 **JURNAL BASICEDU**

Volume x Nomor x Bulan x Tahun x Halaman xx

*Research & Learning in Elementary Education*

*https://jbasic.org/index.php/basicedu*

**PENGEMBANGAN APLIKASI KELILING NUSANTARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 KELAS IV SD**

**Ribka Ayu Pelita Ningsih1🖂**, **Naniek Sulistya Wardani2**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Kristen Satya Wacana1,2

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

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tema 7 subtema 2 pembelajaran ke 3 kelas IV SD, 2) Mengetahui kelayakan aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tema 7 subtema 2 pembelajaran ke 3 kelas IV SD, 3) Efektivitas penggunaan aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tema 7 subtema 2 pembelajaran ke 3 kelas IV SD. Penelitian dilaksanakan di SD N 20 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran pada semester 2 tahun 2020/2021. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Teknik analisis data yang digunakan adalah validitas, reliabilitas dan uji t. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa 1) Pengembangan aplikasi “Keliling Nusantara” dilakukan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation)*. 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.

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

Abstract

This study aims to find out: 1) How are the steps for developing the "Keliling Nusantara" application as a learning medium for theme 7 sub-theme 2 learning to 3rd grade IV elementary school, 2) Knowing the feasibility of "Keliling Nusantara" application as a learning medium for theme 7 sub-theme 2 learning to 3rd grade IV SD, 3) Effective use of the application "Keliling Nusantara" as a medium of learning theme 7 sub-theme 2 learning to 3rd grade IV SD. The research was carried out at SD N 20 Negeri Katon, Pesawaran Regency in semester 2 of 2020/2021. The type of research used is Research and Development (R&D). Data analysis techniques used are validity, reliability and t test. The results of this study prove that 1) The development of the "Keliling Nusantara" application is carried out using the ADDIE development model (Analysis, design, development, implementation, and evaluation). 2) The development of the “Keliling Nusantara” application shows the feasibility with valid instruments with an 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 is proven. The results of the t-test of the product trial for the limited group trial and the medium group trial were 0.839>0.05 and the t-test results for the medium group trial and broad group trial were 0.842>0.05, so there was no difference in the use of the application " Keliling Nusantara” as a thematic learning media.

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

Copyright (c) 2021 Ribka Ayu Pelita Ningsih1, Naniek Sulistya Wardani2

🖂 Corresponding author :

Email : ribkaayupelitaningsih@gmail.com ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

HP : 0823 0782 2300 ISSN 2580-1147 (Media Online)

Received xx Bulan 2021, Accepted xx Bulan 2021, Published xx Bulan 2021

# **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 (Iwan dan Ruslan, 2014:32) 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. Menurut Rusman (2010:274) kegiatan pembelajaran tematik perlu juga diperhatikan mengenai optimalisasi media pembelajaran yang bervariasi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi mempunyai peran membantu untuk mencapai tujuan. Hal ini sejalan dengan salah satu keterampilan utama yang dijelaskan oleh Trilling dan Fadel (Iwan dan Ruslan, 2014:32) yaitu keterampilan dalam menguasai media, infromasi, dan teknologi pada pembelajaran abad 21. 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 tersebut didukung oleh data pemasaran sistem operasi mobile di Indonesia per Desember 2019 sampai dengan Desember 2020 yang dipaparkan oleh *Statcounter Global Stats,* dimana *android* di Indonesia memiliki permintaan pasar tertinggi sebesar 92,27% kemudian disusul IOS dengan 7,5%, windows dengan 0,06%, Samsung dengan 0,06%, Nokia *unknown* dengan 0,03% dan *Unknown* dengan 0,03%. *Smartphone* merupakan telepon seluler yang memiliki kemampuan lebih mulai dari resolusi, fitur dan adanya sistem operasi *mobile*. 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 (Ellistya, 2020:40). Rusman, dkk menyoroti permainan sebagai media pembelajaran, yang ditulis oleh Ariadie (2017:93) 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. Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas IV SD, guru menyatakan bahwa kondisi kelas IV di SD N 20 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran, nampak bahwa 20 dari 22 peserta didik memiliki *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Dalam proses pembelajaran, 2 peserta didik belajar dengan cara bergabung dengan peserta didik lain yang jarak rumahnya dekat dan memiliki *smartphone* berbasis *android*. Selama pandemi *covid-19* (Januari-April 2021) pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) dengan menggunakan media berupa aplikasi *WhatsApp Group* (WAG). Pembelajaran dengan menggunakan WAG belum optimal untuk menyampaikan materi pembelajaran karena tugas saja yang diberikan dan video-video terkait pembelajaran. Oleh karena itu, 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,N.S., 2011:80). Penyebabnya kurangnya ketersediaan media pembelajaran terbaru yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami materi pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran yang kurang dipahami peserta didik kelas IV yaitu dalam tema 7 indahnya keragaman di negeriku subtema 2 indahnya keragaman budaya negeriku pembelajaran ke 3 mengenai keragaman rumah adat di Indonesia. Peserta didik dapat menghafal nama-nama rumah adat di Indonesia namun kesulitan untuk menganalisis berdasarkan keunikan atau ciri khas dari setiap rumah adat. Hal ini menuntut guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar. Kemampuan setiap guru berbeda-beda. Berdasarkan hasil observasi, guru kelas IV belum menginovasikan media pembelajaran yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran daring. Namun selama pandemi *covid-19* pembelajaran juga dilakukan secara tatap muka langsung tetapi hanya terbatas dengan diatur pembagian jadwal.

Permasalahan di lapangan yang muncul adalah belum adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang berupa aplikasi dan sesuai dengan kondisi belajar siswa-siswa SD. Maka dari itu, upaya untuk menginovasi media pembelajaran yang efektif, dalam rangka menjelaskan materi secara konkrit, perlu dilakukan. Materi pembelajaran tema 7 Indahnya keragaman di negeriku subtema 2 Indahnya keragaman budaya negeriku, pembelajaran ke 3 mengenai keragaman rumah adat di Indonesia perlu didesain pembelajarannya melalui media pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi dengan memanfaatkan teknologi *android.*

Permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut; (1) Bagaimana langkah-langkah 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; (2) Bagaimana 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; (3) Bagaimana 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.

Ramzi (2013:11) 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 bekerjaan itu sendiri. Maka dengan adanya aplikasi, sebuah permasalahan akan terbantu lebih cepat dan tepat. Sejalan dengan Ali Zaki dan *Smitdev Community* dalam Juzinar dan Didi (2019:24) aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file. 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 (Dian Indra, 2013:5). 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.

Salah satu aplikasi pembelajaran sebagai media pembelajaran adalah berupa 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. Penjelasan Ariesto diungkap oleh Dwiyono (2017:344), 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.

*Game* dapat digunakan dalam pembelajaran di SD, yang menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Ismail dan Ridha (2017:33) 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. Tema-tema dalam pembelajaran ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Program 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 (Mawardi, 2018:31). 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*.

*Game* “Soya *Adventure* Nusantara” adalah salah satu *game* pembelajaran yang dikembangkan oleh Niken Diyah. Hasil dari pengembangan game ditunjukkan oleh kelayakan game sebagai media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli media, hasil validasi sebesar 88,5% dan hasil validasi oleh ahli materi sebesar 80%. Maka kelayakan game “Soya *Adventure* Nusantara” adalah valid dan hasil dari uji coba kepraktisan game dari pengguna mencapai 85,5% termasuk kategori sangat praktis. Media *game* “Soya *Adventure* Nusantara” sangat bermanfaat dan berguna dalam proses pembelajaran, ini ditinjau dari aspek yang dipakai sebagai berikut 1) tampilan, 2) desain 3) pemilihan media, 4) penggunaan media, 5) efektifitas media, 6) tulisan dan 7) musik (Niken Diyah, 2020:511). Sedangkan Asyar (2012:81) menyebutkan bahwa aplikasi media pembelajaran yang baik memiliki prinsip yaitu 1) prinsip kesesuain, 2) kejelasan sajian, 3) kemudahan akses, 4) keterjangkuan, 5) ketersediaan, 6) kualitas, 7) interaktifitas.

**METODE**

Penelitian ini dirancang dengan jenis penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* atau R&D. Menurut Sukmadinata (2016:164), 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 sistematika 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 (Benny A. 2016:23). Model pengembangan ADDIE dalam pengembangan aplikasi Keliling Nusantara ditunjukan melalui gambar 1, sebagai berikut:

Analisis kebutuhan peserta didik secara umum untuk menentukkan masalah dan solusi yang tepat serta menentukkan kompetensi peserta didik.

**A**
*Analysis*

Menentukan rancangan media

**D**
*Design*

Memproduksi media pembelajaran yang akan digunakan dalam program pembelajaran

**D**
*Development*

Menerapkan produk media pembelajaran

**I**
*implementation*

Melakukan evaluasi produk media pembelajaran dan megolah data

**E**
*Evaluation*

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 Indahnya keragaman di negeriku, subtema 2 Indahnya 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 *windy Zaouruton* (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 Indahnya keragaman di negeriku subtema 2 Indahnya 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 perserta didik), 2) *Design* (menentukan rancangan media)*,* 3) *Development* (memproduksi media pembelajaran yang akan digunakan dalam program pembelajaran), 4) *Implementation* (menerapkan produk media pembelajaran),dan5) *Evaluation* (melakukan evaluasi produk media pembelajaran dan mengolah data).

Penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran tema 7 indahnya keragaman di negeriku subtema 2 indahnya 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 inidilakukan 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
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tentangganya
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.
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
 | Bahasa Indonesia* 1. Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks
	2. Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri
 | 3.7.1 Menganalisis pengetahuan baru yang terdapat pada teks “Rumah Adat Suku Manggarai”4.7.1 Menampilkan pengetahuan baru dari teks “Rumah Adat Suku Manggarai” ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri |
| IPS3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristil ruang | 3.2.1 Menganalisis keragaman budaya di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungan dengan karakteristik ruang4.2.1 Membuat kesimpulan hasil identifikasi mengenai kergaman budaya di provinsi setempat sebgai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik |
| PPKn1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa3.4 mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan4.4 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 Esa3.4.1 Menganalisis berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan4.4.1 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*

Tahap ini dilakukan setelah mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada tema 7 indahnya keragaman di negeriku subtema 2 indahnya 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 Yuli (2013:8) 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 Indahnya keragaman di negeriku, subtema 2 Indahnya 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 pernyatan) 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 | O,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 α = 0,833 dengan kategori reliabilitas sangat tinggi. Pada uji coba kelompok sedang menunjukkan hasil reliabilitas sebesar α = 0,876 dengan kategori reliabilitas sangat tinggi dan pada uji coba kelompok luas menunjukkan hasil reliabitas sebesar α = 0,871 dengan kategori reliabilitas sangat tinggi. Menurut Ghozali (andreas 2016:6) 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 Ahsani (2021:546). Namun hasil dari validitas dan reliabilitas produk aplikasi berbeda. Hasil penelitian Ahsani (2021:546), 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.

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 juga oleh Nitarani,dkk (2018:5) tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran *RedosPro* berbasis *android* terhadap minat belajar siswa dan Dede & Sugiyanto (2017:1) tentang Pengembangan Media Berabasis *Adobe Flash Player* Pencegahan, Pertolongan, Dan Perawatan Cedera Olahraga Bagi Guru Pendidikan Jasmani.

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 seperti yang dijelaskan oleh Kukuh Andri (2013:32), bahwa langkah-langkah pembuatan aplikasi dimulai dari 1) *Analysis*, 2) *Design,* 3) *Development*, 4) *Implementation* dan5) *Evaluation*. Langkah-langkah ini dapat menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Kelebihan langkah-langkah ADDIE yaitu memiliki struktur yang sistematis sehingga mudah dan efektif digunakan oleh para pendidik. Namun kelemahan langkah-langkah ini memerlukan waktu yang lama pada tahap analisis, karena pendidik atau pembuat produk perlu menganalisis 2 komponen yaitu analisis kurikulum dan analisis kebutuhan.

**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 indahnya keragaman dinegeriku, subtema 2 indahnya 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**

Ahsani & Wardani,N.S. (2021). Pengembangan Game Mari Belajar untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan EDUKATIF*, 3(2) h. 539-548

Dede & Sugiyanto (2017). Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash Player* Pencegahan, Pertolongan dan Perawatan Cedera Olahraga Bagi Buru Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga,* 2(2) h.1-7

Dwiyono (2017). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pengunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) dan Peralatan Bertenaga (*Power Tools*), *E-journal UNY*, 7(4) h. 343-351

Eka Desi & Mulyani.(2017). Penerapan Media Papan Balik (Flipchart) Pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *JPGSD*, 01(02) h. 0-216

Ellistya (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik kelas IV SD/MI. *Repository Raden Intan*

Gunawan & Sunardi.(2016). Pengaruh Kompensasi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT Gesit Nusa Tangguh. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis,* 1(16) h. 1-12

Isma Ramadhani Lubis, Jaslin Ikhsan(2015).Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*,1(2) h. 192-102

Juzinar & Didi (2019). Aplikasi Akuntasi Persediaan Obat Pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. *Jurnal Sistem Informasi Akuntasi* (JUSINTA). II(1), 24-33

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntasi Indonesia*. VIII(2), 1-10

Oktavianti,R dan Wiyanto .A.(2014). Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. *Mimbar sekolah dasar*, 1(1) h.65-70

Ramzi (2013). LKP : Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web Pada SMK Negeri 1 Cerme. *Repository Dinamika*

Ria (2020). Aplikasi Pembelajaran Budaya Nusantara Untuk Sekolah Dasar (SD) Berbasis Android. *Jurnal Perenacanan, Sains, Teknologi dan Komputer,* 2(1) h.248-261

Siti, Husni, dkk. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar,* 4(2) h. 136-144

Wardani, Naniek Sulistya. 2011.Efektifitas Model Perkuliahan (Asesmen Pembelajaran) Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok (IK) Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa S1 PGSD FKIP UKSW. S*cholaria Jurnal Pendidikan dan kebudayaan,* 1(2) h. 73-93