku Guru

Analisis kompetensi ketercapaiannya ditentukan oleh indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. Pemetaan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta Indikator Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 Berdasarkan Mata Pelajaran didukung dalam kurikulum 2013 dan buku guru. Kemudian dilakukan analisis kebutuhan peserta didik melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD N 20 Negeri Katon kabupaten Pesawaran sehingga mendapatkan informasi kondisi peserta didik kelas IV. Peserta didik di SD N 20 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran Hasil analisis kebutuhan adalah kondisi penggunaan media dalam pembelajaran daring masih minim. Peserta didik mengalami kendala pada materi tentang keberagaman budaya di negeriku khususnya menganalisis rumah adat Indonesia.

Design

Design dilakukan setelah mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada tema 7 indahny keragaman di negeriku subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran ke 3 kelas IV SD membuat perancangan desain produk aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran. Aplikasi di rancang dengan tampilan pembuka, tampilan main menu yang terdiri dari *button* kompetensi, materi, kuis, petunjuk, profil, audio dan keluar. Aktivitas ini disebut **penyusunan story board**. Penyusunan *story board* juga dilakukan (Subana et al., 2013) dalam pembuatan *game* edukasi.

Development

Pada tahap *development* atau pengembangan dilakukan kegiatan produksi untuk merealisasi rancangan yang dibuat. Produk dibuat dengan *software adobe flash CS6*. Pada tahap ini juga dilakukan pencarian dan pengumpulan referensi yang dibutuhkan dalam pembuatan gambar ilustrasi serta membuat instrumen angket. Hasil dari aplikasi “Keliling Nusantara” yang dirancang sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan pembuka



Gambar 3. Tampilan menu



Gambar 4. Tampilan kompetensi



Gambar 5. Tampilan materi



Gambar 6. Tampilan Peta Indonesia



Gambar 7. Tampilan rumah adat



Gambar 8. Tampilan Kuis

Implementation

Tahap ini dilakukan uji coba produk dari desain dan pengembangan aplikasi “Keliling Nusantara” yang dilakukan pada kelompok terbatas (12 peserta didik), kelompok sedang (17 peserta didik), dan kelompok luas (22 peserta didik) kelas IV di SD N 20 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi “Keliling Nusantara” yang telah dibuat. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran maka peserta didik mengisi angket tentang aplikasi “Keliling Nusantara”. Data hasil angket yang diisi oleh peserta didik kemudian diolah uji validitas dan reliabilitas kelompok terbatas. Setelah didapatkan hasil dari uji validitas dan reliabilitas kelompok terbatas, selanjutnya dilakukan seperti pada uji coba kelompok sedang yaitu peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi “Keliling Nusantara”. Hasil dari angket uji coba kelompok sedang diolah dan diuji validitas dan reliabilitas kelompok sedang. Selanjutnya dilakukan juga uji validitas dan reliabilitas pada uji coba kelompok luas.

Evaluation

Tahap terakhir dalam penelitian model ADDIE akan mengevaluasi aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai produk media pembelajaran. Untuk mengevaluasi produk aplikasi, perlu dilakukan pengukuran, dengan melakukan uji coba kelompok terbatas, uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok luas. Aplikasi “Keliling Nusantara” menggunakan materi tema 7 Indahny keragaman di negeriku, subtema 2 Indahny keragaman budaya negeriku, pembelajaran ke 3. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan instrumen berupa lembar pernyataan sebanyak 18 butir.

Hasil evaluasi aplikasi “Keliling Nusantara” ditunjukkan oleh **kelayakan** aplikasi melalui validitas dan reliabilitas instrumen hasil uji coba kelompok terbatas, uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok luas. Validitas instrumen penelitian secara rinci disajikan melalui tabel 2 berikut ini:

Tabel 2
Uji Validitas Aplikasi “Keliling Nusantara”

Uji Coba Produk	Butir Instrumen yang Valid	Presentase Kevalidan
Uji coba kelompok terbatas	16	88,8%
Uji coba kelompok sedang	18	100%
Uji coba kelompok luas	18	100%

Sumber: Data Primer

Tabel 2 menunjukkan banyaknya instrumen penelitian yang valid yakni pada uji coba kelompok terbatas terdapat 88,8% dari butir pernyataan (16 dari 18 butir pernyataan) dinyatakan valid dengan $r_{hit} > 0,300$. Uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok luas terdapat 100% butir pernyataan (18 butir pernyataan) dinyatakan valid dengan $r_{hit} > 0,300$.

Instrumen penelitian yang valid, dilanjutkan dengan menghitung reliabilitas instrumen. reliabilitas instrument instrument penelitian pada semua uji coba adalah reliabel yang tinggi. Distribusi reliabilitas di masing-masing kelompok uji coba secara rinci disajikan melalui table 3 berikut:

Tabel 3
Cronbach’s Alpha Aplikasi “Keliling Nusantara” Berdasarkan Uji Coba Produk

Uji Coba Produk	Cronbach’s Alpha	Kategori
Uji coba kelompok terbatas	0,833	Reliabilitas sangat tinggi
Uji coba kelompok sedang	0,876	Reliabilitas sangat tinggi
Uji coba kelompok Luas	0,871	Reliabilitas sangat tinggi

Sumber: Data Primer

Pada tabel 3 dari uji reliabilitas uji coba kelompok terbatas menunjukkan hasil reliabilitas instrument aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran sebesar $\alpha = 0,833$ dengan kategori reliabilitas sangat tinggi. Pada uji coba kelompok sedang menunjukkan hasil reliabilitas sebesar $\alpha = 0,876$ dengan kategori reliabilitas sangat tinggi dan pada uji coba kelompok luas menunjukkan hasil reliabilitas sebesar $\alpha = 0,871$ dengan kategori reliabilitas sangat tinggi. Menurut Ghazali (Instrumen et al., 2016) suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *cronbach alpha* $> 0,6$. Tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai *cronbach alpha* $> 0,60$, maka dapat disimpulkan bahwa instrument dinyatakan reliabel. Instrumen penelitian yang dinyatakan valid dan reliabilitas menunjukkan bahwa terdapat **kelayakan** aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran.

Kelayakan produk pengembangan aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tema 7 Indahnya keragaman di negeriku subtema 2 Indahnya keragaman budaya negeriku pembelajaran ke 3 kelas IV SD N 20 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran dinyatakan melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil dari kelayakan produk aplikasi, pernah dilakukan oleh (Diningsih & Wardani, 2021). Namun hasil dari validitas dan reliabilitas produk aplikasi berbeda. Hasil penelitian (Diningsih & Wardani, 2021), menunjukkan pada uji coba kelompok kecil terdapat 3 butir pernyataan atau 13,63% dari 22 pernyataan yang tidak valid dan tingkat reliabilitas produk aplikasi adalah sangat tinggi. Pada uji coba kelompok sedang, validitasnya mencapai 18 butir pernyataan atau 100% dinyatakan valid, dan reliabilitas instrumen α sebesar 0,876 dinyatakan reliabel. Validitas uji coba kelompok luas, terdapat 18 butir pernyataan atau 100% dan reliabilitas instrumen α sebesar 0,871. Hal ini sejalan juga dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Pratomo dan Irawan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB menggunakan metode Hannafin dan Peck dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen, hasil yang diperoleh instrument valid dengan nilai r tabel sebesar 0,361 dan nilai *cronbach alpha* 0,955 sehingga instrument tersebut dinyatakan reliabel dengan kategori reliabilitas sangat tinggi.

Efektivitas pengembangan aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tema 7 Indahnya keragaman di negeriku subtema 2 Indahnya keragaman budaya negeriku pembelajaran ke 3 kelas IV SD N 20 N Katon Kabupaten Pesawaran dianalisis dengan uji t. Uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil

pemakaian aplikasi “Keliling Nusantara” pada uji coba kelompok terbatas, uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok luas. Hasil uji t dari uji coba produk untuk uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok sedang sebesar $0,839 > 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan pemakaian aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tematik pada uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok sedang. Hasil uji t pada uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok luas $0,842 > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan pada pemakaian aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tematik pada uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok luas. Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh (Nitarani et al., 2015) tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran *RedoksPro* berbasis *android* terhadap minat belajar siswa dan (Irawan, 2017) tentang Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash Player* Pencegahan, Pertolongan, Dan Perawatan Cedera Olahraga Bagi Guru Pendidikan Jasmani dan juga yang dilakukan oleh (Diningsih & Wardani, 2021) tentang pengembangan Game Mari Belajar untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar yang hasil uji t $0,226 > 0,05$ tidak terdapat perbedaan hasil uji coba *game* mari belajar yang signifikan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini, merupakan langkah-langkah yang mengarahkan pembuatan aplikasi dari awal hingga akhir sampai aplikasi dapat digunakan dan dapat dievaluasi. Langkah yang digunakan merupakan langkah yang efektif dengan langkah-langkah pembuatan aplikasi dimulai dari 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation*. Langkah-langkah ini dapat menciptakan produk pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Terdapat kelebihan pada langkah-langkah ADDIE yaitu memiliki struktur yang sistematis sehingga mudah dan efektif digunakan oleh para pendidik.

Hasil penelitian lainnya yaitu penelitian yang berjudul Pengembangan Game Edukasi Si Galang Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IV SD yang dilakukan oleh (Game et al., 2018) memperoleh rata-rata penilaian kelayakan dari ahli materi 75%, ahli media 82,5%, dan penilaian uji coba luas dengan rata-rata 91% dengan kriteria sangat layak. Penelitian lainnya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Utapsi (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar dilakukan oleh (Minsih, Jatin Sri Nandang, 2021). penelitian pengembangan juga dilakukan oleh (Noverita, 2019) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Kelas IV SD/Mi di Bandar Lampung, penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi Sugiyono dengan dibatasi tujuh langkah. Penelitian ini memperoleh hasil dari validasi dari ahli materi dinyatakan dengan kriteria valid dan ahli media dinyatakan dengan kriteria valid. (Rahmawati, 2019) juga melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran LUDO Pintar Indonesia pada Muatan IPS materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang. Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia efektif digunakan dalam pembelajaran kelas IV dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,4306 dengan kriteria sedang. Penelitian (Rejeki et al., 2020) dengan judul Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional dan Interaksi Globa Pendidikan Geografi (Rubin & Miner, 2019) dapat menghasilkan media pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik. Penelitian yang berjudul aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir berbasis *android* yang dilakukan oleh (Kusniyati & Pangondian Sitanggang, 2016) penelitian ini telah berhasil memproduksi aplikasi edukasi budaya toba samosir berbasis *android* dan sesuai dengan perancangan yang telah dilakukan. Namun pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya digunakan dalam penelitian-penelitian yang sudah dilakukan, oleh sebab itu dikembangkan aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran ke 3 kelas IV SD.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *software adobe flash CS6* kemudian dijadikan bentuk apk (aplikasi) yang dapat digunakan pada perangkat *smartphone* berbasis *android*. Proses penyebaran aplikasi dapat dilakukan dengan *Bluetooth* atau *shareit*. Selanjutnya dilakukan penginstalan agar aplikasi dapat digunakan. Kelebihan dari aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran Tema 7 Subtema 2 pembelajaran ke

3 dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dengan muatan materi budaya di Indonesia mengenai ciri khas rumah adat di Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang didapatkan pada penelitian pengembangan, aplikasi Keliling Nusantara sebagai media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*), dapat ditarik kesimpulan bahwa : 1) Pengembangan aplikasi “Keliling Nusantara” dilakukan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) dengan langkah-langkah analisis kurikulum 2013 tingkat sekolah dasar, menyusun perangkat pembelajaran tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, menyusun *storyboard* aplikasi Keliling Nusantara, menyusun kisi-kisi dan instrument aplikasi “Keliling Nusantara”, melakukan kegiatan pembelajaran tema 7 subtema 2 pembelajaran ke 3 dengan menggunakan aplikasi “Keliling Nusantara”, uji coba kelompok terbatas, uji coba kelompok sedang, uji coba kelompok luas dan analisis data yang diperoleh. 2) Pengembangan aplikasi “Keliling Nusantara” menunjukkan kelayakan dengan produk aplikasi yang valid dengan rata-rata 96,2% dan reliabilitas instrument yang sangat tinggi dengan α 0,871. 3) Efektivitas aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tema 7 indahnnya keragaman dinegeriku, subtema 2 indahnnya keragaman budaya negeriku, pembelajaran 3 kelas IV SD terbukti. Hasil uji t dari uji coba produk untuk uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok sedang sebesar $0,839 > 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan pemakaian aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tematik pada uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok sedang. Hasil uji t pada uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok luas $0,842 > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan pada pemakaian aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tematik pada uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok luas.

DAFTAR PUSTAKA

865-3223-1-PB.pdf. (n.d.).

Akhir, J. T. (2013). *Aplikasi Pembelajaran Dasar Fotografi Berbasis Multimedia*.

Chandra, A. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 92–98. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.15121>

Covid-, M. P., & Absor, N. F. (2020). *Pembelajaran Sejarah Abad 21 : Tantangan dan Peluang dalam*. 2(1), 30–35.

Diningsih, A., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Game Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 539–548. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.375>

Dwiyono. (2019). Game Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 7(2), 343–351.

Farji, I., & Ruslan. (2019). Model pembelajaran project citizen sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan abad 21. *Menggali Potensi 21st Century Learning Sebagai Sarana Meningkatkan Kualitas SDM Di Indonesia Di Era Artificial Intelligence*, May, 31–46.

Game, P., Si, E., Berbasis, G., Pada, A., Ips, P., Pakaian, M., Untuk, A., & Iv, K. (2018). *Pengembangan Game Edukasi “Si Galang” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IV SD Darul Hikmah Asri*. 06, 419–428.

Iii, B. A. B. (2010). *No Title*. 42–56.

Instrumen, P., Psikomotorik, P., Sma, D. I., Gunung, S., & Kota, P. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Psikomotorik Siswa Materi Speaking Di Sma Semesta Gunung Pati Kota Semarang. *Journal of Research*

- 2283 *Pengembangan Aplikasi Keliling Nusantara sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar – Ribka Ayu Pelita Ningsih, Naniek Sulistya Wardani*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1141>
- and Educational Research Evaluation*, 5(1), 41–48. <https://doi.org/10.15294/jrer.v5i1.14882>
- Irawan, D. (2017). Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Player Pencegahan, Pertolongan, Dan Perawatan Cedera Olahraga Bagi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama (Smp). *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8172>
- Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>
- Minsih, Jatin Sri Nandang, W. K. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1252–1258.
- Nitarani, Mashuri, M. T., & Yuridka, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Redokspro Berbasis Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Reaksi Reduksi Dan Oksidasi. *Fkip Uniska Maab*.
- No Title. (2018).
- Noverita, W. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Kelas Iv Sd/Mi Di Bandar*
<http://repository.radenintan.ac.id/7638/1/SKRIPSI.pdf>
- Rahmawati, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran LUDO pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang. *Skripsi*. <https://lib.unnes.ac.id/34673/>
- Ramzi, M. (2013). *Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web Pada Smk Negeri 1 Cerme. 1, 1.*
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rubin, A., & Miner, R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Interaksi Global Pendidikan. 5, 77–84.*
- Subana, N., Tastra, I. D. K., & Mahadewi, L. P. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Semester I Di Smp Tp 45 Sukasada. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/viewFile/931/801>
- Suhimarita, J., & Susianto, D. (2019). Aplikasi Akutansi Persediaan Obat pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA)*, 2(1), 24–33. <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/235>
- Wardani, N. (2011). *Efektivitas Model Perkualiahan (Asesmen Pembelajaran) Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok (IK) Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa S1 PGSD FKIP UKSW. 73–93.*
- Watson, W. W. (1954). Research and Development. *Physics Today*, 7(8), 6–7. <https://doi.org/10.1063/1.3061747>
- Yasa, I. K. D., Pudjawan, K., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Peningkatan Efikasi Diri Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 330–341. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>
- Zaurotun, W., & Salsabila, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran ACA (Aksara Jawa Card) Dalam Menulis Aksara Jawa Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.*