

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

by Muhammad Budiman

Submission date: 08-May-2024 07:46AM (UTC+0700)

Submission ID: 2373760508

File name: 15.pdf (116.68K)

Word count: 2453

Character count: 15300

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR**

Tileo Novianto¹, Wawan Priyanto², Muhammad Arief Budiman³
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang¹²³
tileonovianto11@gmail.com

ABSTRACT

Literacy ability is one of the main aspects of education to strengthen the learning skills and competencies of elementary school students. The learning media that are often used are lectures, questions and answers, learning demonstrations and discussions, while teaching in class IV it is still rare to use interactive learning media still manually using books, during the learning process the children are less enthusiastic because they feel bored. The problem in this study is the practicality and validity of class IV thematic learning applications in elementary schools. The purpose of this study was to determine the practicality and validity of fourth grade thematic learning applications in elementary schools. This research and development producer performs the implementation of the ADDIE procedure. The population in this study were fourth grade students at SD Negeri Baturejo 01 and SD Islam Sukolilo. Data collection techniques used were interviews and questionnaires. The results of the expert assessment test on material and learning media were 94.5%. Where the score is listed between the intervals of 81% -100% with the "very decent" category. While the results of the teacher response questionnaire were 92.3% and students were 99.5%. Where the score is listed between the intervals of 81% -100% with the "very decent" category. Based on the results of the validation of material and media experts as well as the results of teacher and student questionnaires, the thematic learning media for class IV in elementary schools are valid and practical to use in learning. Based on the results of this study, suggestions that can be conveyed are that schools should encourage and facilitate teachers to develop learning media that are durable and attractive to students.

Keywords: *Learning, Literacy, Elementary School*

ABSTRAK

Kemampuan literasi merupakan salah satu aspek utama pendidikan untuk memperkuat keterampilan dan kompetensi pembelajaran peserta didik Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang sering digunakan ialah ceramah, tanya jawab, pembelajaran demonstrasi dan diskusi, selama mengajar di kelas IV masih jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif masih secara manual dengan menggunakan buku, pada proses pembelajaran berlangsung anak-anak kurang antusias karena merasa bosan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana kepraktisan dan kevalidan aplikasi pembelajaran tematik kelas IV di Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kepraktisan dan kevalidan aplikasi pembelajaran tematik kelas IV di Sekolah Dasar. Produser

penelitian dan pengembangan ini melakukan penerapan prosedur ADDIE. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Baturejo 01 dan SD Islam Sukolilo. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Hasil uji penilaian ahli materi dan media pembelajaran adalah 94,5%. Dimana skor tersebut tertera antara interval 81%-100% dengan kategori "sangat layak". Sedangkan hasil angket respon guru sebesar 92,3% dan siswa sebesar 99,5%. Dimana skor tersebut tertera antara interval 81%-100% dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil validasi ahlimateri dan media serta hasil angket guru dan siswa, maka media pembelajaran tematik kelas IV di Sekolah Dasar valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan yaitu pihak sekolah sebaiknya mendorong dan memfasilitasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu bertahan lama dan menarik bagi peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran, Literasi, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang cukup pesat saat ini mengakibatkan ledakan informasi dan dapat mengubah suatu kebudayaan manusia (Ahmad, 2021). Teknologi informasi yang menjadi suatu kebutuhan pokok masyarakat yaitu salah satunya media elektronik berupa televisi, dan telepon genggam yang sudah dapat mengakses internet. Media elektronik tersebut memiliki peranannya masing-masing yang mencakup suatu *output* berupa *audiovisual*. Media elektronik sebenarnya memiliki manfaat yang dapat menambah pengetahuan dan

informasi bagi masyarakat, namun tidak dapat dipungkiri bahwa media elektronik pun dapat menghasilkan dampak yang negatif bagi masyarakat, adapun contoh yang dapat dilihat yaitu adanya penyebaran informasi yang dapat dilihat yaitu adanya penyebaran informasi yang dilakukan oleh suatu oknum tanpa ada sumber yang jelas mengakibatkan masyarakat memiliki pandangan bahwa informasi tersebut dapat dipercaya tanpa diklarifikasi terlebih dahulu (Ahmad, 2021).

Belajar merupakan suatu hal yang sering didengar, diamati, serta dianalisis proses dan hasilnya.

Belajar adalah suatu proses yang melibatkan berbagai hal yang dimiliki oleh setiap individu dan dapat memberikan keuntungan bagi individu yang melakukannya. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu aktifitas atau kegiatan yang memperoleh suatu perubahan berupa pengetahuan sikap dan keterampilan belajar ini juga dapat diartikan sebagai proses belajar seseorang untuk melewati beberapa tahapan yang mencakup keseluruhan serta upaya baik yang bersifat psikologis, sosial dan juga artikulasi keterampilan. Belajar tidak hanya tentang pelajaran akan tetapi keterampilan, skill, minat, persepsi serta kebiasaan yang sering dilakukan (Mauliani,2022).

Media merupakan bagian dari komponen pembelajaran, manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran sangat dirasakan baik oleh tenaga pendidik maupun peserta

didik. Keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik ditentukan pada bagaimana minat peserta didik mengulang kembali materi pembelajaran yang telah diajarkan disekolah serta kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan oleh peserta didik (Ayuningtyas, 2019)

Menurut penelitian widyawati (2020) Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan perhatian dan menimbulkan minat peserta didik. Peserta didik akan merasa senang belajar, tidak cepat bosan, dan materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Akan tetapi realita yang terjadi nyatanya media pembelajaran itu tidak mudah diterapkan bahkan guru rentan mengalami kesulitan dalam menerapkannya. Penggunaan media yang masih sangat minim, bahkan guru cenderung hanya

mengandalkan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Dilihat dari kegiatan pembelajaran juga tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Penelitian yang dilakukan oleh Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019), dengan judul Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku dalam jurnal *ternational Journal of Elementary Education*. Hasil penelitian ini kevalidan media interaktif berbasis macromedia flash 8 dapat dilihat dari presentasi hasil validasi terhadap media interaktif berbasis macromedia flash 8. Validasi dilakukan oleh tiga dosen Universitas PGRI Semarang, dimana setiap validator berperan sebagai ahli media dan materi. Hasil rata-rata penilaian yang diperoleh

dari ahli media sebesar 98,75% dengan kriteria "Sangat Layak digunakan", dan hasil rata-rata penilaian yang diperoleh ahli materi sebesar 94,16% dengan kriteria "Sangat Layak digunakan". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis macromedia flash 8 pada tema pengalamanku valid digunakan di kelas II Sekolah Dasar.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W (2020). Dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi untuk Kelas 1 Sekolah Dasar dalam *Jurnal International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 332-337. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi disusun untuk peserta didik yang belum mampu membaca dengan lancar. Media Pembelajaran

Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi memperoleh skor dari ahli materi dan ahli media memperoleh skor 93,43%. Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi juga memperoleh skor respon peserta didik 99,46% dan respons guru memperoleh skor sebesar 96,6%. Dalam hal ini Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi untuk kelas 1 layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Carolina Hidayah Citra Ningrum, Khusnul Fajriyah, M Arief Budiman (2019). Dengan judul Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Klampok 01 Brebes dalam *Jurnal Indonesian Values and Character Education Journal*. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan mengenai kegiatan pembentukan karakter rasa ingin tahu

melalui kegiatan literasi pada peserta didik kelas V di SD Negeri Klampok 01 Brebes melalui lembar observasi yang dilakukan di 2 kelas yakni kelas kelas VA dan VB diperoleh kesimpulan bahwa aspek rasa ingin tahu peserta didik baik dalam pembelajaran atau hal-hal diluar kegiatan pembelajaran telah terbentuk dari kegiatan literasi membaca 15 menit sebelum pembelajaran. Hal ini dibuktikan pengamatan peneliti terhadap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik sangat antusias dengan kegiatan literasi membaca 15 menit sebelum pembelajaran, antusias seperti ini juga berpengaruh pada karakter rasa ingin tahu yang ditunjukkan dari perilaku peserta didik sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau bisa disebut dengan *Research and*

Development (RnD). Penelitian dan pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji suatu teori. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebuah bentuk cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi sebuah produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2017). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media aplikasi Beraksi. Aplikasi ini dapat diakses melalui komputer dan android. Produk ini dapat menunjang keterbatasan yang ada di SD Negeri Baturejo 01 dan SD Islam Sukolilo.

Produser penelitian dan pengembangan ini melakukan penerapan prosedur *ADDIE*. Model ini terdiri dari lima tahapan utama sesuai dengan singkatannya yaitu *(A)nalisis*, *(D)esain*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, dan *(E)valuation*.

Kelima tahapan ini dalam model *ADDIE* diterapkan secara sistematis dalam desain pembelajaran.

Teknik yang digunakan adalah angket/kuisisioner. Berdasarkan pendapat (Sugiyono, 2017) Angket/kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk dijawabnya. Pada angket/kuisisioner berupa lembar instrumen validasi yang akan diisi oleh ahli media, ahli materi, respon guru dan respon peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian pengembangan Media pembelajaran tematik pada kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Pengembangan didasarkan pada peserta didik yang masih kurangnya literasi membaca. Pengembangan Media pembelajaran

tematik dikembangkan untuk peserta didik kelas IV dalam hal literasi atau membaca. Pemilihan media pembelajaran tematik didasarkan dari angket kebutuhan guru dan wawancara terstruktur pada dua sekolah dasar yaitu SD Negeri Baturejo 01 dan SD Islam Sukolilo. Media pembelajaran tematik yang akan dikembangkan harus melalui tahap validasi materi dan media pembelajaran. uji validasi media dilakukan oleh Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd dan Choirul Huda, S.Si., S.Pd., M.Pd. Dari hasil validasi menunjukkan presentase 96%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil dari uji validasi materi yang dilakukan oleh Ferina Agustini, S.Pd., M.Pd dan Tarisa, S.Pd. Dari hasil validasi menunjukkan presentase 93 %, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik

sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi. Kepraktisan media pembelajaran membaca mengeja ditentukan melalui hasil angket tanggapan guru dan angket tanggapan peserta didik. Hasil angket respon guru yang dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri Baturejo 01 bernama ibu Tarisa, S.Pd dan guru kelas IV SD Islam Sukolilo Bernama bapak Muhammad Dian Dwi Pratama, S.Pd. Data tersebut diperoleh hasil sebesar 93,2% di mana hasil tersebut berada pada interval 81%-100% sehingga Media pembelajaran tematik termasuk dalam kategori “ Sangat Layak”. Dalam hal ini Media pembelajaran tematik untuk kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil

angket respon peserta didik yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV SD Negeri Baturejo 01 dan peserta didik kelas IV SD Islam Sukolilo. Data tersebut diperoleh hasil sebesar 99,5% di mana hasil tersebut berada pada interval 81%-100% sehingga Media Pembelajaran tematik termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dalam hal ini Media pembelajaran tematik untuk kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan teori menurut Sadiman dalam Sundayana (2015) mengenai fungsi pokok media pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran dapat memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat, kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Faqih muhammad (2020) melakukan penelitian tentang

efektifitas penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. Penelitian ini membahas media pembelajaran berbasis mobile learning dengan menggunakan teknologi Smart Apps Creator (SAC). Tujuan dari penelitian ini yaitu agar guru dapat membuat perangkat media yang berbasis android. Banyak orang yang memberikan respon baik atau tanggapan positif, artinya pembelajaran berbasis android ini sangat diminati atau sangat dibutuhkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan keefektifan aplikasi yang dibuat oleh peneliti, sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media pembelajaran tematik Sekolah Dasar dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran tematik berhasil dirancang dalam bentuk aplikasi android yang dapat digunakan untuk pembelajaran tematik peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran tematik kelas IV di sekolah dasar praktis digunakan, hal ini dibuktikan dengan hasil respon guru dan peserta didik 99,5% dan hasil respon guru sebesar 92,3%.
3. Hasil Validasi media dan materi pembelajaran tematik kelas IV di sekolah dasar memperoleh skor dari ahli materi dan ahli media memperoleh skor 94,5%. Dimana skor tersebut tertera antara interval 81%-100% dengan kategori "Sangat Layak" yang berarti media pembelajaran tematik kelas IV di sekolah dasar.
- Smart Apps Creator Tema 5 Cuaca Pda Siswa Kelas III SD Godong.
- Ayuningtyas, S. (2019). Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Menggunakan Android Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 4 Tulungagung. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178-185.
- Muliani, R. D. M. R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
- Ningrum, C. H. C., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Pembentukan karakter rasa ingin tahu melalui kegiatan literasi. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(2), 69-78.
- Sadiman, dkk. (2015). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali. Arsyad Azh.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. H. (2021). *PengembanganMedia Aplikasi*
- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca*

Mengeja Berbasis Aplikasi
untuk Kelas 1 Sekolah
Dasar. *International Journal of
Community Service
Learning*, 4(4), 332-337.

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ Haryani Haryani, Erlin Fitria. "Developing Asertive Media Based On Android", International Journal of Applied Guidance and Counseling, 2020

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
