
DEWAN EDITOR DAN TIM REVIEWER

Editor in Chief:

Nurul Istiq'faroh, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Editor Member:

Arie Widya Murni, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Fajar Nur Yasin, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Niken Wahyu Utami, Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

Reviewers Team:

Nurul Aini, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Wahyu Maulida Lestari, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Erif Ahdhianto, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Rikke Kurniawati, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Muhammad Assegaf Baalwi, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Weni Tria Anugrah Putri, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

Izzatul Fajriyah, STKIP PGRI Sidoarjo, Indonesia

Cover Design:

Moch. Fabet Ali Thoufan, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

KATA PENGANTAR

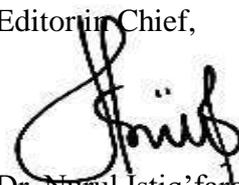
Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT, **Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD)** Volume 1 Nomor 1 Januari 2022 telah diterbitkan. Terdapat sembilan artikel ilmiah yang merupakan hasil penelitian dalam bidang penelitian sekolah dasar. Semua artikel yang diterbitkan di Volume 1 Nomor 1 Januari 2022 telah melewati proses telaah oleh minimal dua orang reviewer. Tata kelola artikel yang dilaksanakan di Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD) mengikuti standar tata kelola jurnal terakreditasi nasional dan setiap proses terekam di dalam sistem *Open Journal System (OJS)*.

Kami menyampaikan terima kasih kepada Tim Editor dan Reviewer yang telah menelaah artikel secara substansial, sehingga kualitas artikel yang dipublikasikan oleh Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD) akan terjamin baik dari segi originalitas karyanya, kebaruan maupun kualitas penulisannya. Terbitan Volume 1 Nomor 1 Januari 2022 ini merupakan terbitan pertama dari Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD). Tim Editor selalu berusaha sebaik-baiknya untuk menjaga kualitas penerbitan dengan harapan dalam 3 kali dalam setahun penerbitan, Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD) dapat mengajukan akreditasi jurnal nasional.

Tidak lupa kami sampaikan terima kasih kepada para penulis yang sudah mempercayakan penerbitan hasil-hasil penelitiannya di Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD), serta telah mengikuti setiap tahapan proses pengelolaan artikel dengan baik. Semoga terbitan Volume 1 Nomor 1 Januari 2022 ini dapat berkontribusi pada perkembangan penelitian khususnya dalam bidang pendidikan sekolah dasar.

Sidoarjo, 25 Januari 2022

Editor in Chief,



Dr. Nurul Istiq'faroh, M.Pd.

DAFTAR ISI

Volume 1, Nomor 1, Januari 2022

COVER.....	i
DEWAN REDAKSI DAN TIM REVIEWER.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Aimatul Aliyah, Nurul Istiq'faroh	1
Pengembangan Media Pembelajaran Inetraktif Berbasis <i>Construct Two</i> Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar Miftahul Jannah, Arie Widya Murni	10
Pengaruh Motivasi dan Kedisiplinan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di SDN Glagaharum Imroatul Mufidah, Nurul Aini	18
Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Materi Macam-Macam Gaya Kelas IV MI Al Ihsan Damarsi M. As Ari Abd Rohman, Wahyu Maulida Lestari	31
Pengaruh Penggunaan Media <i>Time Line Chart</i> terhadap Hasil Belajar IPS Tema Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar Fajar Nur Yasin.....	40
Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Nearpod</i> Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono Ulfi Aulia, Muhammad Assegaf Baalwi	54
Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV di Sekolah Dasar Lutfi Maulidya, Rikke Kurniawati	69
Memahami Nilai Moral dalam Film Animasi Nussa dan Rara sebagai Tayangan yang Layak Ditonton Anak Sekolah Dasar Nurul Agustin, Ivo Yuliana, Miftakhul Hidayah.....	77
Pengembangan LKPD Interaktif Materi Pantun dengan Berbantuan Aplikasi <i>Quizizz</i> Kelas V SDN Pucang IV Sidoarjo Ni'matul Mutammimah, Hari Satrijono, Fitria Kurniasih	88

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FABEL PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Aimatul Aliyah¹, Nurul Istiq'faroh²✉

Student of Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia¹

Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia²

e-mail: aimatulailiyah16@gmail.com¹, istiqfaroh.pgsd@unusida.ac.id²

ABSTRAK

Latar belakang dalam penulisan penelitian ini adalah terjadinya pembelajaran yang kurang efektif pada sekolah-sekolah tersebut yang disebabkan kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran. Peneliti juga melakukan analisis buku siswa yang penjabarannya hanya sebatas teks saja pada pembelajaran cerita fabel. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan media pembelajaran *flipbook* tema 4 Subtema 1 pembelajaran 1 dan 3 kelas IV SD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, materi fabel, fabel adalah bentuk narasi, atau dongeng yang tokoh ceritanya menggunakan binatang yang bisa berbicara dan bertingkah laku seperti manusia. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* dari hasil validasi kelayakan validator. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh 3 Validator. Hasil penelitian uji kelayakan media pembelajaran media *flipbook* berdasarkan penilaian: Validator 1 dari ahli media mendapatkan hasil 88% yang termasuk kategori "Sangat baik", validator 2 dari ahli materi mendapatkan hasil 92% yang termasuk kategori "Sangat baik", Validator 3 dari ahli bahasa mendapatkan hasil 80% yang termasuk kategori "baik". Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan peneliti ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: cerita fabel, *flipbook*, media pembelajaran

MEDIA DEVELOPER FLIPBOOK TO LERNING PROCESS IN INDONESIA LANGUAGE (FABEL) OF IN STUDENT ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

The background in the writing of this study is that less effective learning takes place in those schools and less teaching media. Researchers also perform a tet based analysis of the student book that outlines only tet at the fable story study. the reseach objective are (1) to product learning media *flipbook* theme 4 in subtheme 1 in the first learning process in Indonesian language subject. The fabel is a form of narration, or fairy tales whose characters use animals that talk and behave like humans. (2)to find the advisability of learning media *flipbook* by validity out come of advisability validator. In this reseach used developer research with 4D model wich developer by Thiagarajan. The model adapted by 3 steps. The media wich developed in this reseach validated by 3 validator the result of reseach in this advisability *flipbook* media: Validator 1 from media expert get the result based on 88% in category golden, validator 2 from a material expert get the result 92% in category golden, validator 3 from linguists get the result 80% in category good. Based on the result before media wich developed in this reseach declared appropriate to use in the learning process.

Keywords: fable story, *flipbook*, learning media

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
03 Desember 2021	10 Januari 2022	15 Januari 2022	25 Januari 2022

PENDAHULUAN

Pada era zaman modern yang saat ini. Pendidikan sangatlah berperan penting untuk turut ikut andil dalam mengambil bagiannya sebagai wadah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu bagi peserta didik akan dibiasakan untuk mengikuti kegiatan belajar. Menurut Asmani (2014: 48) belajar adalah sebagai proses mendapatkan pengetahuan dan moral yang ada di masyarakat. Keterampilan khusus untuk mencapai tingkat tertentu. Ada yang mendefinisikan belajar, dengan dua definisi yakni memperoleh pengetahuan dan perubahan kemampuan bereaksi yang relatif tetap sebagai hasil latihan yang diperkuat. Menurut Shunck (dalam Simatupang, 2019: 2) belajar adalah suatu aktifitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku.

Dengan adanya Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan dari pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2014 dan KTSP 2006 mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pada penerapan kurikulum 2013 yang memungkinkan para guru merencanakan, melaksanakan, menilai kurikulum serta hasil belajar dari peserta didik dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar. Sebagai cermin penguasaan dan pemahaman terhadap hal yang telah dipelajarinya. Pada kurikulum 2013 ini pembelajaran yang mengacu pada tematik. Menurut Prastowo (2019: 1) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI).

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang melibatkan peserta didik dalam belajar mengajar. Peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan memecahkan masalah sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas yang sesuai dengan potensi dan kecenderungan yang berbeda satu dengan lainnya. Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan juga memiliki sejumlah tujuan lain. Sukayati (dalam Prastowo, 2019:6) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran terpadu yaitu: *pertama*, dapat meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara bermakna; *kedua* mengembangkan keterampilan dan memanfaatkan informasi; *ketiga* menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan nyata; *keempat* dapat mengharagai pendapat orang lain; *kelima* meningkatkan daya belajar bagi peserta didik, dan memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan bagi peserta didik.

Sehubungan dengan penjelasan tersebut, sebagai fasilitator guru berperan untuk memudahkan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Seorang guru ingin menyajikan bahan pembelajarannya dengan baik. Oleh karena itu, dalam pembelajaran berlangsung akan lebih baik apabila peserta didik mendapat kemudahan dalam mempelajari bahan pelajarannya dengan memfasilitasi media pembelajaran sebagai penunjang. Dengan demikian, untuk melaksanakan perannya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, ada beberapa yang harus dipahami, yang khususnya adalah yang berhubungan dengan pemanfaatan berbagai media dan sumber pembelajaran.

Menurut Yaumi (2018:7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi- informasi dan membangun interaksi. Maksud dari peralatan fisik yaitu dengan memakai benda aslinya, bahan cetak, audio-visual, dan lain-lain. Peralatan tersebut dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, buku penunjang dan lingkungan sekitar di sekolah merupakan media yang dapat dipelajari peserta didik. Dalam Tema Berbagai Pekerjaan kelas IV SD terdapat tiga subtema yaitu jenis-jenis pekerjaan, pekerjaan disekitarku, dan pekerjaan orang tuaku. Dalam proses pembelajaran pada penyampaian materi tersebut, guru

memerlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar peserta didik dapat menggali dan menemukan informasi atau konsep yang tepat.

Berdasarkan analisis kebutuhan awal yang dilakukan melalui wawancara pada tanggal 17 Januari 2021 di MI Roudlotul Huda Prambon dan di SD Mutiara Bunda 1 Sidoarjo pada tanggal 19 Februari 2021. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV ditemukan fakta terkait proses pembelajaran. Fakta yang ditemukan peneliti ketika mewawancarai di MI Roudlotul Huda, bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan buku paket tematik yang dari pemerintah sebagai pusat pembelajaran peserta didik. Sehingga peserta didik mudah mengalami kebosanan, karena belum adanya media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran materi fabel peserta didik mengalami kurangnya kefahaman. Peserta didik belum memahami cerita fabel, karena pada buku tematik materi fabel hanya menggunakan sebatas teks. Oleh karena itu, guru harus mempunyai media pembelajaran yang menunjang bagi peserta didik.

Sedangkan dengan SD Mutiara Bunda 1 Sidoarjo, fakta yang ditemukan peneliti pada saat mewawancarai guru kelas, yaitu proses pembelajaran tema 4 berbagai jenis pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan pada materi cerita fabel. Dalam penyampaian materi guru juga masih menggunakan buku tematik, setelah itu guru meminta peserta didik untuk memperagakan isi dari materi tersebut untuk disampaikan kepada teman-temannya. Guru juga memanfaatkan kondisi kelas sebagai objek dalam penyampaian materi. Guru menjelaskan isi dari materi fabel tersebut setelah itu guru menunjuk peserta didik untuk menyampaikan isi dari cerita fabel tersebut. Sehingga peserta didik harus benar-benar memahami dari isi cerita fabel tersebut.

Berdasarkan analisis buku guru tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 dan 3 menunjukkan adanya materi sastra, analisis buku siswa pada pembelajaran 1 dan 3 menunjukkan bahwa cerita sastra yang dituangkan berjenis fabel. Pada buku tersebut penjabarannya hanya sebatas teks, tidak disertai dengan ilustrasi ataupun gambar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang menunjang peserta didik untuk lebih memahami teks atau wacana dari cerita fabel.

Pada masa pandemi Covid-19 ini peserta didik mengalami sedikit kesulitan dalam belajar. Dikarenakan dalam proses belajar peserta didik hanya menerima materi dari *smartphone* masing-masing. Kurangnya media pembelajaran dalam kegiatan belajar di masa pandemi ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *flipbook* untuk menunjang pembelajaran peserta didik dalam masa pandemi ini. Dalam pembelajaran yang melalui digital akan sedikit mempermudah peserta didik untuk proses belajar.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis. salah satunya media digital yang kreatif dan inovatif adalah media *flipbook*, karena dapat menarik peserta didik untuk belajar, didalamnya terdapat berbagai macam ilustrasi gambar-gambar yang menarik. Media *flipbook* adalah suatu buku yang menggunakan *handphone*, laptop, ataupun LCD ketika membukanya akan muncul berbagai jenis gambar yang disertai dengan teks yang menekankan karakter pada suatu cerita, agar dapat memberikan hiburan bagi pembaca. Dengan demikian memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengungkapkan isi dari cerita pendek tersebut dan dapat memberikan motivasi dan insiprasi untuk peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam proses mengajar dan dapat menuangkan berbagai informasi yang baru. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *flipbook*, yang berjudul "Pengembangan media *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel pada siswa kelas IV sekolah dasar".

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media merupakan kata jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantara yang digunakan oleh komunikator atau guru dalam penyampaian pesan kepada komunikan. Media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawakan informasi sebagai bahan ajar dari satu sumber kepada penerima. Menurut Ibrahim (dalam Kustiawan 2016: 6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran pada peserta didik dalam kegiatan belajar untuk pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Yaumi (2018: 8) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan atau media yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan dapat membangun interaksi pada peserta didik. Disini yang dimaksud peralatan fisik adalah benda asli, benda cetak ataupun audio-visual, multimedia. Jadi kesimpulan media pembelajaran adalah alat atau benda yang digunakan pendidik untuk menunjang proses belajar peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar dapat merangsang pikiran dan mudah memahami pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik tersebut.

Media *Flipbook*

Media Pembelajaran sangat berperan penting pada saat proses pembelajaran yang secara langsung, karena dapat mempermudah guru pada saat menyampaikan materi untuk peserta didiknya. Menurut Haryati (2019: 22) *flipbook* adalah sebuah software yang berfungsi untuk membuka pada setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Menurut Wibowo dan Purnamasari (2019: 24) *flipbook* merupakan sekumpulan gambar-gambar gabungan yang dimaksud adalah untuk memberikan ilusi gerakan dan membuat urutan animasi dari sebuah buku kecil sederhana yang memanfaatkan teknologi.

Media *flipbook* ini digunakan yang berupa gabungan antara gambar dan teks, animasi, suara, video dan lain sebagainya sehingga dapat memberikan stimulus dari audio dan visual yang akan meningkatkan daya peserta didik. Pemilihan media *flipbook* yang dirasa sudah cocok digunakan untuk pembelajaran tematik. Dengan menggunakan media *flipbook* peserta didik dapat diajak untuk mengembangkan kreatifitasnya. Oleh karena itu, dalam pembuatan *flipbook* dibutuhkan gambar-gambar yang sesuai dengan keinginan peserta didik. Sehingga teks yang ada di dalam *flipbook* menari untuk dibaca.

Cerita Fabel

Cerita fabel adalah jenis cerita fiktif yang didalamnya menceritakan kehidupan binatang atau hewan. Tokoh yang akan diceritakan dalam cerita fabel ialah binatang. Menurut Satinem (2019: 23) fabel adalah cerita rekaan tentang hewan sebagai tokoh cerita, hewan tersebut seakan-akan seperti manusia yang memiliki kemampuan berbicara dan bersikap layaknya manusia. Misalnya seperti cerita si kancil, kera menipu harimau, dan lain sebagainya.

Menurut Hasanah (dalam Fakhri, 2019: 156) melalui cerita dapat digunakan sebagai landasan dalam melaksanakan pembelajaran kemampuan berbahasa disekolah dasar. Sehingga dapat dilakukan untuk mengoptimalkan ketercapaian kompetensi dengan mengutamakan konsep kemahirwacanaan dalam proses pembelajaran. Menurut Fakhri (2019: 156) dalam pembelajaran cerita fabel dapat diarahkan sebagai proses pemberian pengalaman belajar sastra. Pada peserta didik kelas IV sudah memullai memahami logika secara stabil dan berada pada tahap operasional yang kongkrit.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media berbebetuk *flipbook* yang menggunakan model 4D Thiagarajan. Beberapa tahap dari 4D diantaranya adalah pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*) (Rayanto, 2020). Dari empat tahap tersebut peneliti hanya menggunakan tiga tahap saja pada model tersebut untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran *flipbook*.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *flipbook* menjadi media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini media yang akan dibangun adalah media pembelajaran dimasa saat ini. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh peserta didik kelas IV SD pada materi fabel. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman wawancara dan pedoman validasi. Berikut pedoman wawancara yang digunakan.

Tabel 1. Pedoman Wawancara

No.	Indikator
1.	Penggunaan media oleh guru
2.	Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran fabel.
3.	Minat peserta didik dalam pembelajaran fabel
4.	Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran fabel.
5.	Media yang cocok digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Instrumen validasi produk pengembangan *flipbook* oleh para ahli. Validasi produk yang akan dilakukan melalui beberapa pakar atau ahli dalam bidangnya. Tahap validasi tersebut meliputi validasi ahli materi (isi), validasi kegrafikan (ilustrasi), dan validasi bahasa. Berikut akan dipaparkan instrumen penilaian validasi materi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dapat digunakan untuk menganalisis kebutuhan awal. Peneliti dapat menganalisis kebutuhan awal yang akan didapat diberbagai sekolah. Peneliti juga menganalisis catatan atau saran dari validator. Teknik kuantitatif digunakan pada saat menghitung pemerolehan skor dari lembar validasi yang diberikan kepada para ahli sebagai validator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Flipbook pada pembelajaran bahasa Indonesia materi fabel dikembangkan dengan menggunakan model 4D Thiagarajan. Peneliti memilih 4D Thiagarajan bertujuan untuk menghasilkan produk atau dapat menginovasikan produk yang telah ada dalam bidang pendidikan. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tiga tahap saja yaitu sampai pada tahap pengembangan (*Develop*). Berikut ini adalah pemaparan dari hasil pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti tersebut.

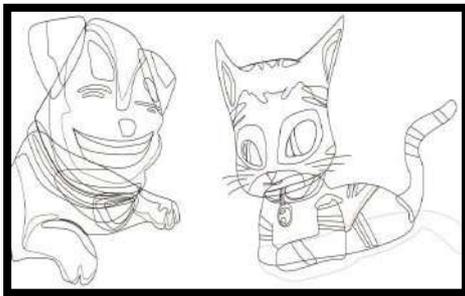
Tahapan pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan awal. Peneliti melakukan tahap awal memulai dengan wawancara di MI Roudlotul Huda dan SD Mutiara Bundha 1 sidoarjo. Tahap penelitian ini untuk pengumpulan kebutuhan awal atau pengumpulan informasi awal yang berguna bagi peneliti untuk menemukan permasalahan dan perumusan tujuan pembelajaran dalam pengembangan media. Analisis kebutuhan awal yaitu dengan mengumpulkan data untuk mengetahui permasalahan dari pembelajaran fabel. Analisis kebutuhan awala dilakukan dengan wawancara guru kelas secara langsung di MI Roudlotul Huda, dan SD Mutiara 1 Bunda Sidoarjo.

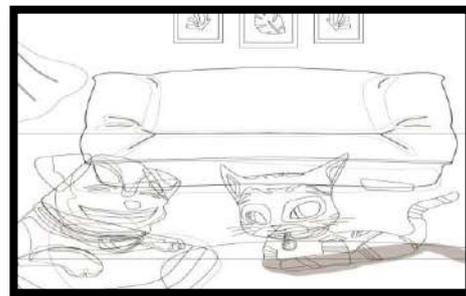
Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang peserta didik. Media pembelajaran berperan penting untuk menimbulkan rasa ingin tahu yang akan dipelajarinya. Pengembangan media *flipbook* pada materi fabel adalah dapat meningkatkan daya tarik membaca pada peserta didik dan keaktifan dalam belajar.

Tahap Perancangan (Design)

Selanjutnya perancangan desain media *flipbook* yang akan dikembangkan. Perencanaan desain pada gambar pada materi fabel adalah menggunakan software CorrelDraw dan Adobe Photosop setelah itu dilanjutkan ke powerpoint.



Gambar 1. Sketsa Pertama



Gambar 2. Sketsa Kedua



Gambar 3. Pewarnaan



Gambar 4. Pemberian Dialog



Gambar 5. Tampilan Cover



Gambar 6. Tampilan Isi

Tahap Pengembangan (Develop)

Pengembangan media *flipbook* ini diajukan meningkatkan motivasi belajar peserta didik meskipun dalam kondisi pandemi Covid-19 dapat membuat ketertarikan peserta didik untuk

belajar. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil presentase validasi angket yaitu dari ahli materi, media, dan bahasa. Berikut hasil validasi dari ahli materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi	Kelengkapan materi	4	Baik
		Keluasan materi	5	Sangat Baik
		Kedalaman materi	5	Sangat Baik
2.	Keakutan Materi	Keakuratan konsep	5	Sangat Baik
		Keakuratan istilah	4	Baik
3.	Kemutahiran materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan bahasa peserta didik gambar dan ilustrasi Kemutahiran	5	Sangat Baik
4.	Mendorong Keingintahuan	Mendorong rasa ingin Tahu	5	Sangat Baik
		Mendorong keinginan untuk mencari informasi	4	Baik
		Jumlah Skor		37
		Presentase Nilai		92%
		Kategori		Sangat Layak

Ahli materi memeberikan kesimpulan bahwa media *flipbook* sangat layak untuk digunakan dengan persentase 92% Berikut akan dipaparkan hasil validasi dari ahli media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Efesien media	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.	4	Baik
		Kesesuaian media dengan tema yang dipilih.	4	Baik
2.	Mudah Pengelolaan	Mudah dalam penggunaan media	5	Sangat Baik
		Kejelasan petunjuk media dalam penggunaan.	4	Baik
		Kemudahan dalam penyimpanan media.	4	Baik
3.	Pemanfaatan kembali	Kemampuan media untuk digunakan kembali.	5	Sangat Baik
		Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang peserta didik.	4	Baik
4.	Kebermaknaan	Kesesuain media dengan karateristik peserta didik.	3	Cukup
		Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar.	4	Baik
		Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran fabel	4	Baik
5.	Komunikatif	Aspek komunikasi visual		
		Ketepatan pada jenis huruf	3	Cukup
		Ketepatan dengan ukuran huruf	3	Cukup
6.	Penggunaan	Keterbacaan pada tulisan	4	Baik
		Ketepatan pada komposisi warna	4	Baik

	warna			
		Ketepatan dalam penggunaan gambar	3	Cukup
7.	Desain	Kualitas tampilan media	3	Cukup
		Ketepatan ukuran media	5	Sangat Baik
		Kualitas bentuk media	5	Sangat Baik
		Kerapian desain.	4	Baik
		Sederhana	5	Sangat Baik
Jumlah Skor			80	
Presentase Nilai			80%	
Kategori				Sangat Layak

Ahli media memeberikan kesimpulan bahwa media *flipbook* sangat layak untuk digunakan dengan persentase 80%. Berikut akan dipaparkan hasil validasi dari ahli bahasa.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Keakuratan	Keakuratan struktur	4	Baik
		Kaliamat		
		Keefektifan kalimat	4	Baik
2.	Kesesuaian Informasi	Pemahaman terhadap pesan	5	Sangat Baik
3.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	Ketepatan tata bahasa	4	Baik
		Ketepatan ejaan	4	Baik
4.	Kesesuaian dengan peserta didik	Kesesuaian tingkat perkembangan intelektual peserta didik	5	Sangat Baik
		Kesesuaian tingkat perkembangan sosial emosional	5	Sangat Baik
Jumlah Skor				31
Presentase Nilai				88%
Kategori				Sangat Layak

Ahli media memeberikan kesimpulan bahwa media *flipbook* sangat layak untuk digunakan dengan persentase 88%. Media *flipbook* ini cocok digunakan sebagai alat pembelajaran karena pembuatan media *flipbook* pada tema 4 subtema 1 dapat disesuaikan dengan kondisi saat ini yaitu musim pandemi Covid-19. Hal ini sejalan dengan plazon (dalam Yaumi, 2018: 5) media dapat dipandang sebagai bentuk-bentuk komunikasi massa yang melibatkan sistem simbol dan peralatan produksi dan distribusi. Perkembangan teknologi yang demikian pesat telah memberi kemungkinan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara *online*.

Hal ini didukung oleh Heinich (dalam benny 2017: 15) media pembelajaran adalah yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar. Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Media *flipbook* pada materi fabel yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan model penilitia 4D Thiagarajan melalui tiga tahap dari empat tahap yang ada. Tahapan tersebut

adalah tahap pendefinisian, tahap perencanaan, dan tahap pengembangan. Produk ini telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *flipbook* materi cerita fabel. Materi yang diambil terfokus pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 dan 3.

Produk berupa media pembelajaran *flipbook* telah melakukan uji kelayakan yang sudah divalidasi oleh para ahli. Validasi memperoleh berupa skor, pada validator 1 dari ahli media mendapatkan hasil 88% yang termasuk kategori sangat baik. Validator 2 ahli materi yang mendapatkan hasil 92% yang termasuk kategori sangat baik. Validator 3 dari ahli bahasa mendapatkan hasil 80% yang termasuk kategori baik. Media pembelajaran *flipbook* pada materi fabel yang telah diuji kelayakan, dinyatakan layak digunakan. Saran pemanfaatan produk media *flipbook* yang telah dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut : 1) Guru diharapkan dapat menggunakan media *flipbook* sebagai media pembelajaran pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 dan 3 mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita fabel untuk kelas IV SD/ MI yang telah dijelaskan dalam buku petunjuk pengguna; 2) peserta didik diharapkan membaca semua cerita fabel dengan seksama, sehingga pengetahuan yang telah disajikan dapat tersampaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamalma'mur. (2014). *Tips Membangun Komunitas Belajar Di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Haryati, Mia. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook terhadap Gaya Belajar Visual Siswa Kelas TKI SMKN 1 Boyolangu*. Skripsi tidak diterbitkan. Stkip PGRI Tulungagung.
- Kutiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung samudera.
- Prastowo, Andi. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Rayanto, Yudi Hari. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute Perum Sekar Indah II.
- Satinem. (2019). *Apresiasi prosa fiksi: teori, metode, dan penerapannya*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Simatupang, Halim. (2019). *Strategi Belajar Megajar Abad ke-22*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CONSTRUCT TWO PADA TEMA 2 SELALU BERHEMAT ENERGI SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR

Miftahul Jannah¹, Arie Widya Murni²✉

Student of Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia¹

Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia²

e-mail: miftajannah811@gmail.com¹, ariewidya.pgsd@unusida.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Construct two pada tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pada tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 pembelajaran 1 dan 3. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model penelitian yang digunakan adalah model 4-D. Model ini terdiri atas 4 tahap pengembangan yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Namun pada keterbatasan penilitan maka peneliti melakukan penilitian sampai tahap Develop saja yakni menjadi 3-D. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Construct Two. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh 2 validator. Hasil penelitian uji kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian: 1) Validator ahli media mendapatkan hasil 80% yang termasuk kategori "sangat baik". 2) Validator ahli materi mendapatkan hasil 91% yang termasuk kategori "baik". Dengan demikian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: construct two, media pembelajaran interaktif, sekolah dasar

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON CONSTRUCTION TWO ON TEMA 2 SELALU BERHEMAT ENERGI SUBTEMA 1 FOR FOURTH GRADE

ABSTRACT

This research discusses the development of interactive learning media based on construct two on theme 2 always saving energy in sub-theme 1 for fourth grade elementary school. This study aims to produce interactive learning media on theme 2 always save energy in sub-themes 1 learning 1 and 3. This type of research uses development research with the research model used is the 4-D model. This model consists of 4 stages of development, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. However, due to the limitations of the research, the researchers conducted research up to the Develop stage only, which was to become 3-D. The object in this research is an interactive learning media based on Construct Two. The learning media developed in this study were validated by 2 validators. The results of the feasibility test of interactive learning media based on the assessment: 1) The media expert validator got 80% results which were included in the "very good" category. 2) Material expert validators get 91% results which are included in the "good" category. Thus the developed interactive learning media is declared suitable for use in learning.

Keywords: construct two, interactive learning media, elementary school

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
15 Desember 2021	16 Januari 2022	20 Januari 2022	25 Januari 2022

PENDAHULUAN

Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan sistem pembelajaran *E-Learning* dikarenakan pemerintah menerapkan kebijakan untuk dirumah saja seperti kerja dirumah atau *Work From Home* (WFH) dan kegiatan apapun yang berhubungan dengan perkumpulan atau pertemuan ditiadakan dan diganti dengan media *online*. Kemendikbud (2020) mengeluarkan Surat Edaran tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Covid-19*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV Titik Nurkodijah, S.Pd.I di MI Al-Ihsan pada tanggal 08 Februari 2021 dengan jumlah peserta didik 20 di kecamatan Tarik, setiap satu minggu sekali guru kelas memberikan pembelajaran tatap muka yang bertempat di TPQ dikarenakan guru kelas ingin menjelaskan materi yang sulit untuk dilakukan secara *online* seperti pembelajaran IPA tentang sumber energi dikarenakan pokok pembahasan mengenai sumber energi sangat banyak dan membutuhkan penjelasan secara langsung. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV Nabila Khairina Maskuri, S.Pd di SDN Ketegan pada tanggal 10 Februari 2021 dengan jumlah peserta didik 21 Kecamatan Tanggulangin, bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan *online* tanpa adanya tatap muka. Peserta didik juga diberikan tugas mengerjakan subtema yang harus dikumpulkan satu minggu sekali untuk mengantisipasi peserta didik yang sering tidak mengumpulkan tugas pada hari-hari biasanya kepada guru kelas. Peserta didik belum pernah diberikan media pembelajaran interaktif sehingga kurang menarik minat belajar peserta didik, terutama guru sangat kesulitan menjelaskan materi sumber energi dikarenakan materi tersebut membutuhkan penjelasan konkret agar peserta didik dapat memahami dengan baik. Jadi dengan berbagai kendala saat ini, media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah dikarenakan media sebagai bentuk interaksi pembelajaran *online* antar guru dan peserta didik selama pandemi. Media interaktif juga mampu menarik minat belajar peserta didik agar tidak jenuh ketika belajar *online* (Sujono, 2017:41).

Menurut Arsyad (dalam Nurrita, 2018:171), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Perkembangan teknologi dan informasi sekarang ini dapat memudahkan guru dalam pengadaan media untuk menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan speserta didik, baik secara individu maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik menurut Rusman (dalam Lestari, Halidjah, dan Kresnadi 2020:03). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran kedalam sebuah tema, pembelajaran tematik di sekolah dasar menekankan keaktifan peserta didik pada pembelajaran, sehingga dengan keterlibatan peserta didik secara aktif maka hasil belajar yang diperoleh akan lebih baik dan pembelajaran akan lebih bermakna. pembelajaran tematik selain sebagai fasilitator, sorang guru sebaiknya mengembangkan model dan metode yang bervariasi agar peserta didik tidak jenuh dalam menerima materi yang disampaikan, hal lain yang juga berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik adalah bagaimana seorang guru menyediakan media pembelajaran yang nantinya akan dipergunakan sebagai sarana penunjang pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *Construct Two* menurut Hartanto (dalam Herawati, Wahyudi, dan Indarini 2018:397) merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat menghasilkan aplikasi atau game (*game engine*), kelebihanannya mudah disampaikan kepada peserta didik dengan menarik dan unik serta tidak memerlukan pemrograman yang rumit untuk membuatnya. Pemanfaatan *Construct Two* dapat mempermudah pemahaman peserta didik dengan adanya animasi dan

membantu peserta didik untuk mengasah kemampuannya melalui latihan soal yang bersifat interaktif terutama dalam kondisi pendidikan saat ini yang menggunakan pembelajaran tematik. Penelitian dengan menggunakan media yang serupa pernah dilakukan Herawati, Wahyudi, Endang Indarini (2018) dengan melakukan penelitian pengembangan tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan *Construct Two* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika” dan pembelajaran dinyatakan efektif serta layak digunakan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan siswa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Construct Two* pada Tema 2 Subtema 1 Kelas IV SD”.

KAJIAN TEORI

Pengembangan adalah memperdalam, memperluas dan menyempurnakan pengetahuan, teori, tindakan atau produk yang sudah ada sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Richey and Kelin (dalam Sugiyono, 2019:395) secara garis besar pengembangan produk dapat berupa memperbaiki produk yang sudah ada (menjadi lebih praktis, efektif dan efisien) atau membuat produk baru yang sebelumnya belum ada. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan merupakan proses pengembangan perangkat pendidikan. Perangkat pendidikan menggunakan serangkaian penelitian dan berbagai metode untuk melakukan rangkaian penelitian melalui tahapan yang berbeda. Penelitian dan pengembangan juga melibatkan semua aspek pendidikan, seperti kurikulum, proses pembelajaran, materi pembelajaran, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan yaitu banyaknya lulusan yang berkualitas terkait dengan permintaan (Sugiyono, 2019:396). Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan dari Thiagarajan (dalam Ulya, 2019:29). Thiagarajan menyatakan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development, dan Dissemination*. (1) *Define* (Pendefinisian) adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap define ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*); (2) *Design* (Perancangan) bertujuan untuk merancang media pembelajaran. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (a) penyusunan standar tes (*criterion-test construction*), (b) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (c) pemilihan format (*format selection*), yakni mengkaji format-format media pembelajaran yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, (d) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih; (3) Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (a) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (b) uji coba pengembangan (*developmental testing*); (4) *Disseminate* (Penyebaran) tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar dapat diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem.

Menurut Daryanto (dalam Musa'adah, 2017:11) media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Di samping itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Surjono (2017:41) media pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, suara, animasi, simulasi secara terpadu dengan bantuan perangkat computer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program. Media interaktif digolongkan sebagai media yang terdiri dari pembelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa pengertian dari beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sebuah alat bantu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

Menurut Nasution (dalam Nurrita, 2018:177) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah (1) engajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami peserta didik dan peserta didik menguasai tujuan pengajaran dengan baik, (3) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, peserta didik tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga. Media juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah penyampaian suatu materi pelajaran kepada peserta didik dari hal yang abstrak menjadi konkret.

Menurut Arya (dalam Adenansyah, 2019:03), *Construct Two* adalah software pembuat *game* atau aplikasi berbasis HTML 5 yang dikhususkan untuk platform 2D. Software ini dikembangkan oleh *Scirra* berbeda dengan *Adobe Flash CS6*, *Construct Two* tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada *game* diatur oleh *Eventsheets* yang terdiri dari *event* dan *action*. *Construct Two* merupakan perangkat lunak yang sudah sangat terkenal dikalangan *game developer profesional*. Keunggulan *Construct Two* yaitu pembuatannya yang tidak membutuhkan *coding* sama sekali sehingga pengembang akan dimudahkan karena tidak perlu pengetahuan lebih tentang pemrograman.

Pembelajaran tematik menurut Majid (dalam Faisal dan Lova 2014:80) merupakan suatu pendekatan yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu, peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran bermakna lebih lanjut dijelaskan bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam intra maupun antar mata pelajaran. Pengembangan ini menjelaskan tema tentang Selalu Berhemat Energi untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar tema ini terdiri dari 3 subtema. Subtema 1 menjelaskan sumber energi, subtema 2 menjelaskan manfaat energi, subtema 3 energi alternatif. Setiap subtema terdiri 6 pembelajaran. Namun pada pengembangan media pembelajaran peneliti mengembangkan subtema 1 pembelajaran 1 dan 3, karena peneliti mengambil pembelajaran yang lebih difokuskan untuk Ilmu Pengetahuan Alam

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model 4-D. Model 4-D memiliki empat tahap pengembangan untuk membuat produk yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Namun, pada keterbatasan penelitian maka peneliti melakukan penelitian sampai tahap *Develop* dikarenakan pada tahap *Dissemination* peneliti tidak bisa melakukan penyebaran karena kondisi pandemi dan pembelajaran yang dilakukan *online* yang tidak memungkinkan terjun di sekolah untuk proses penyebaran kepada peserta didik. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Construct Two* pada tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 pembelajaran 1 dan 3.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Wawancara ini dilakukan untuk menemukan permasalahan yang terkait dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Construct Two* pada kelas IV di MI AL-Ihsan dan SDN Ketegan. Dalam penelitian ini angket atau kuisioner diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Construct Two* dalam proses pembelajaran tema 2 Subtema 1 pembelajaran 1 dan 3. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Construct Two* untuk pembelajaran tema 2 Subtema 1 pembelajaran 1 dan 3 ditentukan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Uji angket validasi ahli media pembelajaran *Construct Two* dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden (\sum) dengan jumlah skor ideal ($\sum N$).

Adapun rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut :

$$\rho = \frac{\sum R}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

ρ = Persentase

$\sum R$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan

$\sum N$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Kriteria validasi yang digunakan dalam validasi penelitian media adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kualifikasi berdasarkan skala likert

No	Skor Kelayakan	Kriteria
1	81 - 100%	Sangat Baik
2	61 - 80%	Baik
3	41 - 60%	Cukup Baik
4	21 - 40%	Tidak Baik
5	0 - 20%	Sangat Tidak Baik

Riduwan, (dalam Latifah, Yuberti, dan Agestiana, 2020:12)

Penilaian setiap aspek pada produk yang dikembangkan menggunakan skala likert di mana suatu produk dapat dikatakan layak apabila nilai rata-rata dari setiap penilaian minimal mendapatkan kriteria baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Flipbook pada pembelajaran bahasa Indonesia materi fabel dikembangkan dengan menggunakan model 4D Thiagarajan. Peneliti memilih 4D Thiagarajan bertujuan untuk menghasilkan produk atau dapat menginovasikan produl yang telah ada dalam bidang pendidikan.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tiga tahap saja yaitu sampai pada tahap pengembangan (*Develop*). Berikut ini adalah pemaparan dari hasil pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti tersebut.

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Construct Two* pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 dan 3. Produk utama dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Construct Two* sedangkan produk penunjangnya yaitu RPP, LKPD, Lembar Penilaian. . Media yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan 4D namun peneliti tidak menggunakan semua tahapan, peneliti hanya sampai menggunakan 3 tahap saja, yaitu *define*, *design*, dan *development*. Media yang dikembangkan berbentuk aplikasi yang dikemas dengan perangkat yang terdiri dari menu awal dan bagian materi. Pada bagian menu awal terdiri dari judul pembelajaran, KI & KD, tujuan pembelajaran, menu materi, quiz, dan profil. Bagian materi terdapat dua menu yaitu pembelajaran 1 dan pembelajaran 3. Menurut Surjono (2017:41), media pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi, dan lainnya yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Construct Two* ini telah melewati tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, peneliti telah melakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media media pembelajaran berbasis *Construct Two* mendapatkan hasil akhir dengan kriteria “sangat baik atau valid” dengan hasil presentasi dari ahli materi 91% dan hasil dari ahli media 80% dan layak digunakan sesuai dengan re visi saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan *Construct Two*. Berikut merupakan gambar dari media pembelajaran interaktif.



Gambar 1. Tampilan Depan



Gambar 2. Tampilan Kompetensi Inti



Gambar 3. Tampilan Kompetensi Dasar



Gambar 4. Tampilan Materi



Gambar 5. Tampilan Evaluasi



Gambar 6. Tampilan Akhir Depan

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan diatas tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Construct Two* Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Kelas IV SD” dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran interaktif ini dengan hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Construct Two* dalam kategori valid. Hasil validator dari ahli materi memperoleh presentase kevalidan 91% dengan kategori “sangat baik”. Hasil validator dari ahli media memperoleh presentase kevalidan 80% dengan kategori “baik”. Dengan demikian media pembelajaran Interaktif Berbasis *Construct Two* Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 pembelajaran 1 dan 3 layak digunakan

DAFTAR PUSTAKA

- Adenansyah, F. M. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara Jawa dan Tata Krama Bahasa Jawa Untuk SD Kelas 4 Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatik*, 10(01), 1-9.
- Faisal & Stelly Martha Lova. (2018). *Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Medan: CV. Harapan Cerdas.
- Herawati, A., Wahyudi., & Indarini, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 396-403. <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16157>.
- Kemendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Latifah, S., Yuberti., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9-16. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>.

- Lestari, Mega, Siti Halidjah dan Hery Kresnadi. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(6), 1-13.
- Musa'adah, Nurul. (2017). *Pengembangan Media Ular Tangga Pembelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV SDN Demaan Rembang*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ulya, Ahmad Iqbalul. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar*. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi

PENGARUH MOTIVASI DAN KEDISIPLINAN TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN GLAGAHARUM

Imroatul Mufidah¹, Nurul Aini² ✉

Student of Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia¹

Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia²

e-mail: pipit0910.im@gmail.com¹, nurulaini.fkip@unusida.ac.id²

ABSTRAK

Meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Adapun faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik antara lain faktor internal maupun eksternal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh motivasi dan kedisiplinan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Glagaharum. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah motivasi dan kedisiplinan, kemudian variabel terikatnya adalah hasil belajar. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan dan memperoleh data responden tentang motivasi dan kedisiplinan dalam penelitian ini adalah angket, Analisis data menggunakan analisis regresi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara motivasi dan kedisiplinan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Glagaharum. Mengingat seberapa penting motivasi dan kedisiplinan terhadap hasil belajar, maka perlu adanya motivasi dan kedisiplinan yang tinggi pada diri siswa untuk mencapai prestasi yang diinginkan

Kata Kunci: hasil belajar, kedisiplinan, motivasi,

INFLUENCE OF MOTIVATION AND LEARNING DISCIPLINE ON LEARNING OUTCOMES IN FIFTH GRADE SDN GLAGAHARUM

ABSTRACT

Improving the learning achievement of students is an effort to improve the quality of education. The factors that affect the low learning achievement of student include internal and external factors. This research aims to describe how motivation and discipline affect the learning achievement of fifth grade students at SDN Glagaharum. The independent variable in this study are motivation and discipline, then the dependent variables are the result of learning. The instrument used to collect and obtain respondents data on motivation and discipline in this study is a questionnaire, data analysts use regression analysis. Based on the results of the research that has been done, it is concluded that there is a significant influence between motivation and discipline of learning on the learning outcomes of students in fifth grade at SDN Glagaharum. Given how important motivation and discipline are to learning outcomes, there needs to be high motivation and discipline in students to achieve the desired achievement.

Keywords: learning outcomes, discipline, motivation

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
24 Desember 2021	18 Desember 2021	18 Januari 2022	25 Januari 2022

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi di era globalisasi memiliki dampak positif maupun negatif bagi kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kunci dari berkembangnya suatu negara terletak pada tingkat kemajuan pendidikan, untuk itu pendidikan sangat penting dalam masyarakat untuk mewujudkan keberhasilan di masa depan yang berdasarkan ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan langkah awal bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi diri, baik mengembangkan kecerdasan emosional maupun keahlian teknis. Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu pendidikan merupakan tanggung jawab keluarga, masyarakat, dan pemerintah.

Dalam lembaga sekolah anak didik oleh seorang guru, guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mengajar dan membimbing peserta didik. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yang terjadi di lembaga sekolah. Selain mengajar dan membimbing, guru harus mampu menjadi motivator bagi peserta didiknya. Guru juga dituntut untuk mampu menumbuhkan dan merangsang semua potensi yang terdapat pada peserta didik serta mengarahkan agar mereka dapat memanfaatkan potensinya tersebut secara tepat. Karena suatu pembelajaran akan dikatakan berhasil bila peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar, sehingga peserta didik dapat belajar dengan tekun untuk mencapai cita-cita yang diinginkan.

Motivasi belajar yang kuat dalam diri peserta didik dapat mendorong peserta didik untuk lebih antusias dan semangat dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas. Sehingga peserta didik dapat lebih mudah untuk menguasai suatu materi pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi dalam diri peserta didik, seorang guru juga harus dapat merangsang dan memberikan dorongan untuk menumbuhkan rasa percaya diri, dan potensi yang dimiliki peserta didik, salah satunya dengan cara memberikan penghargaan kepada peserta didik yang berprestasi.

Pembelajaran di sekolah memerlukan kedisiplinan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan proses belajar mengajar. Kedisiplinan sangat penting, karena setiap sekolah menetapkan aturan dan tata tertib agar peserta didik dapat berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan, tentunya dalam proses belajar mengajar. Peserta didik yang mempunyai karakter disiplin atau yang terbiasa dengan perilaku disiplin akan mudah untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Kedisiplinan dalam belajar peserta didik antara lain selalu mengikuti pembelajaran dengan baik, memperhatikan penjelasan guru, segera menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, tidak meninggalkan kelas sebelum waktunya istirahat, selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) tepat waktu, rutin belajar dirumah, serta menghargai waktu, membawa buku pelajaran sesuai dengan jadwal dan sebagainya. Dari permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan sangatlah penting dan sangat mempengaruhi proses belajar mengajar dikelas. Dengan demikian disiplin tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada kepala sekolah dan guru kelas V B SDN Glagaharum menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi dan kedisiplinan peserta didik di sekolah SDN Glagaharum, antara lain peserta didik kurang disiplin dalam mengerjakan tugas rumah (PR), peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak membawa buku pelajaran sesuai jadwal, peserta didik tidak mentaati tata tertib sekolah serta kurangnya motivasi berprestasi dari peserta didik. Akibat dari permasalahan tersebut maka dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang masih tergolong rendah diketahui dari beberapa peserta didik yang nilai ulangannya masih di bawah KKM, sehingga peserta didik yang nilainya di bawah KKM harus melaksanakan ulangan remedial untuk memperbaiki nilai mereka. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya peserta didik dalam memahami

materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru, maka dari itu guru diharapkan untuk memotivasi peserta agar tetap semangat dan rajin belajar agar dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Motivasi dan kedisiplinan yang terdapat dalam diri peserta didik menjadi faktor utama untuk mencapai hasil belajar yang baik. Namun tidak dapat dipungkiri jika tingkat motivasi dan kedisiplinan pada tiap peserta didik itu berbeda. Tetapi pada kenyataannya faktor dari dalam diri saja tidak sepenuhnya menunjang pencapaian hasil belajar yang baik, melainkan adanya dukungan dari faktor luar yakni guru sebagai pembimbing dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian dapat di katakan bahwa motivasi dan kedisiplinan belajar peserta didik mempunyai peranan penting dalam pendidikan pada umumnya, dan pencapaian hasil belajar pada khususnya. Dengan adanya permasalahan diatas, maka penelitian ini bertujuan 1) untuk mengidentifikasi bagaimana pengaruh motivasi belajar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Glagaharum; 2) untuk mengidentifikasi bagaimana pengaruh kedisiplinan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Glagaharum; 3) untuk mengidentifikasi bagaimana pengaruh motivasi dan kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Glagaharum.

KAJIAN TEORI

Motivasi Belajar

Menurut Majid (2017:308) menyatakan bahwa motivasi adalah energi aktif yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan pada individu yang tampak pada gejala kejiwaan, perasaan, dan emosi. Sehingga mendorong individu untuk melakukan sesuatu karena adanya tujuan, kebutuhan, atau keinginan yang harus terpuaskan. Hal ini sesuai dengan pendapat Uno (2011:1) motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertindak laku, seseorang akan melakukan sesuatu sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang berdasar pada motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya.

Menurut Siagian (dalam Lomu dan Widodo, 2018:747) juga memberikan pengertian bahwa motivasi adalah daya penggerak individu atau seseorang untuk mengerahkan segala kemampuan, tenaga, maupun waktunya untuk mencapai tujuan yang sebelumnya sudah di tentukan. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai suatu usaha yang mampu menyebabkan dan membuat seseorang maupun sekelompok orang untuk mau melakukan suatu keinginan yang telah di tentukan sehingga memperoleh kepuasan dalam mencapai tujuan tersebut. Untuk itu, motivasi merupakan suatu proses internal yang mengaktifkan, membimbing dan mempertahankan perilaku dalam rentang waktu tertentu.

Dari beberapa definisi motivasi di atas, pada dasarnya mengandung arti atau maksud yang sama yaitu bahwa motivasi adalah suatu dorongan atau usaha-usaha seseorang yang menyebabkan terjadinya suatu perbuatan guna mencapai tujuan yang di kehendaknya. Yang di maksud motivasi dalam hal ini adalah motivasi belajar, yaitu suatu dorongan atau kemauan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar agar prestasi belajar dapat di capai.

Disiplin Belajar

Menurut Imron dalam (Mulyawati, Sumardi dan Elvira, 2019:5) berpendapat bahwa disiplin belajar merupakan perilaku peserta didik yang menunjukkan satu bentuk ketaatan, perturan yang di patuhi, pelaksanaan tata tertib dan norma. Selanjutnya menurut Munawaroh (dalam Akmaluddin dan Haqiqi, 2019:3), disiplin adalah ketaatan dan kepatuhan, selain itu juga merupakan sikap mental yang dimiliki setiap individu dalam melaksanakan segala tugas dan kewajiban untuk mencapai tugas tertentu.

Dari pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa disiplin adalah suatu perilaku yang dimiliki oleh individu yang berkenaan dengan pengendalian diri untuk menciptakan kondisi yang tertib dan teratur dan pada hakikatnya mencerminkan rasa ketaatan dan kepatuhan yang didukung oleh kesadaran untuk mencapai tugas tertentu, serta patuh pada semua ketentuan dan aturan yang tertulis maupun tidak tertulis.

Hasil Belajar

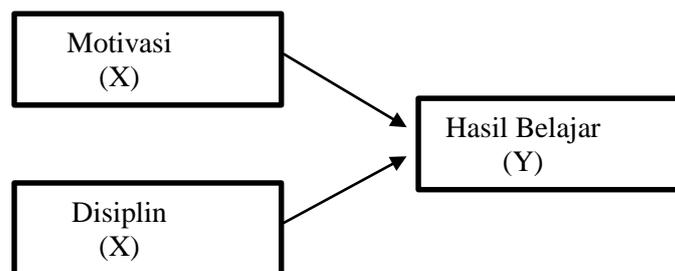
Menurut Susanto (2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hanya pada ranah Kognitif (pengetahuan) saja. Skor akan di peroleh dari hasil nilai PAT semester 2 peserta didik dan dengan alat ukur yang berupa angket tentang motivasi dan kedisiplinan peserta didik.

Purwanto (2016:44) Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat di lakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang di dapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Sehubungan dengan hal tersebut Winkel (dalam Purwanto, 2016:45) menyatakan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mengakibatkan seorang individu berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan tersebut mengacu pada taksonomi yang di kembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari pengertian sejumlah ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu (peserta didik) secara keseluruhan, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang di peroleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dengan metode pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif ini disebut juga metode ilmiah (*sainstific*) karena sudah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis. Metode ini disebut dengan metode kuantitatif karena data penelitiannya berupa angka dan analisis dengan menggunakan statistik, Sugiono (2017:7). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu motivasi dan kedisiplinan belajar peserta didik (x). Sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar (y) peserta didik di sekolah SDN Glagaharum Porong Sidoarjo. Gambaran untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Glagaharum Porong Sidoarjo. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai selesai di tahun 2020. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V B di SDN Glagaharum Porong Sidoarjo yang berjumlah 14 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dengan kuesioner (angket) ini digunakan untuk mengetahui jawaban dari responden terhadap pertanyaan dan pernyataan yang di berikan. Dengan kuesioner (angket) ini responden mudah memberikan jawaban karena alternatif jawaban sudah disediakan dan hanya membutuhkan waktu singkat untuk menjawabnya.

Intrumen penelitian ini adalah lembar kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk di jawabnya. Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur data dalam penelitian ini adalah dengan pengukuran skala likert (Sugiyono, 2016:199). Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan presepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik.

Tabel 1. Item Instrumen Skala Likert

1. Sangat Setuju	1. Selalu
2. Ragu-ragu	2. Sering
3. Tidak setuju	3. Kadang-kadang
4. Sangat tidak setuju	4. Tidak pernah
1. Sangat positif	1. Sangat baik
2. Positif	2. Baik
3. Negatif	3. Tidak baik
4. Sangat negatif	4. Sangat tidak baik

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis instrumen dan analisis data hasil penelitian dengan SPSS. Analisis instrumen meliputi uji validitas dan uji reliabilitas, analisis data hasil penelitian meliputi 1) uji prasyarat asumsi yang terdiri uji normalitas, uji multikolinieritas, uji autokorelasi, uji heteroskedastitas dan 2) uji hipotesis dengan regresi linier berganda

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan diskusi harus disajikan dalam bagian yang sama, jelas dan singkat. Bagian diskusi harus mengandung manfaat hasil penelitian, bukan bagian hasil yang berulang. Bagian hasil dan diskusi dapat ditulis di bagian yang sama untuk menghindari kutipan yang luas.

Deskripsi variabel dalam statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai minimum, nilai maksimum, range, mean, dan standar deviasi dari satu variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik dan dua variabel bebas yaitu motivasi dan kedisiplinan belajar. Gambaran umum variabel penelitian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Variabel	Range	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi
Motivasi	11	42	53	47,1	3,56
Kedisiplinan	16	39	55	47,09	5,05
Hasil belajar	27	68	95	82,4	7,68

Berdasarkan variabel motivasi pada tabel 2 dapat dijelaskan bahwa skor minimum yang diperoleh sebesar 42 dan skor maksimum mencapai 53 dengan range sebesar 11. Rata-rata skor

dari variabel motivasi adalah 47,1 dan standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata yang hanya mencapai 3,56. Hal ini menunjukkan bahwa persebaran data terhadap variabel motivasi baik.

Variabel kedisiplinan berdasarkan tabel 2 dapat dijelaskan bahwa skor minimum yang diperoleh sebesar 39 dan skor maksimum mencapai 55 dengan range sebesar 16. Rata-rata skor dari variabel kedisiplinan adalah 47,09 dan standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata yang hanya mencapai 5,05. Hal ini menunjukkan bahwa persebaran data terhadap variabel kedisiplinan baik.

Variabel hasil belajar dari tabel 2 dapat dijelaskan bahwa skor minimum yang diperoleh sebesar 68 dan skor maksimum mencapai 95 dengan range sebesar 27. Rata-rata skor dari variabel hasil belajar adalah 82,4 dan standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata yang hanya mencapai 7,68. Hal ini menunjukkan bahwa persebaran data terhadap variabel hasil belajar baik.

Analisis Data Instrumen

Sebelum melakukan pengujian Instrumen penelitian, terlebih dahulu ada beberapa pengujian untuk memenuhi persyaratan. Adapun uji yang harus dilakukan pada instrumen penelitian adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Hasil penelitian dianggap valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti dalam hal ini digunakan item pertanyaan yang diharapkan dapat secara tepat mengungkapkan variabel yang telah diukur (Widiyanto dalam Dewi, 2010:65). Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi variabel penelitian. Suatu variabel dapat dikatakan *reliable* (handal) jika jawaban responden terhadap pertanyaan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Tingkat reliabilitas variabel penelitian dapat dilihat dari hasil statistik *Cronbach Alpha (α)* suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 Ghozali, dalam (Dewi, 2010:67). Hasil perhitungan validitas dan uji reliabilitas menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Angket Motivasi

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,529	0,458	Valid
2	0,740	0,458	Valid
3	0,750	0,458	Valid
4	0,584	0,458	Valid
5	0,581	0,458	Valid
6	0,467	0,458	Valid
7	0,492	0,458	Valid
8	0,618	0,458	Valid
9	0,872	0,458	Valid
10	0,657	0,458	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validasi angket motivasi di atas, nilai r hitung yang diperoleh dari keseluruhan item dalam kedua variabel lebih dari nilai r tabel (0,458), sehingga keseluruhan item dapat dikatakan valid.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Angket Kedisiplinan

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,878	0,458	Valid
2	0,467	0,458	Valid
3	0,781	0,458	Valid

4	0,869	0,458	Valid
5	0,569	0,458	Valid
6	0,502	0,458	Valid
7	0,476	0,458	Valid
8	0,898	0,458	Valid
9	0,680	0,458	Valid
10	0,532	0,458	Valid
11	0,544	0,458	Valid

Berdasarkan tabel tersebut dapat dinyatakan bahwa nilai r hitung yang diperoleh dari keseluruhan item dalam kedua variabel lebih dari nilai r tabel (0,458), sehingga keseluruhan item dapat dikatakan valid.

Tabel 5. Uji Reliabilitas Angket Motivasi

Cronbach's Alpha	N of Items
,754	11

Dari tabel tersebut dapat diketahui nilai *Cronbach Alpha* adalah 0,754. Berdasarkan hal tersebut, nilai *Cronbach Alpha* lebih dari 0,6, artinya instrumen angket motivasi dinyatakan reliabel.

Tabel 6. Uji Reliabilitas Angket Kedisiplinan

Cronbach's Alpha	N of Items
,758	12

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui nilai *Cronbach Alpha* adalah 0,758. Berdasarkan hal tersebut, nilai *Cronbach Alpha* lebih dari 0,6, artinya instrumen angket kedisiplinan dinyatakan reliabel.

Analisis Hasil Penelitian

Sebelum melakukan pengujian pada regresi linear berganda, terlebih dahulu dilakukan pengujian untuk memenuhi persyaratan. Pengujian yang dilakukan adalah uji asumsi klasik menggunakan *Program Statistic Package For The Social Sciene 22* (SPSS 22) adapun beberapa uji yang harus dilakukan pada uji asumsi klasik adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Residual

Uji *normalitas residual* digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki nilai yang terdistribusi secara normal. Untuk mengetahui distribusi data, apakah mengikuti distribusi normal, *poisson*, *uniform*, atau *exponential*. maka akan digunakan metode uji *one sample kolmogorov*. Residual berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$ Priyatno (2014:99). Hasil perhitungan uji normalitas residual menggunakan SPSS 22 dengan metode uji *one sample kolmogorov* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Uji Normalitas Residual

		Motivasi	Disiplin	Nilai	Unstandardized Predicted Value
N		14	14	14	14
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	83,79	83,57	82,43	82,4285714
	Std. Deviation	10,154	8,299	7,968	7,50625635
	Most Extreme Differences	Absolute	,196	,258	,115
	Positive	,097	,148	,083	,135
	Negative	-,196	-,258	-,115	-,229
Kolmogorov-Smirnov Z		,732	,965	,430	,855
Asymp. Sig. (2-tailed)		,658	,309	,993	,457

Berdasarkan tabel *output* di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Asymp.Sig 2-tailed) sebesar 0,457, karena nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka nilai residual terdistribusi secara normal.

b. Uji *Multikolinearitas*

Uji *multikolinieritas* dilakukan untuk menguji apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel *independent*. Pengujian ada tidaknya gejala *multikolinearitas* dapat dilakukan dengan melihat nilai *tolerance* dan *variance inflation factor (VIF)* pada model regresi. Untuk mengetahui ada tidaknya gejala *multikolinearitas* dapat dilihat apabila nilai *VIF* kurang dari 10 dan *tolerance* lebih dari 0,1, maka dinyatakan bahwa tidak terjadi *multikolinearitas* Ghozali dalam (Priyatno 2014:100 dan 104). Hasil perhitungan uji *multikolinieritas* menggunakan SPSS 22 dengan melihat nilai *tolerance* dan *variance inflation factor (VIF)* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 8. Uji *multikolinearitas*

Model	Unstandardized Coefficients		Standard ized Coeffi cients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolera nce	VIF
	1 (Constant)	6,708	8,204				,818
Disiplin	,684	,146	,712	4,684	,001	,443	2,258
Motivasi	,222	,119	,282	1,858	,090	,443	2,258

a. *Dependent Variable:* Nilai

Berdasarkan tabel *output* dapat diketahui bahwa nilai *tolerance* variabel motivasi 0,443 dan kedisiplinan 0,443. Nilai *tolerance* kedua variabel *independent* lebih dari 0,1. maka nilai *tolerance* bebas *multikolinearitas* dan nilai *VIF* dari variabel motivasi 2,258 dan kedisiplinan 2,258 kurang dari 10. Maka nilai *VIF* bebas *multikolinearitas*. Dari angka-angka tersebut dapat disimpulkan bahwa model regresi penelitian ini bebas dari masalah *multikolinearitas*.

c. Uji Autokorelasi

Autokorelasi merupakan korelasi antara anggota observasi yang disusun menurut waktu dan tempat. Uji *autokorelasi* menurut Priyatno (2014:107) bertujuan untuk mengetahui pola pengaruh variabel bebas pada penelitian. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi autokorelasi. Metode pengujian menggunakan uji *Durbin-Watson* (*DW test*). Hasil perhitungan uji *autokorelasi* menggunakan SPSS 22 dengan cara pengambilan keputusan pada uji *durbin watson* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9. Uji Autokorelasi Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,942 ^a	,887	,867	2,907	1,787

a. *Predictors:* (Constant), Motivasi, Disiplin

b. *Dependent Variable:* Nilai

Nilai DU dan DL dapat diperoleh dari tabel statistik *durbinwatson*. Dengan $n = 14$, dan $k = 3$ didapat nilai $DU = 1,7788$ dan $DL = 0,7667$ jadi nilai $4-DU = 2,2212$ dan $4-DL = 3,2333$. Berdasarkan tabel *output* di atas dapat diketahui bahwa nilai *durbin watson* sebesar 1,787. Karena nilai DW terletak antara antara DU dan 4-DU ($1,7788 < 1,787 > 2,2212$), artinya tidak terjadi *autokorelasi* pada model regresi.

d. Uji Heteroskedastitas

Uji *heteroskedastisitas* bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dan residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heterokedastisitas. Cara yang digunakan untuk mendeteksi ada atau tidaknya gejala *heteroskedastisitas* yaitu dengan menggunakan uji *glejser*. Uji *glejser* dilakukan dengan cara meregresikan variabel-variabel bebas terhadap nilai absolut residualnya. Jika nilai signifikasi antar variabel bebas lebih dari 0,05 maka tidak terjadi *heteroskedastisitas* Priyatno (2014:109 dan 116). Hasil perhitungan uji *heteroskedastisitas* menggunakan SPSS 22 dengan metode uji *glejser* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 10. Uji heteroskedastisitas Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6,708	8,204		,818	,431
Motivasi	,222	,119	,282	1,858	,090
Disiplin	,684	,146	,712	4,684	,001

a. *Dependent Variable:* Nilai

Berdasarkan tabel *output* di atas dapat diketahui bahwa nilai sig pada *constant* mencapai 0,431. Nilai tersebut lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah

heteroskedastisitas pada model regresi.

Uji hipotesis

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dan terikat.

a. Analisis regresi linear sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan secara linier satu variabel *independent* dengan satu variabel *dependent* (Priyatno, 2014:134). Dalam analisis ini ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas dan terikat dapat dilihat dari : Nilai sig, Apabila nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Hasil perhitungan uji regresi linear sederhana menggunakan SPSS 22 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

1) Variabel motivasi

Semakin besar motivasi belajar peserta didik, semakin besar pula dorongan untuk belajar. Apabila peserta didik memiliki motivasi yang tinggi, maka siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang di jelaskan oleh guru, mereka akan senang dan bersemangat ketika mendapatkan materi pembelajaran dan akan mendapatkan prestasi belajar yang tinggi pula. Dan sebaliknya apabila motivasi peserta didik rendah, mereka tidak akan senang dan bersemangat, melainkan bermalas-malasan ketika mendapat materi pembelajaran. Dan prestasi belajar pun akan rendah. Sesuai dengan pendapat Rifa'i (dalam Azis, 2017:43) apabila motivasi siswa rendah, umumnya prestasi belajar peserta didik yang bersangkutan juga rendah. Berikut adalah tabel hasil uji regresi variabel motivasi menggunakan SPSS 22:

Tabel 11. uji regresi variabel motivasi
ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	547,037	1	547,037	23,580	,000 ^a
Residual	278,391	12	23,199		
Total	825,429	13			

Berdasarkan *output* pada tabel, diperoleh nilai sig 0,000, artinya nilai sig < 0,05, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi terhadap hasil belajar peserta didik.

2) Variabel kedisiplinan

Kedisiplinan belajar mempunyai peranan penting dalam mendukung kelancaran belajar di sekolah. Peserta didik yang mempunyai sikap disiplin akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sebaliknya jika peserta didik kurang disiplin maka akan menciptakan lingkungan belajar yang tidak kondusif. Apabila peserta didik memiliki sikap disiplin yang tinggi dalam belajar, maka prestasi yang diperoleh akan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Tu'u (dalam Azis, 2017:41-42) yang menyatakan bahwa disiplin menjadi salah satu faktor dominan yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Siswa yang memiliki kedisiplinan belajar yang tinggi akan mendapatkan prestasi belajar yang tinggi pula. Berikut adalah tabel hasil uji regresi variabel kedisiplinan menggunakan SPSS 22 :

Tabel 12. Uji Regresi Variabel Kedisiplinan
ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	703,301	1	703,301	69,105	,000 ^a
Residual	122,128	12	10,177		
Total	825,429	13			

Berdasarkan *output* pada tabel, diperoleh nilai sig 0,000, artinya nilai sig < 0,05, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kedisiplinan terhadap hasil belajar peserta didik.

b. Analisis regresi linear berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan secara linier antara dua atau lebih variabel *independent* (bebas) dengan satu variabel *dependent* (Priyatno, 2014:149). Dalam penelitian ini variabel bebas yang digunakan adalah motivasi dan kedisiplinan belajar, kemudian variabel terikatnya adalah hasil belajar. Pertanyaannya apakah ada keterkaitan antara variabel motivasi dan kedisiplinan belajar. Jawabannya adalah seperti dalam pendapat Slameto (dalam Azis, 2017:43), “Dalam proses belajar mengajar, peserta didik perlu motivasi untuk mengembangkan disiplin yang kuat”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan terdapat keterkaitan antara motivasi dengan kedisiplinan. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tentu juga akan memiliki disiplin belajar. Disiplin belajar tumbuh akibat adanya motivasi dari dalam diri peserta didik untuk mencapai tujuan belajar sesuai dengan yang di harapkan. Motivasi dan kedisiplinan yang dimiliki oleh peserta didik akan memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajarnya. Dalam analisis ini ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas dan terikat dapat dilihat dari : Nilai sig, Apabila nilai sig < 0,05 maka Ho ditolak, artinya terdapat pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Hasil perhitungan uji regresi linear berganda menggunakan SPSS 22 dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 13. Uji Regresi Linear Berganda
ANOVA^b

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	732,470	2	366,235	43,338	,000 ^a
Residual	92,958	11	8,451		
Total	825,429	13			

a. *Predictors:* (Constant), disiplin, motivasi

b. *Dependent Variable:* nilai

Berdasarkan *output* pada tabel, diperoleh nilai sig 0,00, artinya nilai sig < 0,05, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi dan kedisiplinan terhadap hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil uji regresi yang telah diuraikan pada bab IV, merupakan temuan yang menunjukkan adanya pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa (1) Variabel motivasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Glagaharum, dengan nilai sig lebih kecil dari 0,05 (sig= 0,00); (2) Variabel kedisiplinan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Glagaharum, dengan nilai sig lebih kecil dari 0,05 (sig= 0,00); (3) Secara bersama-sama variabel motivasi dan kedisiplinan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Glagaharum, dengan nilai sig lebih kecil dari 0,05 (sig= 0,00).

Kesimpulan tersebut tidak membantah pentingnya variabel motivasi dan kedisiplinan dalam hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar bukan hanya dari dalam diri peserta didik, namun dapat dibangun bersama oleh lingkungan terdekat seperti keluarga dan guru, demikian juga sikap disiplin. Sekolah dapat mengambil peran untuk meningkatkan motivasi dan kedisiplinan pada diri peserta didik, sehingga diperoleh hasil belajar yang memuaskan

DAFTAR PUSTAKA

- Akmaluddin & Haqqi, B. (2019). Kedisiplinan Belajar peserta didik di Sekolah Dasar (SD) Negeri Cot keu Eung Kabupaten Aceh Besar. *JES: Journal of Education Science*, 5(2), 1-5. <https://doi.org/10.3314/jes.v5i2.467>.
- AlFath, A. M. (2015). Pengaruh Motivasi, lingkungan dan Disiplin Terhadap Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA kelas V SDN Banda Aceh. *Visipena*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.46244/visipena.v6i1.344>.
- Azis, Ayu Lestari. (2016). Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X Di SMKN 4 Makassar. Tesis. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Indriani, Ari. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SD Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora. *JIPM: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2), 134-139. <http://doi.org/10.25273/jipm.v4i2.848>.
- Khoiru, Nawawi. (2016). *Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD Gugus Dewi Sartika dan Gugus Hasanudin Kota Tegal*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, pp.745-751.
- Majid, Abdul. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Mulyawati,
- Mulyawati, Y., Sumardi., & Elvira, S. (2019). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1),1-15. <https://doi.org/10.33751/pedagog.v3i1.980>.
- Priyatno, Duwi. (2014) *SPSS 22: Pengolahan data terpraktis*. Yogyakarta: C. V andi offset.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sagulu, Katarina Y. (2017). *Pengaruh Disiplin Belajar Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Peserta didik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujarweni, Wiratna. (2015). *SPSS dalam Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sundayana, Rostina. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Uno, B, Hamzah. (2011). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warti, Elis. (2016). Pengaruh Belajar Peserta didik Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177-185. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.273>.

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN DARING ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) MATERI MACAM-MACAM GAYA KELAS IV MI AL IHSAN DAMARSI

M. As Ari Abd Rohman¹, Wahyu Maulida Lestari² ✉

Student of Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia¹

Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia²

e-mail: asari1724@gmail.com¹, wahyulestari.pgsd@unusida.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* dalam evaluasi pembelajaran daring Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi macam-macam gaya kelas IV MI Al Ihsan Damarsi. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan validitas butir soal. Sedangkan validasi dalam penelitian ini yaitu lembar tes soal dan lembar validasi soal. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari validator menunjukkan bahwa hasil uji validasi 0,702 di kategorikan valid. Hasil uji reabilitas dalam penelitian ini memiliki nilai 0,883 dalam artian nilai sangat tinggi dan dapat digunakan. Hasil uji normalitas $0,200 > 0,05$ dalam artian normal masih bisa digunakan dan yang trahir yaitu hasil uji homogenitas pada penelitian ini yaitu $0,947 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap keefektifan evaluasi pembelajaran IPA dengan nilai $T_{hitung} 13,578 > T_{tabel}$ sebesar 2,086 dan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: aplikasi *quizizz*, efektivitas, IPA

EFFECTIVENESS OF USING *QUIZIZZ* APPLICATION IN EVALUATION ONLINE LEARNING OF NATURAL SCIENCES (IPA) MATERIALS OF VARIOUS STYLES CLASS IV MI AL IHSAN DAMARSI

ABSTRACT

*This study aims to determine the effectiveness of the use of the *quizizz* application in evaluating online learning of Natural Sciences (IPA) on various styles of material for class IV MI Al Ihsan Damarsi. The research conducted in this research is quantitative research. Data collection techniques in this study were tests and item validity. While the validation in this study is a test sheet and a question validation sheet. Based on the validation results obtained from the validator, it shows that the 0.702 validation test results are categorized as valid. The results of the reliability test in this study have a value of 0.883 which means that the value is very high and can be used. Normality test results $0.200 > 0.05$ in the normal sense that it can still be used and the last is the homogeneity test results in this study, namely $0.947 > 0.05$. So it can be concluded that the data is homogeneous. The results of the research and discussion can be concluded that there is an effect of using the *Quizizz* Application on the effectiveness of the evaluation of science learning with a T_{count} of 13.578 > T table of 2.086 and a significance value of $0.000 < 0.05$.*

Keywords: *quizizz* application, effectiveness, natural science

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
24 Desember 2021	18 Januari 2022	22 Januari 2022	25 Januari 2022

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini tengah mendapatkan pengalaman yang sangat berharga, proses pendidikan yang biasa yang berpusat di sekolah, dengan adanya *social distancing* Covid-19 ini akhirnya proses belajar berpindah menjadi di dalam rumah-rumah siswa berbasis koneksi internet atau Saluran Televisi Republik Indonesia (TVRI) (Masrul, 2020: 56). Sejak awal tahun 2020 perubahan drastis dibidang pendidikan mulai mengalami revolusi. Pembelajaran yang tadinya didominasi oleh pembelajaran tatap muka harus beralih dengan pembelajaran daring disemua level pendidikan, dari pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi.

Guna mencegah penularan Covid-19, kebijakan pendidikan banyak yang bermunculan dari surat edaran yang diterbitkan Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 pada satuan Pendidikan dan Nomor 36926/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran daring, para guru diharapkan menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Handika, 2020: 1). Guru berupaya belajar proses pembelajaran daring dengan memanfaatkan gadget dan akses internet. Melalui gadget yang didukung dengan akses internet guru bisa memanfaatkan aplikasi yang bisa dibuat untuk proses pembelajaran seperti: *zoom*, *google meet*, *google form* dan *quizizz*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas pada tanggal 26 Maret 2021 selama kebijakan pemerintah terkait pembelajaran di rumah saat masa pandemi Covid-19, di MI Al Ihsan Damarsi evaluasi pembelajarannya masih menggunakan *Google Form* dengan desain yang terbatas dan tidak bisa menggunakan *equation* secara langsung, sehingga proses evaluasi pembelajaran kurang efektif. Penggunaan *quizizz* dalam evaluasi pembelajaran daring mata pelajaran IPA materi macam-macam gaya diharapkan dapat menjadi alternatif penilaian, sehingga evaluasi pembelajaran dapat dimaksimalkan saat masa pandemi Covid-19. Tujuan aplikasi *quizizz* untuk menilai pembelajaran dan dapat mengetahui kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Adanya tampilan *full colour* dan setiap soal dibatasi dengan waktu dalam pengerjaannya menjadikan siswa termotivasi untuk mengikuti evaluasi pembelajaran semakin antusias.

Faizin & Efendi (2020: 50) menyatakan bahwa banyak sekolah masih belum siap dalam penerapan pembelajaran daring. Padahal banyak aplikasi media sosial dan juga aplikasi gratis lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam evaluasi pembelajaran berbasis internet, salah satu diantaranya adalah *quizizz*. *Quizizz* merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun siswa berada. Menurut Wibawa., dkk (2019: 250) menyebutkan bahwa aplikasi *quizizz* mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun siswa dalam evaluasi pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* bisa digunakan untuk inovasi evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu Skripsi oleh Syaifulloh, 2020. Dengan judul “*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang*”. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) untuk mengetahui proses pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang, (2) untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kevalidan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang. Kemajuan teknologi di dunia pendidikan berkembang guru mampu mengimplementasikan kepada siswa untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang efektif ini. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Materi Macam-macam Gaya Kelas IV MI Al Ihsan Damarsi”.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran *Quizizz*

Menurut Pusparani, (2020: 272) *Quizizz* merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun siswa berada. Pendapat lain oleh Kusuma (2020:11) *quizizz* merupakan salah satu alat evaluasi pembelajaran berbasis digital dan *online* (dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai) yang terdiri dari fitur kuis, *survey*, soal, maupun diskusi. Aplikasi *quizizz* sendiri di deskripsikan sebagai sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dijalankan menggunakan *smartphone* dan dapat diakses melalui *website* www.Quizizz.com.

Quizizz telah ada sejak tahun 2015 dan merupakan sebuah permainan kuis *multiplayer* yang dapat digunakan siswa di dalam maupun di luar kelas. *Quizizz* sebagai sarana evaluasi pembelajaran *online* yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan menggunakannya. Sangat jelas bahwa guru dapat membuat soal kuis yang diinginkan sesuai dengan materi yang akan digunakan. Dalam pembuatan soal kuis tersebut *quizizz* ini sangat memudahkan guru, soal yang di masukkan ke dalam *quizizz* dapat disimpan dan diedit. Serta guru tidak perlu menggunakan *print out* untuk menyajikan soal kuis tersebut.

Evaluasi Pembelajaran Daring

Menurut Syaifulloh, (2020: 15) evaluasi pembelajaran merupakan instrumen atau segala sesuatu yang dapat membantu guru dalam melakukan penilaian maupun pengontrolan terhadap siswa dan proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Sehingga dengan adanya evaluasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam melihat kemampuan siswa dan melihat kendala-kendala atau materi pembelajaran yang belum dipahami oleh siswa.

Sementara menurut Sani, (2015: 41) evaluasi pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran guru yang efektif, kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan siswa, dan lingkungan belajar yang mendukung. Evaluasi pembelajaran daring merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media evaluasi pembelajaran tergantung dari karakteristik siswanya (Dewi, 2020: 57). Menurut Pratiwi (2020: 3), kelebihan dalam melakukan evaluasi pembelajaran daring, salah satunya adalah meningkatkan kadar interaksi antara siswa dengan guru, evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja (*time and place flexibility*), Menjangkau siswa dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Keuntungan penggunaan evaluasi pembelajaran daring adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, memperbarui isi, mengunduh, para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat untuk berkomunikasi langsung (Rosali, 2020: 23).

Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Susanto, (2013: 121) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat suatu kesimpulan.

METODE PENELITIAN

Bagian metode ini harus dapat menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan, termasuk tempat, waktu penelitian dan bagaimana prosedur pelaksanaannya. alat, bahan, media atau instrumen penelitian harus dijelaskan dengan baik. Jika perlu dan penting, ada lampiran mengenai kisi-kisi dari instrumen atau penggalan bahan yang digunakan sekedar memberikan contoh bagi para pembaca. Apabila ada rumus-rumus statistika yang digunakan sebagai bagian dari metode penelitian, sebaiknya rumus yang sudah umum digunakan tidak ditulis. Misalnya ada ketentuan spesifik yang ditetapkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan dan menganalisis data penelitian dapat dijelaskan pada bagian metode ini. Penulis disarankan menyampaikan sumber rujukan atas metode yang digunakan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019: 17), metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design (pretest-posttest control group design)*, karena jenis eksperimen ini merupakan bentuk eksperimen yang melakukan penelitian terhadap dua kelompok kelas (kelas kontrol dan kelas eksperimen) dengan memberikan *pretest* (O) terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan awalnya. Selama penelitian, kelompok eksperimen diberikan soal tes menggunakan *google form* dengan papan angka (X), dan pada kelas kontrol diberikan soal tes menggunakan *quizizz*. Kemudian di akhir penelitian, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *posttest* (O) untuk melihat hasil penelitian. Model desain penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. Pretes-Posttest Control Grup Design

Kelompok	Tes Awal	Tindakan	Tes Akhir
A	O_1	X_1	O_2
B	O_1	X_0	O_2

Sugiyono, (2019: 120)

Keterangan:

A = Kelas Eksperimen

B = Kelas Kontrol

O_1 = *Pretest*

O_2 = *Posttest*

X_1 = Perlakuan kelas eksperimen dengan *platform Quizizz*

X_0 = Perlakuan kelas kontrol dengan *platform Google form*

Penelitian ini dilakukan di sekolah MI Al Ihsan Damarsi Buduran Sidoarjo. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas IV A dengan jumlah siswa 48 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV B dengan jumlah siswa 47 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dibagi menjadi empat tahapan, yaitu: persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, pengolahan data penelitian, dan kesimpulan penelitian

Data dikumpulkan menggunakan validitas butir soal dan tes. Validitas butir soal adalah salah satu bentuk validasi terhadap instrumen yang mana dalam penelitian ini dalam bentuk tes soal hasil belajar. Tes digunakan untuk mencari data terkait hasil evaluasi terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada kegiatan pembelajaran daring, tes terdiri dari test awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

Teknik analisis data menggunakan uji validitas untuk mengetahui kevalidan dari soal-soal yang dibuat. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al Ihsan Damarsi Buduran Sidoarjo. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun pelajaran 2020/2021. Pengambilan sampel yang digunakan adalah Kelas IV A sebagai kelas eksperimen (menggunakan *platform Quizizz*) dan kelas IV B sebagai kelas kontrol (menggunakan *platform Google Form*).

Validitas Butir Soal

Validitas butir soal IPA materi macam-macam gaya kelas IV MI ini validator ahli di bidangnya dengan aspek penilaian butir soal. Validasi butir soal digunakan untuk melihat kelayakan soal yang akan diberikan kepada siswa kelas IV MI Al Ihsan Damarsi. Hasil validasi butir soal oleh validator ahli disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Validitas Butir Soal

No Aspek	Nomor Soal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Butir 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Butir 2	3	3	5	5	5	3	5	5	4	4	3	5	3	5	5	3	5	5	5	4
Butir 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Butir 4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5
Butir 5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Butir 6	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	4	3
Butir 7	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Butir 8	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Butir 9	4	3	5	3	3	5	5	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	3	5	5
Butir 10	5	5	3	5	5	3	5	4	5	5	5	4	3	4	5	4	3	5	5	5
Butir 11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Butir 12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa aspek kelayakan soal dari 20 butir soal penilaian memperoleh jumlah 1.666 dari skor maksimal 1.800 memperoleh nilai persentase 92,5% dengan kategori “Sangat Layak”.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data masing-masing kelas berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas yaitu pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N	20	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	14,35427419
	Absolute	,125

Most Differences	Extreme	Positive	,117
		Negative	-,125
Test Statistic			,125
Asymp. Sig. (2-tailed)			,200 ^{c,d}

Sumber: *Output SPSS*

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai sig. $0,200 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians kedua kelas yaitu antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika kedua kelas mempunyai varians yang tidak jauh berbeda maka kedua kelas dikatakan homogen. Hasil uji homogenitas yaitu pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances						
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil belajar	evaluasi	Based on Mean	,005	1	38	,947
		Based on Median	,003	1	38	,960
		Based on Median and with adjusted df	,003	1	37,691	,960
		Based on trimmed mean	,004	1	38	,952

Sumber: *Output SPSS*

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui nilai signifikansi sebesar $0,947 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Pada penelitian ini data dianalisis menggunakan uji hipotesis dengan uji-t untuk sampel independen. Hasil uji t yaitu pada table 5.

Tabel 5. Hasil Uji t

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12,671	4,762		2,661	,016
	Quizizz	,954	,069	,956	13,758	,000

Sumber: *Output SPSS*

Berdasarkan tabel 5 bahwa hasil uji t adalah adanya pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap keefektifan evaluasi pembelajaran IPA. Dari data hasil uji t, diperoleh nilai T_{hitung} sebesar $13,758 > T_{tabel}$ sebesar $2,086$ dan nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa siswa menggunakan aplikasi *Quizizz* membuat evaluasi pembelajaran IPA menjadi efektif. Jadi H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil uji t yaitu nilai t_{hitung} $13,758 > t_{tabel}$ sebesar $2,086$ dan dengan nilai signifikansi sebesar

0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan siswa menggunakan aplikasi *Quizizz* membuat evaluasi pembelajaran IPA menjadi efektif. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa siswa menggunakan aplikasi *Quizizz* maka evaluasi pembelajaran IPA menjadi efektif diterima. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Permata (2020), Anggraeni (2020) dan Syaifulloh (2020) yang menunjukkan bahwa siswa menggunakan aplikasi *Quizizz* maka evaluasi pembelajaran menjadi efektif. Menurut Salsabila et al., (2020) penggunaan aplikasi *Quizizz* merupakan strategi yang dapat digunakan dalam melibatkan partisipasi aktif siswa. Karena *Quizizz* merupakan media evaluasi pembelajaran yang baik digunakan serta menyenangkan tanpa kehilangan makna dari pembelajaran itu sendiri. Selain itu, dalam penelitian relevan yang dilakukan oleh (Citra & Rosy, 2020) mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti memilih media evaluasi pembelajaran *Quizizz* dikarenakan aplikasi *Quizizz* mudah diakses dan tampilannya lebih menarik. Melalui aplikasi ini pendidik dapat menciptakan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan siswa bisa merasakan mengerjakan latihan soal dengan cara yang berbeda. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* diharapkan mampu memberikan motivasi kepada siswa dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran, tidak terkecuali pada saat mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang berisi tentang Ilmu Pengetahuan Alam.

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media atau alat pembelajaran yang cocok untuk menunjang evaluasi pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi, banyak alat pembelajaran *online* yang menarik untuk dimanfaatkan. Aplikasi *Quizizz* merupakan media evaluasi pembelajaran berbasis kuis. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* evaluasi pembelajaran daring lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Aplikasi yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur dan warna ini dapat menarik perhatian siswa. Salah satu fiturnya yakni, skor dan peringkat, mampu membuat siswa semangat dan termotivasi dalam belajar.

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama evaluasi pembelajaran. Hal ini dikarenakan aplikasi *Quizizz* memiliki fitur yang sangat menarik, seperti audio, gambar, musik, dan berbagai jenis *game* yang seru. *Game* edukasi mampu menarik minat belajar siswa dan membuat evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan. Penerapan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk lebih giat dalam belajar. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu menggunakan media yang interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media evaluasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar pada siswa. Faktor pendukung penggunaan aplikasi *Quizizz* adalah adanya minat yang tinggi siswa terhadap pembelajaran yang disertai teknologi dan *game* sehingga saat evaluasi pembelajaran berlangsung siswa antusias untuk mengerjakan. Sedangkan faktor penghambat penggunaan aplikasi *Quizizz* adalah sinyal. Sinyal kuat yang dibutuhkan saat menggunakan aplikasi ini sehingga siswa harus mempunyai jaringan data yang cukup. Kontrol pun perlu dilakukan oleh pendamping agar siswa tetap mengikuti pembelajaran dan tidak membuka tab atau jendela lain pada *handphone*.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* dalam evaluasi pembelajaran daring Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi macam-macam gaya kelas IV MI Al Ihsan Damarsi. Berdasarkan latar belakang situasi pembelajaran pada pembelajaran daring ini sangat sedikit pemahaman bagi siswa oleh sebab itu peneliti tertarik untuk

menggunakan aplikasi *Quizizz* agar siswa lebih mudah untuk mengikuti pembelajaran. Hasil uji validasi 0,702 di kategorikan valid. Hasil uji realibilitas dalam penelitian ini memiliki nilai 0,883 dalam artian nilai sangat tinggi dan dapat digunakan. Hasil uji normalitas $0,200 > 0,05$ dalam artian normal masih bisa digunakan dan hasil uji homogenitas pada penelitian ini yaitu $0,947 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap keefektifan evaluasi pembelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t yaitu nilai $T_{hitung} 13,758 > T_{tabel}$ sebesar 2,086 dan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Seyla. (2020). *Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan STEM untuk Mengukur Keterampilan dan Literasi Peserta Didik SMP*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Retrived from <http://lib.unnes.ac.id/40698/>
- Anugraha, Andri (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar. *SCHOLARIA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Desyana, L. V. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Kahoot pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Cosinus di Kelas X MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. Retrived from <https://repository.usd.ac.id/35394/>.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Faizin, Ahmad dan David Efendi. (2020). *Membaca Korona: Esai-esai Tentang Manusia, Wabah, Dan Dunia*. Gresik: Caremedia Communication.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kusuma, Yoselia Alvi. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. Retived from <https://repository.usd.ac.id/37682/>.
- Nurkhasanah, N. (2020). *Pembelajaran Sains Di Era Akselerasi Digital*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo. Retrived from <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/13165/>.
- Permata, Clara Ayu Mia. (2020). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Melalui Kahoot dan Quizizz Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Sanata Dharma. Retrived from <https://repository.usd.ac.id/37475/>
- Pusparani, Herlina. (2020). Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 269-279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosali, E. S. (2020). Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya. *GEOSEE: Geography Science Education Explore Journal*, 1(1), 21-30.

- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syaifulloh, Mohammad. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Retrived from <http://etheses.uin-malang.ac.id/17757/>
- Wahyudi., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *SOULTMATH: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95-108. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B.A. (2019). Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 14(2), 244-253. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>.
- Windhiyana, E. (2020). The Impact of Covid-19 on Online Learning Activities of a Christian University in Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1-8. <https://doi.org/10.21009/PIP.341.1>

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *TIME LINE CHART* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TEMA PAHLAWANKU KELAS IV SEKOLAH DASAR

Fajar Nur Yasin ✉

Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia
e-mail: fajarnuryasin.pgsd@unusida.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *time line chart* terhadap hasil belajar IPS. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media *time line chart* terhadap hasil belajar IPS dalam tema Pahlwalanku kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan quasi eksperimen desain *nonequivalent (pretest and posttest) control group*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 41 orang. Instrumen yang digunakan adalah hasil belajar IPS yang berupa soal *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan uji t. Hasil hipotesis dengan menggunakan uji t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa, dengan taraf signifikansi sebesar 5% sebesar 0,05 dengan nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000. Jika dilihat t_{tabel} sebesar 1,684 (N=41) dengan nilai t_{hitung} sebesar 7,141.

Kata Kunci: time line chart, hasil belajar, ilmu pengetahuan sosial (IPS)

EFFECT OF USING TIME LINE CHART MEDIA ON LEARNING RESULT OF SOCIAL STUDIES THEMES OF PAHLAWANKU FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the use of media time line chart of the results of social studies. The hypothesis of this study was the effect of the use of media time line chart of the results of social studies the theme Pahlawanku of fourth grade elementary school. The method used quasi-experimental design nonequivalent (pretest and posttest) control group. The sample in this study is the fourth grade students as many as 41 people. The instrument used was the result of social studies in the form of matter pretest and posttest. Analysis of data using the t test. Results hypothesis by using t-test showed that there is a significant impact on students' learning outcomes IPS, with a significance level of 5% of 0.05 with sig. (2-tailed) was 0,000. If seen t_{table} of 1.684 (N = 41) with a t value of 7.141.

Keywords: time line chart media, learning result, social studies

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
20 Desember 2021	17 Januari 2022	20 Januari 2022	25 Januari 2022

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktivitas dan proses sistematis yang terdiri dari beberapa komponen di antaranya guru, kurikulum, siswa, fasilitas dan administrasi. Setiap komponen tidak bersifat parsial (terpisah) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi harus berjalan secara teratur, saling bergantung, komplementer dan berkesinambungan. Untuk itu diperlukan rancangan dan pengelolaan belajar yang baik yang dikembangkan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pada sisi lain, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang sehingga mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pada proses pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (2015:1) proses belajar-mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Efektivitas pembelajaran juga berhubungan dengan kompetensi yang berupa kemampuan menggunakan media pembelajaran sesuai materi yang menunjang persiapan serta pelaksanaan tugas sebagai pendidik. Siswa belajar dari gurunya bukan saja dari apa yang secara langsung diajarkan, tetapi juga dari media pembelajaran yang diperlihatkan saat yang bersangkutan melaksanakan proses pembelajaran. Guru yang mengharapkan proses dan hasil pembelajaran supaya efektif, efisien dan berkualitas, semestinya memperhatikan faktor media pembelajaran yang keberadaannya memiliki peranan sangat penting. Media pembelajaran memiliki nilai praktis dan fungsi yang besar bagi pelaksanaan pembelajaran.

Upaya mencapai tujuan pendidikan harus melibatkan beberapa hal yang mempengaruhi, namun kenyataan yang dihadapi dalam dunia pendidikan tidak semua siswa dengan cepat mengerti akan materi yang dijelaskan oleh guru terutama pada materi IPS yang berhubungan dengan suatu peristiwa yang terjadi pada masa lalu. Materi IPS yang berhubungan dengan peristiwa sejarah sangat sulit dipahami siswa karena siswa kesulitan dalam menghafal waktu suatu kejadian/peristiwa berlangsung. Materi pembelajaran IPS sebenarnya mudah dipelajari asalkan media yang digunakan tepat dengan kemampuan siswa dan sesuai isi materi. Media pembelajaran yang merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk membuat siswa lebih mudah dalam belajar. Tetapi, hal yang menjadi kendala di sekolah adalah pemilihan media yang kurang tepat dan mendukung dalam proses pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran harus ada kesesuaian antara materi yang diajarkan dengan media yang digunakan.

Kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan, menurut Sudjana dan Rivai (2015:4) adalah ketepatannya dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berpikir siswa. Dalam pemilihan media pembelajaran, guru tidak boleh memilih suatu media hanya karena secara pribadi menyukai media yang dipilihnya. Media yang dipilih harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media yang dipilih diharapkan mencapai sasaran program yaitu siswa yang menerima informasi juga berbeda. Selain itu, dalam pemilihan media situasi dan kondisi sekolah serta siswa juga menjadi perhatian penting agar efektif dan efisien penggunaannya.

Pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS khususnya materi sejarah yang berhubungan dengan peristiwa masa lalu yakni dengan menggunakan media *time line chart*. Media ini praktis digunakan dalam pembelajaran dan tampilan secara visual dari media ini sangat menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa serta dapat menambah semangat belajar siswa. Media *time line chart* (bagan garis waktu) memiliki manfaat untuk menggambarkan hubungan peristiwa dan waktu. Menurut Arsyad (2013:131) media *time line chart* sering digunakan untuk menunjukkan kaitan waktu peristiwa-peristiwa bersejarah. Pesan yang disampaikan diurutkan secara kronologis dan berkesinambungan menunjukkan suatu peristiwa dimulai dan berakhir. Pemaparan pesan melalui media *time line chart* yang berisi nilai-nilai pokok dari suatu materi pembelajaran berguna untuk efisiensi waktu guru yang terbatas. Sesuai dengan manfaat media *time line chart* tersebut Penggunaan media *time line chart* diharapkan mampu membuat peserta didik lebih mudah menguasai materi dalam Tema Pahlawanku yang berkaitan dengan masa Kerajaan Hindu, Budha, Islam di Indonesia berdasarkan urutan waktunya.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS khususnya materi sejarah yang berhubungan dengan peristiwa masa lalu yakni dengan menggunakan media *time line chart*. Media ini praktis digunakan dalam pembelajaran dan tampilan secara visual dari media ini sangat menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa serta dapat menambah semangat belajar siswa. Media *time line chart* (bagan garis waktu) memiliki manfaat untuk menggambarkan hubungan peristiwa dan waktu. Menurut Arsyad (2013:131) media *time line chart* sering digunakan untuk menunjukkan kaitan waktu peristiwa-peristiwa bersejarah. Pesan yang disampaikan diurutkan secara kronologis dan berkesinambungan menunjukkan suatu peristiwa dimulai dan berakhir. Pemaparan pesan melalui media *time line chart* yang berisi nilai-nilai pokok dari suatu materi pembelajaran berguna untuk efisiensi waktu guru yang terbatas. Sesuai dengan manfaat media *time line chart* tersebut Penggunaan media *time line chart* diharapkan mampu membuat peserta didik lebih mudah menguasai materi dalam Tema Pahlawanku yang berkaitan dengan masa Kerajaan Hindu, Budha, Islam di Indonesia berdasarkan urutan waktunya. Adanya dukungan sosial bagi lansia akan membawa pada lingkungan sosialnya dan membuat tingkat kepuasan hidupnya akan lebih baik. Hikmawati dan Akhmad Purnama (2008) menyatakan bahwa lansia yang merasa cukup senang dengan aktivitas kesehariannya karena menyadari aktivitas yang dilakukan dapat mengurangi beban hidup dengan tidak banyak bergantung pada orang lain, dengan memiliki banyak aktivitas lansia merasa puas dalam menjalani hidup.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Mityasari (2013) menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran yang aktif dan mudah lebih dipahami siswa karena peristiwa atau kejadian diurutkan secara kronologis. Penggunaan media *time line chart* pada pembelajaran akan dapat membuat peserta didik lebih terfokus untuk mengamati secara detail pada media serta mampu memahami materi IPS terutama yang berkaitan dengan urutan kronologis peristiwa sejarah yaitu materi tentang masa Kerajaan Hindhu, Budha, Islam dalam Tema Pahlawanku. Hal ini dikarenakan urutan peristiwa berdasarkan waktu sehingga mempermudah peserta didik untuk memahami.

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *time line chart* terhadap hasil belajar IPS dalam Tema Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian eksperimen ini dapat memberi manfaat, diantaranya manfaat teoritis yang bermanfaat sebagai sumber informasi tertulis tentang pentingnya penggunaan media *time line chart* pada siswa dalam pembelajaran IPS tentang materi kerajaan Hindhu, Budha dan Islam serta penelitian ini disusun dengan harapan dapat menjadi pertimbangan bagi peneliti selanjutnya apabila melakukan penelitian dengan salah satu variabel yang sama. Adapun penelitian ini memberikan manfaat

praktis yaitu penelitian dapat menjadi bahan informasi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran terutama materi IPS sehingga diharapkan dapat membantu siswa untuk aktif dalam belajar dan memahami dengan cepat materi yang berkaitan peristiwa sejarah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2013:13) penelitian eksperimen termasuk dalam penelitian kuantitatif, karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Menurut Sugiyono (2013:14) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif maupun statistik dengan tujuan untuk menguji sebuah hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi experimental design). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttest control group design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan dengan menggunakan kelompok pembanding. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain *Non-equivalent Control Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1 dan O3 = Pre-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol

O2 dan O4 = Post-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol

X = Bentuk perlakuan terhadap kelas eksperimen yaitu pemberian pembelajaran dengan menggunakan media *time line chart*

- = Tidak diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol, melainkan menerapkan pembelajaran konvensional (metode ceramah).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Balas Klumprik Surabaya yang memiliki jumlah kelas sebanyak dua kelas dan terbagi menjadi kelas IVA terdiri dari 20 siswa dan IVB terdiri dari 21 siswa. Menurut Sugiyono (2013:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.. Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi itu. Maka terpilihlah kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini, sampel yang digunakan adalah siswa kelas IVA dan IVB SDN Balas Klumprik Surabaya dengan jumlah siswa sebanyak 41 siswa. Dengan rincian IVA terdiri dari 20 siswa dan IVB terdiri dari 21 siswa. Menurut Arikunto (2010:174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar tes yang berisikan butir-butir soal yang sudah diuji kelayakannya yaitu melalui uji validitas, reabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda. Lembar tes digunakan untuk mengumpulkan data pemahaman materi kerajaan Hindhu, Budha, Islam sebelum dan sesudah penggunaan media *time line chart* dalam bentuk pre-test dan post-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu berisi butir soal yang sama. Hanya saja

untuk soal post-test peneliti mengubah masing-masing butir soal post-test tetapi memiliki bobot yang sama dengan soal pre-test. Pre-test diberikan untuk mengetahui prestasi belajar siswa sebelum diberikannya perlakuan sedangkan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah diberikannya perlakuan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan lembar tes soal pretest dan posttest yang akan dikerjakan oleh sampel penelitian. *Pretest* diberikan pada siswa sebelum guru memulai pembelajaran. Maksud dari pemberian *pretest* ini untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan. Sedangkan *Posttest* diberikan pada siswa setelah proses pembelajaran dengan perlakuan. *Posttest* bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Timeline Chart* terhadap hasil belajar IPS. *Posttest* bermanfaat dalam memberikan gambaran kepada peneliti tentang kemampuan yang telah dicapai oleh siswa setelah pembelajaran dengan perlakuan. Soal yang diberikan pada *post test* ini sama halnya dengan soal *pre test* baik dalam segi kualitas maupun jumlah soal yaitu sebanyak 20 soal pilihan ganda.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan inferensial. Analisis data deskriptif bertujuan untuk menilai sejauh mana variabel yang diteliti telah sesuai dengan tolak ukur yang telah ditentukan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis data sebagai berikut: 1) uji coba instrumen yang terdiri dari uji validitas dan uji; 2) uji asumsi meliputi uji normalitas dan uji homogenitas; 3) uji hipotesis. Sebelum melakukan uji t peneliti melakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL PENELITIAN

Penelitian tentang pengaruh penggunaan media *time line chart* terhadap hasil belajar IPS dalam tema Pahlawanku kelas IV Sekolah Dasar, telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 yang dimulai pada tanggal 6 April – 8 April 2020 di SDN Balas Klumprik Surabaya. Sebelum mendapatkan data penelitian, ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti sebelum mendapatkan data penelitian. Tahap kegiatan yang dilakukan adalah tahap analisis validasi instrumen, tahap pelaksanaan penelitian dan terakhir adalah tahap analisis data hasil penelitian

Pada tahap validasi peneliti melakukan kevalidan instrumen penelitian yaitu perangkat pembelajaran diantaranya yaitu RPP, Silabus, LKPD, Kisi-kisi, materi ajar, soal *pretest* dan *posttest*, untuk soal *pretest posttes* peneliti melakukan dua tahapan validasi yaitu kepada dosen ahli di bidang materi dan selanjutnya akan di ujicobakan kepada siswa di sekolah yang berbeda dengan sekolah yang dijadikan obyek penelitian. Sedangkan validasi media kepada dosen ahli di bidang media.

Hasil yang diperoleh dari analisis perhitungan uji validitas instrumen soal *pretest* adalah sebanyak 21 butir soal *pretest* valid dari total 26 butir soal yang diujikan. Diketahui harga r_{tabel} untuk $N=22$ dengan taraf signifikan 5% adalah 0,423. Jadi r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka hasil uji validitas butir soal *pretest* menunjukkan bahwa 21 butir soal dinyatakan **valid**. Selanjutnya hasil yang diperoleh dari analisis perhitungan uji validitas instrumen soal *posttest* adalah sebanyak 20 butir soal *pretest* valid dari total 26 butir soal yang diujikan. Diketahui harga r_{tabel} untuk $N=22$ dengan taraf signifikan 5% adalah 0,423. Jadi r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka hasil uji validitas butir soal *posttest* menunjukkan bahwa 20 butir soal dinyatakan **valid**.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi intrumen soal dan konsistensi kapan saja soal ini akan diujikan. Pengujian reliabilitas dalam instrumen penelitian yang telah dipercaya dan reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Dalam melakukan uji reliabilitas instrumen soal *pretest*, peneliti menggunakan rumus Spearman-Brown karena rumus ini digunakan untuk menghitung reliabilitas soal jenis pilihan ganda. Selanjutnya dalam

penghitungannya peneliti menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 21 *for windows*

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Soal *Pretest*

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.804
		N of Items	13 ^a
	Part 2	Value	.774
		N of Items	13 ^b
		Total N of Items	26
Correlation Between Forms			.817
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.899
	Unequal Length		.899
Guttman Split-Half Coefficient			.897
a. The items are: Soal_1, Soal_2, Soal_3, Soal_4, Soal_5, Soal_6, Soal_7, Soal_8, Soal_9, Soal_10, Soal_11, Soal_12, Soal_13.			
b. The items are: Soal_14, Soal_15, Soal_16, Soal_17, Soal_18, Soal_19, Soal_20, Soal_21, Soal_22, Soal_23, Soal_24, Soal_25, Soal_26.			

Penghitungan reliabilitas dengan menggunakan analisis SPSS 21 *for windows*: jika nilai Spearman-Brown > dari yang disyaratkan yaitu 0,6 maka instrumen tersebut reliabel dan sebaliknya jika nilai Spearman-Brown < dari yang dipersyaratkan yaitu 0,6 maka instrumen tersebut tidak reliabel. Berdasarkan tabel di atas, hasil yang diperoleh dari uji reliabilitas instrumen *pretest* dengan menggunakan SPSS versi 21 *for windows* menunjukkan Spearman-Brown > 0,6 yaitu 0,899 > 0,6 maka sebuah instrumen dikatakan bersifat reliabel atau dapat dipakai untuk mengumpulkan data. Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas instrumen soal *posttest* menggunakan rumus Spearman-Brown.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Soal *Posttest*

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.823
		N of Items	13 ^a
	Part 2	Value	.774
		N of Items	13 ^b
		Total N of Items	26
Correlation Between Forms			.781
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.877
	Unequal Length		.877
Guttman Split-Half Coefficient			.873
a. The items are: Soal_1, Soal_2, Soal_3, Soal_4, Soal_5, Soal_6, Soal_7, Soal_8, Soal_9, Soal_10, Soal_11, Soal_12, Soal_13.			
b. The items are: Soal_14, Soal_15, Soal_16, Soal_17, Soal_18, Soal_19, Soal_20, Soal_21, Soal_22, Soal_23, Soal_24, Soal_25, Soal_26.			

Berdasarkan tabel di atas, hasil yang diperoleh dari uji reliabilitas instrumen *posttest* dengan menggunakan SPSS versi 21 *for windows* menunjukkan Spearman-Brown > 0,6 yaitu 0,877 > 0,6 maka sebuah instrumen dikatakan bersifat reliabel atau dapat dipakai untuk mengumpulkan data.

Selanjutnya tahap pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan *action* dari perencanaan yang sudah dilakukan sebelumnya, sesuai dengan rancangan penelitian, peneliti melakukan penelitian dengan desain *nonequivalen control group*, dimana akan ada kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan dan kelas kontrol sebagai kelas pembanding, berikut ini

adalah penjelasan kegiatan yang akan dilakukan pada dua kelas tersebut. Peneliti melakukan penelitian pada kelas IV^A sebagai kelas kontrol pada tanggal 7 April 2020 dan kelas IV^B sebagai kelas eksperimen pada tanggal 8 April 2020.

Setelah melakukan penelitian langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis data hasil penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil belajar IPS siswa yang diperoleh dari soal tes yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Soal *pretest* dan *posttest* merupakan soal dengan bobot yang sama untuk menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrumen dari perubahan pengetahuan dan pemahaman siswa setelah adanya perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada hasil belajar IPS siswa setelah adanya perlakuan pada kelompok kelas eksperimen dengan kelompok kelas kontrol sebagai pembanding. Beberapa langkah yang dilakukan diantaranya uji homogenitas, uji normalitas, dan uji T-test. Berikut ini adalah data nilai *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol dan eksperimen

Setelah data hasil pretest baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen didapatkan, maka selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS 21 *for windows* untuk penghitungan

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Kelas	Kolmogrov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	.166	20	.149	.924	20	.117
Eksperimen	.167	21	.131	.921	21	0.89

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel KolmogrovSmirnov, didapatkan nilai signifikansi pada nilai *pretest* kelas kontrol yaitu $0,149 > 0,05$. Dengan demikian data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal. Begitu juga pada data hasil nilai *pretest* kelas eksperimen yang mempunyai signifikansi $0,131 > 0,05$. Maka data hasil *pretest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal juga.

Setelah melakukan penghitungan uji normalitas *pretest* kelas kontrol dan eksperimen, maka didapatkan data hasil *posttest*. Untuk kelas eksperimen dilakukan perlakuan dengan menggunakan media *time line chart*, sedangkan untuk kelas control tidak adanya perlakuan. Untuk mendapatkan data yang normal, maka dilakukan pula uji normalitas pada kedua data. Analisis data menggunakan aplikasi SPSS 21 *for windows*

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Kelas	Kolmogrov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kontrol	.152	20	.200	.951	20	.380
Eksperimen	.182	21	.066	.924	21	0.104

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel perhitungan normalitas data *posttest*, dapat diketahui bahwa data *posttest* dari kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai signifikansi akan dibandingkan dengan tingkat signifikan $\alpha = 5\%$ yaitu $0,05$. Pada tabel diatas, didapatkan nilai signifikansi pada nilai *posttest* kelas kontrol yaitu $0,200 > 0,05$. Dengan demikian data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal. Begitu juga pada data hasil nilai *posttest* kelas eksperimen yang mempunyai signifikansi $0,066 > 0,05$. Maka data hasil *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal juga

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian populasi data apakah antara kedua kelompok atau lebih data memiliki varian yang sama atau tidak. Terdapat dua data yang akan diuji homogenitasnya yaitu data *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan eksperimen. Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS 21 *for windows* untuk menghitung uji homogenitas dari kedua kelompok. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan varian data tersebut homogen (sama)

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Pretest	Levene statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.003	1	39	.959
Based on Median	.000	1	39	.992
Based on median and with adjusted df	.000	1	38.869	.992
Based on trimmedmeann	.004	1	39	.953

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi > 0.05 ($0,959 > 0, 05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa varian kedua kelompok data yaitu *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah bersifat homogen.

Setelah melakukan penghitungan pada uji homogenitas *pretest*. Dari data nilai *posttest* pada kelompok kontrol dan eksperimen, peneliti menghitung apakah data *posttest* dari kedua kelompok tersebut sama atau berbeda, dengan cara menghitung homogenitasnya. Dalam hal ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 21 *for windows* untuk penghitungan

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Pretest	Levene statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.487	1	39	.489
Based on Median	.315	1	39	.578
Based on median and with adjusted df	.315	1	38.218	.578
Based on trimmedmeann	.467	1	39	.499

Hasil analisis uji homogenitas dapat diketahui dari output *Test of Homogeneity of Variances*. Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi > 0.05 ($0,489 > 005$). Jadi dapat disimpulkan bahwa varian kedua kelompok data yaitu *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah bersifat homogen.

Jika persyaratan telah terpenuhi, artinya data yang dikumpulkan dari hasil penelitian telah berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menguji apakah hipotesis yang telah diajukan peneliti diterima atau ditolak. Uji hipotesis penelitian ini didasarkan pada perbedaan hasil belajar, yaitu data selisih pada saat *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Dalam pengujian hipotesis tersebut, peneliti menggunakan perhitungan uji t (*Independent Sample T-Test*) dengan analisis SPSS 21 *for windows*

Tabel 9. Hasil Uji T (*T-test*)

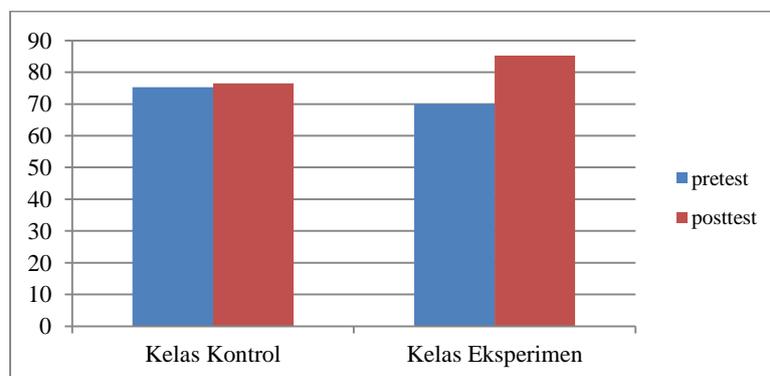
	Levene's test for equality of variances		t-test for equality of means	
	F	Sig.	T	Df
Equal variances assumed	.257	.615	7.141	39
Equal variances not assumed			7.144	38.967

Tabel 10. Hasil Uji T (*T-test*)

	Levene's test for equality of variances		t-test for equality of means		
	F	Sig.	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Differences
Equal variances assumed	.257	.615	.000	13.738	1.924
Equal variances not assumed			.000	13.738	1.923

Berdasarkan tabel di atas maka terdapat dua cara untuk melihat ada tidaknya pengaruh yaitu dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Dengan ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima (adanya pengaruh yang signifikan), begitu sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak. Nilai t_{tabel} dapat dilihat pada tabel statistika dengan derajat kebebasan (df) = $n-2$ atau $41-2=39$, maka didapatkan t_{tabel} sebesar 1,684. Dari tabel di atas diketahui bahwa t_{hitung} yaitu 7,141. Maka dapat diketahui $t_{hitung} 7,141 > t_{tabel} 1,684$ pada taraf signifikansi 5 %. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil selisih kelas eksperimen dengan hasil selisih kelas kontrol. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian perlakuan berupa media *time line chart* terhadap hasil belajar IPS siswa.

Kedua yaitu dengan melihat Sig. (2-tailed), jika sig. (2-tailed) pada penghitungan di bawah 0,05 maka terdapat pengaruh yang bermakna atau adanya pengaruh dari pemberian perlakuan, sedangkan jika lebih besar dari 0,05 maka tidak ada pengaruh. Berdasarkan tabel di atas didapatkan sig. (2- tailed) yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil selisih dari kelas eksperimen dengan hasil selisih dari kelas kontrol. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian perlakuan berupa media *time line chart* terhadap hasil belajar IPS siswa



Gambar 1. Diagram Perbandingan Rata-Rata Pretest dan Posttest kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil analisis uji t dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,141 > 1,689$) maka H_a diterima dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media *time line chart* terhadap hasil belajar IPS Tema Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar

Pembahasan

Pada keadaan awal pembelajaran, siswa tidak mampu memahami konsep waktu dan kronologi dalam materi materi masa Kerajaan Hindhu, Budha dan Islam. Hal itu dapat dibuktikan melalui hasil *pretest* kedua kelompok baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil rata-rata *pretest* kedua kelompok masih mencapai nilai yang rendah. Dalam hal ini penguasaan konsep waktu dan kronologi dalam sejarah dalam pembelajaran.

Arsyad (2013) yang menyatakan bahwa media *time line chart* dapat meringkas urutan waktu dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang berdasarkan urutan kronologis waktu.. Ditegaskan pula dengan pernyataan dari Supardan (2013:55) menjelaskan bahwa konsep waktu sebagai konsep esensial dalam sejarah yang bahkan dalam masyarakat waktu digunakan sebagai parameter dimana kehidupan dibangun, diatur dan diselaraskan. Dengan demikian, terdapat kesamaan antara pernyataan tersebut dengan penelitian ini, materi yang diajarkan berkaitan dengan waktu peristiwa dan pengaruhnya antara masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Pengaruh ketiga tahapan waktu terdapat pada berbagai bidang kehidupan yang terus berjalan dan berkesinambungan. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada materi masa kerajaan Hindhu, Budha dan Islam di Indonesia yang didalamnya memuat hubungan antara kehidupan pada masa kerajaan masa Hindu, Budha dan Islam yang tentunya mempunyai dampak pada masa sekarang. Semua peristiwa masa lampau adalah sejarah. Sejarah akan membantu siswa dalam memahami sebuah perilaku pada setiap manusia di masa yang terdahulu, masa sekarang dan masa yang akan datang. Dan pendidikan yang berkaitan dengan peristiwa sejarah perlu dipahami oleh siswa, hal ini untuk membangun budi pekerti generasi berikutnya. Sesuai dengan pernyataan bahwa bangsa yang bermartabat adalah bangsa yang mampu memahami peristiwa sejarah bangsanya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Guenette (2009) bahwa konsep kronologi sangat penting karena konsep kronologi dapat mengungkapkan dinamika peristiwa dan pengalaman sejarah dari waktu ke waktu yang akan menunjukkan perkembangan dan perubahan. Kronologi sejarah menjadi suatu perihal yang sangat dibutuhkan karena mampu mengaitkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya dalam bentuk sebab akibat. Dalam penelitian ini, materi disusun berdasarkan urutan kronologis peristiwa sehingga susunannya tetap urut dan menunjukkan hubungan sebab akibat. Misalnya pada kejadian aspek budaya pada saat ini salah satunya dipengaruhi oleh kejadian pada masa kerajaan Hindu, Budha dan Islam.

Pada saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran konsep kronologi dalam sejarah, siswa dapat mengaitkan berbagai konsep dalam peristiwa sejarah dan hubungan kausalitas (sebab akibat) sehingga siswa memahami secara utuh dan menyeluruh tentang peristiwa sejarah dalam kehidupan mereka dari berbagai sumber. Kronologi dalam sejarah akan membantu siswa dalam merekonstruksi kembali suatu peristiwa berdasarkan urutan waktu secara tepat, selain itu juga membantu siswa dalam membandingkan setiap kejadian sejarah dalam waktu yang sama di tempat yang berbeda yang terkait peristiwanya (Andriansen, 2013:9).

Pernyataan tersebut dapat dibuktikan melalui penelitian ini. Misalnya, dalam peristiwa terbentuknya kota Jakarta yaitu perbutan Sunda Kelapa oleh Fatahilah sebagai panglima kerajaan Demak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kronologi peristiwa dapat membantu untuk membandingkan kejadian sejarah sejarah dalam waktu yang sama di tempat yang berbeda yang

terkait peristiwanya. Oleh sebab itu, melalui penelitian ini siswa dapat dengan mudah memahami konsep waktu dan kronologi yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna sehingga materi sejarah yang dianggap membosankan bisa dipelajari dengan menyenangkan.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *time line chart* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS dalam tema Pahlawanku. Penggunaan media *time line chart* menjadi suatu media yang baik karena dengan menggunakan media timeline terdapat berbagai keuntungan yang dapat diperoleh. Beberapa keuntungan yang diperoleh dari penggunaan media timeline diantaranya yaitu: (1) dapat melihat gambaran secara menyeluruh dengan jelas; (2) dapat melihat detail informasi keterkaitan antar topik; (3) terdapat pengelompokan informasi; (4) menarik perhatian mata dan tidak membosankan; (5) memudahkan konsentrasi; (6) proses pembelajaran menyenangkan karena melihat gambar, warna, dll; (7) mudah memahami konsep dengan penanda visual.

Media *time line chart* dianggap suatu media yang baik dan mampu menyederhanakan konsep materi suatu peristiwa sejarah yakni materi masa kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia dalam tema Pahlawanku yang merupakan salah satu materi bersifat abstrak, sehingga diperlukan media *time line chart* untuk menyederhanakan dan mengkonkritkan materi tersebut agar penguasaan konsep waktu dan kronologi siswa meningkat. Penggunaan media *time line chart* yang mudah diterapkan dan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran menjadi salah satu alasan peneliti untuk menggunakan media tersebut. Hal ini dapat dibuktikan bahwa sebuah teori yang terkait dengan hasil penelitian selaras dengan penelitian. Adapun teori yang terkait yang dikemukakan oleh Burner (dalam Nursalim, 2011:64) yaitu pemecahan masalah berbentuk jembatan bailey untuk mengkonkretkan yang abstrak itu dengan enaktif, ikonik, dan simbolik melalui percontohan dengan gerak tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, lambang, keterangan lebih lanjut atau elaborasi dalam kata-kata yang dapat dipahami siswa.

Siswa sekolah dasar dapat memahami konsep materi sejarah menjadi lebih konkret menggunakan media *time line chart* sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Piaget (dalam Nursalim 2007:74) bahwa siswa SD merupakan anak dalam kelompok usia 7-11 tahun yang termasuk dalam perkembangan kelompok anak yang masih dalam tahapan operasional kongkrit pada intelektualnya yang berarti melihat dunia secara menyeluruh dimasa sekarang yang kongkrit bukan yang bersifat abstrak seperti masa depan yang belum dipahami.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (dalam Mityasari 2009) mengemukakan bahwa bagan garis waktu (*time line chart*) merupakan bagan yang menunjukkan atau menggambarkan kronologi atau hubungan peristiwa dalam suatu waktu. Pesan-pesan tersebut disajikan dalam bagan secara kronologis. Selain itu, menurut Sadiman (2009:37) garis waktu merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk bagan dan berisikan urutan atau rentetan peristiwa yang runtut. Selain itu, media timeline yang berbentuk bagan berfungsi untuk menunjukkan hubungan, keterkaitan, perbandingan, jumlah yang relatif, perkembangan tertentu, serta proses tertentu dalam mengklasifikasi (Daryanto, 2013:119).

Sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Li (2013) dalam jurnalnya menyatakan bahwa timeline adalah media pendidikan yang menjelaskan tentang waktu dan peristiwa-peristiwa yang runtut sehingga menunjukkan kronologis peristiwa yang jelas. Penelitian ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan kreatif sehingga materi sejarah bisa lebih menyenangkan bagi siswa.

Pembiasaan pembelajaran yang baik terlaksana dalam penelitian ini, hal ini terbukti dari keaktifan siswa dalam pembelajaran, siswa menjadi aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Siswa menjadi lebih kreatif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, respon positif lainnya yang ditunjukkan oleh siswa yaitu keberhasilan siswa dalam mengerjakan tes akhir yang diberikan oleh peneliti sebagai guru, terdapat peningkatan yang cukup signifikan terhadap hasil tes siswa yang berarti bahwa selama pembelajaran guru mampu memberikan praktik-praktik pembelajaran yang baik sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan penguasaan konsep waktu dan kronologi siswa. Menurut Indriana (2011:63) terdapat kelebihan dari media pembelajaran timeline, yaitu: (1) *timeline* akan menjadikan siswa untuk melihat proyek dalam konteks yang lebih luas dan untuk melihat peristiwa dalam hubungan satu sama lain dari waktu ke waktu hingga siswa mencapai pemahaman tentang cerita dan kronologi; (2) penggunaan memori kolektif melalui potongan-potongan atau bagian-bagian peristiwa yang terdapat pada *timeline* akan membuat siswa bekerja menuju pemahamannya sendiri tanpa guru harus memberikan informasi; (3) media *timeline* dapat memberikan gambaran kronologis cerita; dan (4) representasi visual yang sangat memungkinkan sejumlah cerita untuk dijelaskan sepanjang garis waktu yang sama dan menyediakan ruang untuk beberapa representasi bukan bahasa tunggal.

Pendapat sama dikemukakan oleh Dawson (2013:18) bahwa *timeline* lebih memungkinkan untuk berhasil dalam memperkuat pengetahuan kronologis dan pemahaman apabila mereka berisi gambar visual bukan hanya kata-kata dan tanggal, *timeline* yang menyediakan gambar visual membantu setiap siswa memahami kronologi peristiwa bersejarah, membantu siswa menempatkan kejadian atau peristiwa yang baru ditemui beserta waktunya dalam kaitannya dengan apa yang sudah dipelajari. Sehingga penelitian ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan kreatif sehingga pembelajaran menjadi aktif sesuai dengan tujuan kurikulum 2013.

Media timeline dapat menjadi sarana bagi guru untuk menyampaikan informasi dan merangsang siswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Arsyad (2014:4) bahwa media atau alat peraga merupakan suatu sarana yang dapat dilihat, diamati, dan dirasakan oleh panca indera manusia yang dapat memuat suatu materi pembelajaran, sehingga siswa antusias untuk belajar. Sejalan dengan Asyhar (2012:63) yang menyatakan bahwa algoritma dari tata letak timeline ini akan menghindarkan konsep yang sulit menjadi lebih mudah dicerna siswa, menghilangkan peristiwa yang tumpang tindih dan hubungan yang jelas menunjukkan peristiwa dalam satu set dari waktu ke waktu serta dinamis menyesuaikan tingkat rincian dari setiap peristiwa. Disamping itu, penggunaan media timeline membawa pengaruh positif dalam dunia pendidikan dengan menyederhanakan berbagai konsep sehingga lebih mudah untuk dipahami.

Temuan dalam penelitian ini relevan dengan penelitian ini. Penelitian ini dilakukan oleh Heni Winarto di tahun 2014 pada siswa kelas IV SD yang berjudul "Penggunaan Media *Time Line* untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran". Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model timeline mampu meningkatkan kemampuan berfikir kronologi sehingga hasil belajar IPS menjadi lebih baik dibandingkan dengan semula yang menggunakan model pembelajaran langsung. Selain itu, penelitian yang sama dilakukan oleh Dini Yuli Mityasari di tahun 2013 pada siswa kelas V SD tentang penggunaan media timeline chart untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS kelas V SD. Telah dibuktikan bahwa penggunaan media timeline chart mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD. Beberapa penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini. Namun, penelitian di atas terfokus pada hasil belajar siswa dan keterampilan kronologi yang masih bersifat umum dan sehingga kurang menyentuh esensi penting dalam sejarah.

Pemilihan dalam mengembangkan sebuah penelitian mengenai penggunaan media timeline yang mengarah ke konsep waktu dan kronologi dikarenakan waktu dan kronologi merupakan konsep esensial dalam sejarah yang menjadi ciri khas sebuah sejarah tidak bisa jauh dari bahasan waktu dan kronologi. Menurut Gunansyah (2015:56) konsep kronologi sejarah sangat diperlukan karena dapat mengaitkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya dalam bentuk kausalitas atau sebab akibat. Konsep waktu dan kronologi merupakan konsep inti dalam sejarah yang untuk memahaminya dapat dibantu melalui garis waktu atau lini masa (*timeline*) (Gunansyah, 2015:63). Menurut Dara (2017) sebuah timeline menggambarkan tidak hanya kronologi, tapi menunjukkan secara visual hubungan temporal antara peristiwa. Pemahaman kronologi dapat dipercepat melalui pengajaran dan pembelajaran yang memiliki target strategi yang jelas.

Penelitian ini yang terfokus pada penguasaan konsep waktu dan kronologi diharapkan mampu melibatkan siswa secara aktif dan seakan akan dapat menembus waktu dalam peristiwa sejarah di masa lampau dan pengaruhnya terhadap saat ini dan masa depan. Disamping itu, ketika guru melaksanakan kegiatan pembelajaran konsep kronologi dalam sejarah, siswa dapat mengaitkan berbagai konsep dalam peristiwa sejarah dan hubungan kausalitas (sebab akibat) sehingga siswa memahami secara utuh dan menyeluruh tentang peristiwa sejarah dalam kehidupan yang mereka temui dalam berbagai sumber belajar.

Kontribusi lainnya yang terdapat pada penelitian ini selain terfokuskan pada konsep pengurutan kronologis suatu peristiwa sejarah w. Pada penelitian ini mengkajikan sebuah penguasaan konsep siswa, siswa yang belajar konsep akan mampu menyebutkan, mengelompokkan, membandingkan, serta mendefinisikan mengenai konsep yang dipelajari yaitu konsep waktu dan kronologi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan, dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *time line chart* terhadap hasil belajar IPS dalam tema Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (tidak menggunakan media pendukung). Hal ini dapat diketahui dari seberapa besar peningkatan nilai rata-rata dari hasil *pretest* dengan hasil *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar daripada nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol. Hal ini diperkuat dengan hasil penghitungan uji T yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *time line chart* terhadap hasil belajar IPS. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *time line chart* terhadap hasil belajar IPS dalam tema Pahlawanku kelas IV SDN 1 Wonocoyo Trenggalek

DAFTAR PUSTAKA

- Adriansen, H. K. (2012). Timeline interviews: A tool for conducting life history research. *Qualitative Studies*, 3(1), 40–55. <https://doi.org/10.7146/qs.v3i1.6272>.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dara, M. C., & Setiawati, E.. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Timeline Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Pembelajaran Sejarah Di SMAN 2 Metro. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 5(1), 55-76. <https://doi.org/10.24127/hj.v5i1.733>
- Dawson, Ian. (2013). Time for Chronology: Ideas for Developing Chronological Understanding. *Teaching History*, 31(117), 14-24.

- Guenette, F., & Marshall, A. (2009). Time Line Drawings: Enhancing Participant Voice in Narrative Interview on Sensitive Topics. *Internasional Journal of Qualitative Method*, 8(1), 85-92. <https://doi.org/10.1177%2F160940690900800108>
- Gunansyah, Ganes. (2015). *Pendidikan IPS: berorientasi Praktik yang Baik*. Surabaya: Unesa University Press.
- Karlina, N., Karlimah., & Sumardi. (2018). Pengaruh Media Bagan Garis Waktu (Time Line Chart) terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Materi Persiapan Sampai Detik-Detik Proklamasi di SD. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 53-63.
- Mayasari, Fitri. (2013). *Penggunaan Media Time Line Chart Wayang Dengan Penerapan Metode Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V Sdn I Lurah Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon Pada Materi Peristiwa-Peristiwa Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia)*, Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Retrived from <http://repository.upi.edu/5149/>
- Mityasari, Yuli Dini. (2013). *Penggunaan Media Bagan Garis Waktu (Time Line Chart) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN Summersari 1 Megaluh Jombang*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nurlatifah, A., Sobama, A., & Afrianti, N. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Time Line Chart terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV di MI Bojon. *Prosiding Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 59-65. <https://ddoi.org/10.29313/.v6i2.23000>
- Priyatno, Duwi. (2014). *SPSS22: Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta : CV.Andi Offset.
- Ramadani, A. E., & Mulyani. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Bagan Garis Waktu (*Timeline Chart*) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Balerejo I Kabupaten Madiun. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 903-912
- Siregar, Syofian. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Supardan. (2013). *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. (2012). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Winarto, Heni. (2014). Penggunaan Media Time Line Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (PTK Di Kelas X Mia I Sma Negeri 15 Bandung). *Antologi Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 3(2), 1-16

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *NEARPOD* PADA TEMA 6 SUBTEMA PERUBAHAN ENERGI KELAS III MI ROUDLOTUL MUSTASHLIHIN SUKODONO

Ulvi Aulia¹, Muhammad Assegaf Baalwi² ✉

Student of Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia¹

Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia²

e-mail: ulvi.aulia1504@gmail.com¹, assegaf.baalwi.psd@unusida.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menggunakan aplikasi Nearpod pada tema 6 energi dan perubahannya subtema perubahan energi pembelajaran 1 untuk kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Pada pengembangan yang dilakukan, peneliti melakukan tiga tahapan yakni (1) Analysis (analisis) (2) Design (desain) dan (3) Development (pengembangan). Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Nearpod untuk peserta didik kelas III SD/MI. Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh dua orang validator dengan hasil: (1) validasi ahli materi memperoleh skor 45 dengan persentase nilai 93,5% yang dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan. (2) validasi ahli media dengan persentase nilai 89,5% yang dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: aplikasi *nearpod*, media pembelajaran interaktif, pengembangan ADDIE

DEVELOPMENT OF NEARPOD-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA ON THEME 6 SUB-THEME ENERGY CHANGE CLASS III MI ROUDLOTUL MUSTASHLIHIN SUKODONO

ABSTRACT

This study aims to explain the development process and feasibility of interactive multimedia-based learning media using the Nearpod application on energy theme 6 and its changes in the energy change subtheme 1 for class III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono. The method used in this study is a development research method with the ADDIE development model developed by Dick and Carry. In the development carried out, researchers carried out three stages, namely (1) Analysis (analysis) (2) Design (design) and (3) Development (development). The development of this learning media produces interactive learning media using the Nearpod application for class III SD/MI students. The developed media has been validated by two validators with the results: (1) material expert validation obtained a score of 45 with a percentage value of 93.5% which is categorized as "very feasible" to use. (2) validation of media experts with a percentage value of 89.5% which is categorized as "very feasible" to be used. Based on the results of the validation that has been carried out, the developed learning media is declared suitable for use in learning

Keywords: interactive learning media, ADDIE development, nearpod application

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
26 Desember 2021	18 Januari	22 Januari 2022	25 Januari 2022

PENDAHULUAN

Pembelajaran berasal dari kata “belajar” yang artinya perubahan tingkah laku. Subini (2012:6) mengungkapkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan keadaan atau proses belajar. Dalam pembelajaran, ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu perkembangan yang memberikan akses terhadap perubahan kehidupan masyarakat dan berbagai permasalahan yang ada dapat dipecahkan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perubahan ini juga membawa masyarakat kedalam persaingan global yang semakin ketat, sehingga memaksa suatu bangsa untuk berusaha mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya agar mampu berperan dalam persaingan global. Tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar.

Guru harus bisa menerapkan model pembelajaran, strategi atau metode hingga pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran sehingga sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Abdullah (2016:1) bahwa guru dituntut untuk mampu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa lebih efektif dan efisien dalam belajar.

Penggunaan media yang tepat akan menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Begitu juga halnya dalam proses pembelajaran tematik, baik dalam menjelaskan materi pelajaran, penanaman pengalaman serta upaya membantu peserta didik untuk mengingat lebih lama pengalaman belajar yang telah diperoleh. Penggunaan media dalam proses pembelajaran hendaknya bervariasi dan tetap sesuai dengan materi yang diajarkan agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

Melalui media pembelajaran, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan sehingga tujuan dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Untuk mencapai kualitas pembelajaran tersebut, maka keterampilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus ditingkatkan. Menurut Majid (2014:28) orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*).

Berdasarkan kurikulum 2013, sekolah dasar menggunakan pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Dengan tema pada pembelajaran tematik terpadu ini akan memberikan banyak keuntungan diantaranya, peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema, peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama serta pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam. Peserta didik sekolah dasar merupakan peserta didik yang pada umumnya masih suka bermain, sehingga pada masa tersebut seorang anak belum memiliki konsentrasi yang tinggi untuk menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu, tugas guru untuk memilih serta memfasilitasi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dan menarik. Sehingga membuat pembelajaran tematik menjadi mata pelajaran yang menarik minat peserta didik dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif.

Keberhasilan dalam pembelajaran biasanya diukur dari peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Semakin banyak peserta didik yang dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi maka semakin tinggi keberhasilan dari pengajaran tersebut. Pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas III di MI Roudlotul

Mustashlihin pada tanggal 15 Februari 2021, beliau mengatakan: “dalam proses pembelajaran tematik, masih menggunakan media pembelajaran yang sudah sering digunakan oleh guru pada umumnya yaitu menggunakan buku cetak dan benda konkret yang ada disekitar kelas. Kreativitas guru dalam memanfaatkan IT masih belum maksimal sehingga kemampuan dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif masih kurang. Dalam posisi pandemi saat ini guru-guru di MI Roudlotul Mustashlihin lebih banyak memberi tugas kepada peserta didik tanpa diberi teori maupun penjelasan, sehingga peserta didik merasa bosan dan kesulitan memahami materi yang dijelaskan”.

Selama masa pandemi Covid-19 ini, guru di MI Roudlotul Mustashlihin masih menggunakan bahan ajar media cetak yang berupa buku paket. Jadi guru hanya memerintah peserta didik lewat whatsapp group untuk membaca materi pada halaman ini sampai halaman sekian, setelah itu di suruh mengerjakan soal-soal yang ada di buku itu tanpa diberi penjelasan, sehingga kurang menarik minat peserta didik dalam belajar. Dengan permasalahan tersebut dalam proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu penugasan yang dilakukan oleh guru tidak maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dan permasalahan yang ada yaitu seorang guru sangat terkendala oleh media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah media pembelajaran yang bisa ditampilkan kepada peserta didik melalui aplikasi Nearpod pada saat pembelajaran daring.

Media pembelajaran yang berisikan gambar-gambar yang berwarna dengan tampilan-tampilan yang menarik, peserta didik lebih semangat dalam belajar. Salah satu media yang bisa di tampilkan pada saat pembelajaran daring adalah aplikasi Nearpod. Menurut Dyer & Hunt (2015:3) Nearpod merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis web yang dapat membuat pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif serta memberikan respon terhadap peserta didik secara langsung.

Peneliti akan membuat media pembelajaran interaktif yang berupa aplikasi Nearpod untuk subtema perubahan energi yang didalamnya memuat materi, video dan latihan soal-soal atau kuis. Dengan menggunakan aplikasi Nearpod memudahkan guru dalam mengolah dan menyajikan materi ajar yang menarik dan interaktif. Sehingga target kurikulum ajar tetap dapat tercapai melalui pengolahan dan penyajian materi ajar yang baik. Penelitian ini bertujuan 1) untuk mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Nearpod* pada tema 6 subtema perubahan energi kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono; dan 2) untuk mendeskripsikan hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *Nearpod* pada tema 6 subtema perubahan energi kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2013:4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Hal serupa juga disampaikan Sadiman (2010:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Musfiqon, 2012:28).

Selain itu, menurut Hamdani (2011: 244) bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik

sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Lebih spesifik lagi menurut Rohmawati dan Wibowo (2018:149-150) media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pengertian para ahli tentang media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu dalam pembelajaran yang menjadi sarana untuk mempermudah penyampaian materi atau informasi kepada peserta didik, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Penggunaan media yang tepat dapat mengefektifkan pembelajaran.

Aplikasi Nearpod

Menurut Dyer & Hunt (2015:3) *Nearpod* adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis *web* yang dapat membuat pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif serta memberikan respon terhadap peserta didik secara langsung. Pertemuan dalam ruang virtual, dimana pengajar dapat membuat sebuah presentasi yang berisikan gambar, teks, video, bahkan kuis untuk dimainkan bersama. Terhubung dengan *platform*, peserta didik dapat bergabung menggunakan kode kelas yang diberikan oleh guru.

Aplikasi *Nearpod* sepenuhnya gratis saat digunakan. Namun, jika ingin fitur tambahan bisa didapatkan dengan keanggotaan emas (berbayar). Peserta didik tidak harus membuat akun untuk bergabung, guru bisa memberikan kode atau link kepada peserta didik. Selain itu, aplikasi ini sangat mendorong pembelajaran aktif di kelas. Peserta didik sangat puas dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *Nearpod*, dan pembelajarannya lebih terintegrasi dan terarah. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Perez (2017:1) menjelaskan bahwa aplikasi ini dapat membantu guru membuat presentasi materi dengan menarik, cepat dan mudah dipahami.

Peserta didik dapat mengakses aplikasi *Nearpod* dengan perangkat apapun, dan berinteraksi selama pembelajaran melalui aplikasi ini. Dengan menggunakan *Nearpod* peserta didik dapat menjawab pertanyaan, mengambil poling, menggambar, bereksperimen dengan gambar 3D, dan masih banyak lagi. Setiap data atau aktivitas dari peserta didik disimpan secara langsung dan dapat diunduh oleh guru selama pembelajaran berlangsung atau di lain waktu.

Multimedia Interaktif

Menurut Arrosyida (2012:3) multimedia interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* maupun *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna media tersebut. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang dikemas menjadi satu komponen untuk menyampaikan pesan kepada publik (Ariani dan Haryanto, 2010:11).

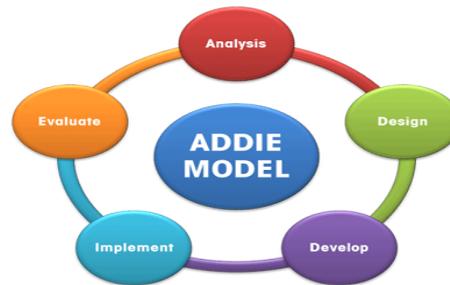
Multimedia pembelajaran memiliki beberapa karakteristik yaitu: (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misal menggabungkan unsur audio dan visual; (2) bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; (3) bersifat mandiri, memberi kemudahan kelengkapan isi sehingga peserta didik dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Ariani dan Haryanto, 2010:27).

METODE PENELITIAN

Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2010:194). Dalam penelitian pengembangan ini yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan

aplikasi *Nearpod*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yakni dengan aplikasi *Nearpod* pada tema 6 subtema perubahan energi pembelajaran 1 kelas III sekolah dasar.

Prosedur pengembangan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran mengacu pada langkah-langkah model ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*).



Gambar 1. Tahapan model ADDIE

Penelitian ini hanya menggunakan sampai tiga tahap saja yaitu tahapan analisis, desain dan pengembangan media. Tahap analisis adalah tahap dimana peneliti melakukan analisis perlunya untuk mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan 3 tahapan analisis yaitu (1) Analisis kebutuhan; (2) Analisis kurikulum; (3) Analisis karakteristik siswa.

Tahap selanjutnya pada model ADDIE adalah perencanaan. Pada tahap ini dirancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. Tahap perancangan dilakukan untuk menentukan poin-poin yang diperlukan dalam media pembelajaran. Peneliti juga menyusun instrumen yang digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan

Tahap pengembangan merupakan realisasi produk. Pada tahap ini media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan rancangan yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya media pembelajaran akan divalidasi oleh dosen ahli. Pada proses validasi, validator menggunakan instrumen yang sudah disusun pada tahap sebelumnya. Validator diminta memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan serta memberikan saran dan komentar yang nantinya akan menjadi patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan menggunakan angket. Angket atau kuesioner ini digunakan oleh peneliti saat melakukan uji validitas produk yang dikembangkan, Hasil angket validasi dianalisis secara kuantitatif berdasarkan penilaian validasi ahli, yaitu ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat baik
2	Skor 3	Baik
3	Skor 2	Cukup baik
4	Skor 1	Kurang baik

(Sugiyono, 2016:166 dengan modifikasi peneliti)

Uji angket ahli materi dan media pembelajaran dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal (N). Adapun rumus menurut Sugiyono (2016:280) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum R$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Setelah menentukan hasil presentase kelayakan (*P* (%)) dari setiap validator. Maka hasil presentasenya dicocokkan dengan kriteria validasi yang digunakan dalam validitas materi dan media yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Data Angket

No.	Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi
1	81-100%	Sangat baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup baik
4	21-40%	Kurang baik

(Budiarti 2017:48 dengan modifikasi peneliti)

Berdasarkan tabel tersebut suatu produk media yang dikembangkan dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran apabila minimal memperoleh hasil validasi dalam kategori baik atau persentase skor minimal 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang bertujuan untuk membuat produk baru atau media pembelajaran dalam sistem pembelajaran interaktif kelas III materi tema 6 subtema perubahan energi pembelajaran melalui aplikasi *Nearpod*. Adapun tahapan pengembangan yang terdiri dari tahap *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Berikut hasil tahap pengembangan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* pada tema 6 subtema perubahan energi pembelajaran 1 kelas 3 SD/MI.

Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas III untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam tahapan pengembangan media pembelajaran. Wawancara dilakukan di MI Roudlotul Mustashlihin pada tanggal 15 Februari 2021. Adapun analisis yang diperoleh meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik. Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara di MI Roudlotul Mustashlihin. Hasil analisis menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas III tema 6 subtema perubahan energi ini. Oleh karena itu, peneliti berfikir untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif agar menarik, dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan serta membuat peserta didik tidak merasa bosan meskipun melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Berikutnya peneliti melakukan analisis kurikulum. Apalagi sekarang pembelajaran secara daring, peneliti harus memahami kondisi pembelajaran saat ini. Proses analisis kurikulum diawali dengan pemilihan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum 2013. Selanjutnya dilakukan pengkajian lebih lanjut tentang Kompetensi Inti (KI) dan

Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan yang akan dicapai pada mata pelajaran dan penerapannya yang mengacu pada permendikbud nomor 37 tahun 2018.

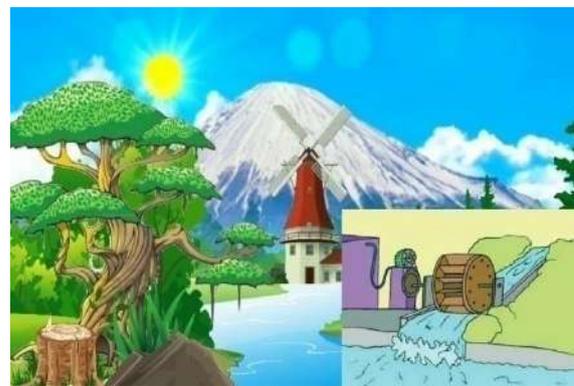
Analisis selanjutnya yaitu analisis karakteristik peserta didik, dimana dilihat dari karakteristik peserta didik kelas III SD. Menurut piaget, pada tahapan perkembangan kognitif anak masih berada pada tahap operasional konkret yakni usia 7 – 11 tahun. Menurut Amstrong (dalam Isrok'atun, 2018:7-8), pada usia 7 – 11 anak mulai me ninggalkan dunia ajaib masa kanak – kanak. Pada saat itu anak mulai tak lagi mengalami persepsi wajah, sinestasia, gambaran sosok, ataupun animisme sebagai cara memahami dunia. Anak mulai bertindak dan berpikir mengenai fenomema konkret yang terjadi dikehidupan sehari-hari. Mulai mempelajari topik seputar yang terjadi pada kehidupan nyata sehingga anak bisa berpikir secara rasio dan mempelajari dengan baik.

Perencanaan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun desain pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Nearpod* dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Penentuan indikator hasil belajar yang sesuai dengan Kompetensi Dasar; 2) Membuat materi dan cerita; 3) Pembuatan soal latihan dan kuis; 4) Pembuatan video pembelajaran; 5) Penentuan *background* gambar



Gambar 2. *Background* profil peneliti



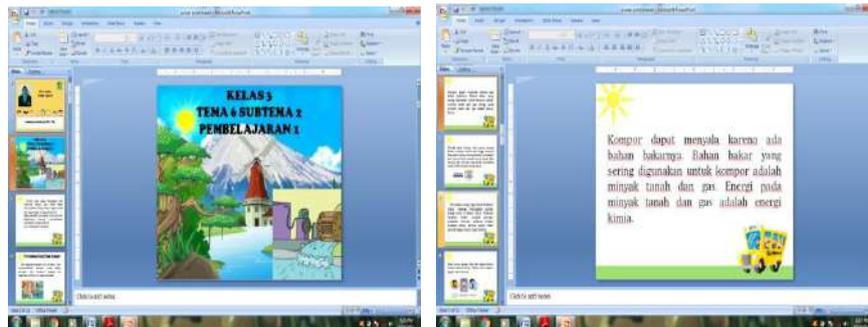
Gambar 3. Ilustrasi *cover* judul materi



Gambar 4. *Background* isi materi dan cerita

Pengembangan (*Development*) Proses Produksi

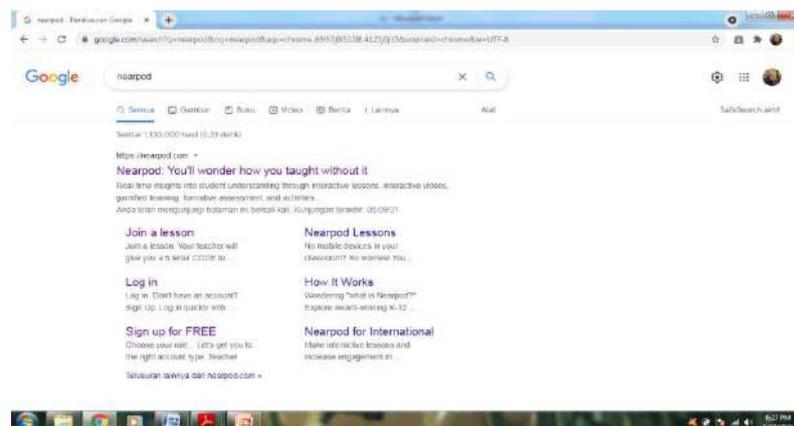
Langkah pertama dalam tahap ini adalah proses produksi dengan pembuatan materi dan cerita menggunakan *Microsoft Power Point* yang terbagi dalam 19 *slide*. Dalam proses produksi ini, peneliti menyusun *layout* atau tata letak materi dan cerita dengan *background* gambar yang telah ditentukan. Berikut adalah gambar saat proses pembuatan materi dan cerita:



Gambar 5. Pembuatan materi dan cerita di *Microsoft Power Point*

Setelah menyusun *layout* atau tata letak materi dan cerita dengan *background* gambar yang telah ditentukan menggunakan *Microsoft Power Point*, kemudian *file Power Point* disimpan. Setelah *file Power Point* tersimpan, selanjutnya *file* materi, latihan soal, kuis dan video pembelajaran diunggah ke dalam aplikasi *Nearpod*. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Nearpod* adalah sebagai berikut:

- a) Sebelumnya siapkan data-data yang akan di unggah ke dalam aplikasi *Nearpod*.
- b) Pastikan perangkat laptop, atau *smartphone* terhubung dengan jaringan internet.
- c) Kemudian masuk pada *Chrome* dan ketik *Nearpod*. Maka akan muncul tampilan seperti gambar berikut:

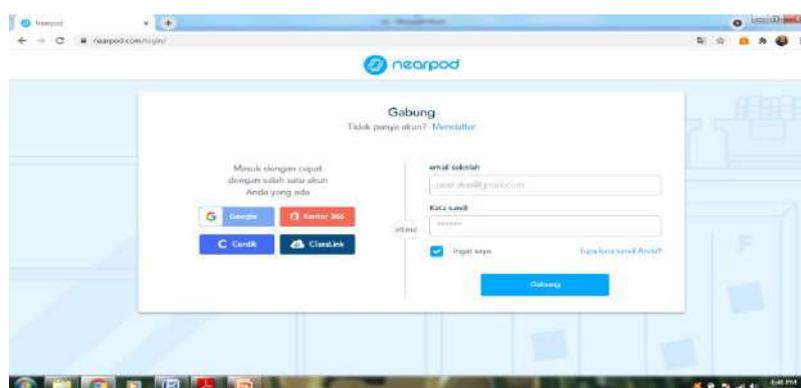


Gambar 6. Tampilan *Nearpod* pada *Browser* atau *Google*



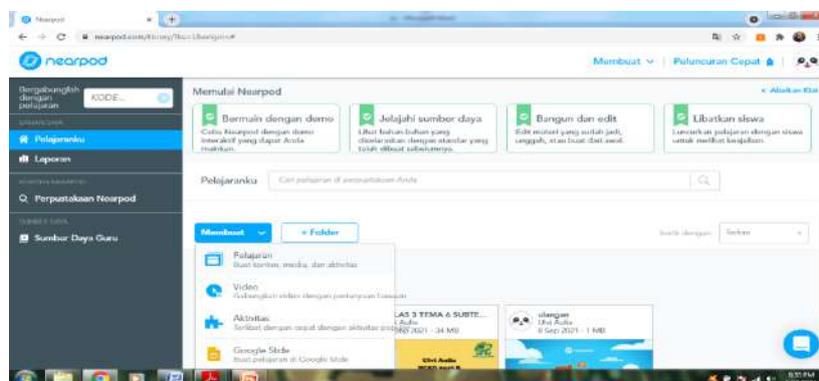
Gambar 7. Tampilan awal pada aplikasi *Nearpod*

d) Pada tampilan awal *Nearpod*, klik sebagai guru dan masuk dengan menggunakan akun google.



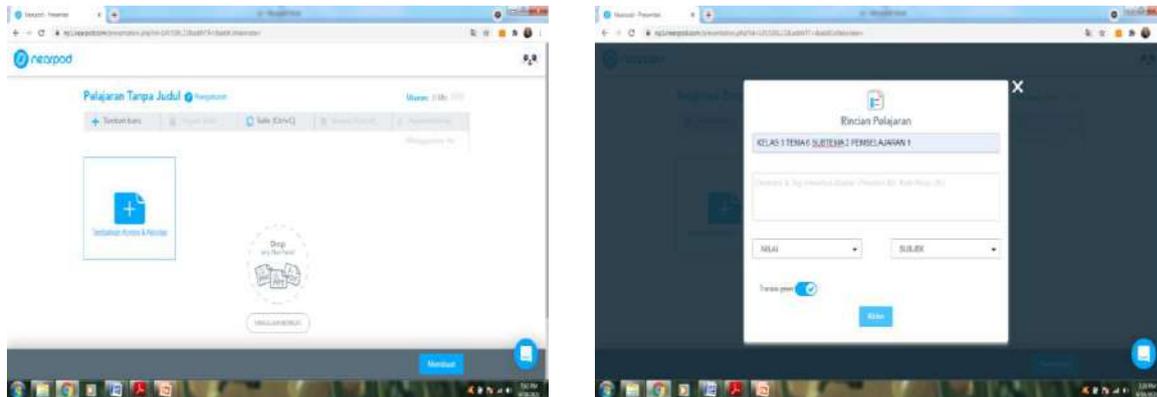
Gambar 8. Tampilan *Sign Up* pada aplikasi *Nearpod*

e) Setelah masuk pada Aplikasi *Nearpod*, maka mulai membuat materi dengan klik “Membuat” dan pilih “Pelajaran” seperti pada tampilan berikut:



Gambar 9. Tampilan awal saat membuat materi

- f) Setelah klik “Pelajaran” akan keluar tampilan seperti berikut. Kemudian klik pengaturan, ganti judul pelajaran sesuai materi pelajaran yang akan di sajikan dan kirim.



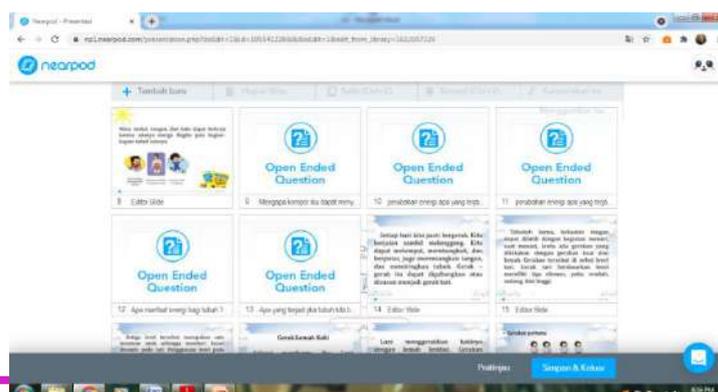
Gambar 10. Tampilan saat mengganti judul pelajaran

- g) Kemudian klik “Unggah Berkas” dan mulai unggah file yang sudah disiapkan. Jika sudah masuk ke dalam aplikasi *Nearpod* akan muncul seperti pada tampilan berikut.



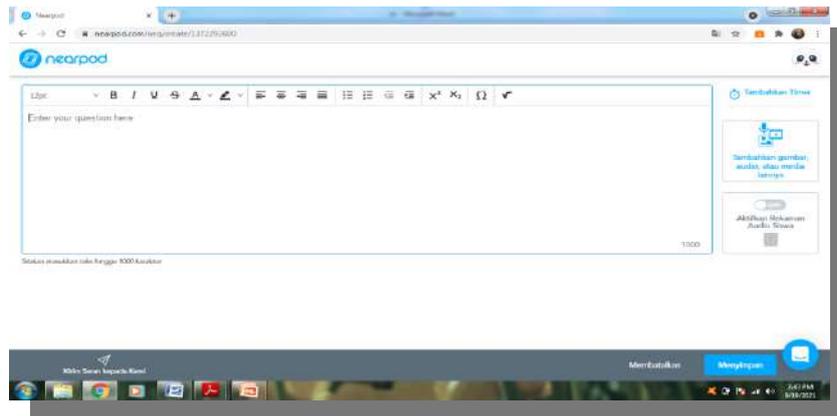
Gambar 11. Tampilan setelah mengunggah file

- h) Setelah materi di masukkan, mulai buat aktifitas yang ingin di lakukan peserta didik dengan klik “Add Content & Activities”. Terdapat banyak pilihan aktifitas yang dapat dilakukan peserta didik seperti tampilan berikut.



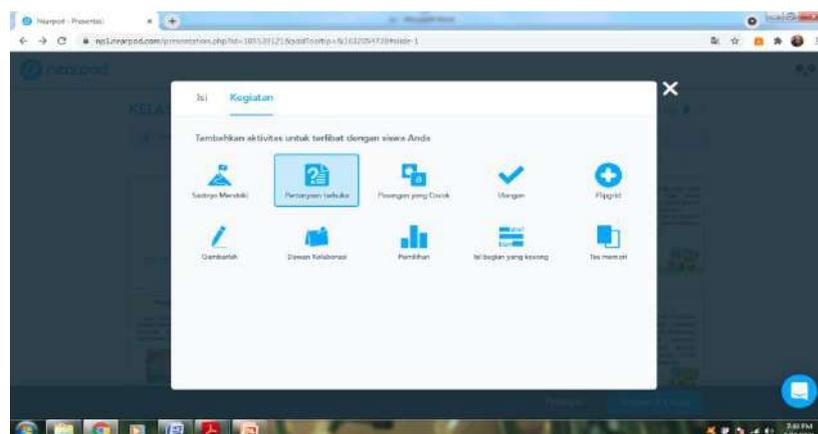
Gambar 12. Tampilan kegiatan di aplikasi Nearpod

- i) Pada saat kita pilih pertanyaan terbuka maka akan muncul seperti tampilan berikut.



Gambar 13. Tampilan pada saat membuat pertanyaan *essay*

- j) Setelah itu mulai buat pertanyaan dan atur waktu lama pengerjaannya dan klik menyimpan pada bagian bawah sebelah kiri.
 k) jika sudah selesai membuat aktifitas yang akan di lakukan peserta didik, kita tinggal mengurutkan slide mana yang akan di letakkan pada awal tampilan sampai akhir tampilan. Cara mengurutkannya klik dan tekan slide yang akan di pindah ke nomor urut yang di inginkan. Contohnya seperti tampilan berikut ada kegiatan yang dilakukan peserta didik di tengah- tengah materi.



Gambar 14. Tampilan setelah slide di urutkan

- l) Jika sudah selesai membuat media pembelajaran, langkah terakhir adalah klik simpan dan keluar pada tulisan bagian kanan bawah.

Validasi kelayakan produk

Setelah media selesai dibuat dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh validator ahli dan meminta pertimbangan secara teoritis dan praktis. Validator ahli terdiri dari validator ahli materi dan validator ahli media.

1. Validasi ahli materi

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi berdasarkan data kuantitatif memperoleh jumlah skor 45, dengan persentase nilai 93,7% dan dinyatakan layak digunakan sesuai dengan revisi dan komentar yang ada pada saran perbaikan. Hasil validasi ahli materi dapat diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor yang diperoleh
1	Pembelajaran	Relevansi materi dengan KD	4
		Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas	3
2	Kurikulum	Media pembelajaran relevan dengan materi yang harus dipelajari	4
		Tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku	4
		Media pembelajaran memuat indikator yang sesuai dengan kompetensi dasar	4
3	Isi Materi	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	4
		Isi materi mudah dipahami	3
		Isi materi disajikan secara urut	4
		Kejelasan penggunaan bahasa	4
		Cakupan materi yang berkaitan dengan sub tema yang dibahas	4
		Contoh soal sesuai dengan materi	3
		Soal evaluasi mengacu pada materi yang disajikan	4
		Jumlah skor	45
		Persentase nilai	93,7 %
		Kategori	Sangat Baik

Adapun analisis data kualitatif berdasarkan pada komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi terhadap media pembelajaran *Nearpod* adalah sebagai berikut: a) Memastikan kelayakan dengan uji coba skala media dalam kelompok kecil maupun besar; b) Mengganti kata lamanya dengan “lama waktu”; c) Memberikan soal untuk KD 4.3.1 dalam materi gerakan tari.

2. Validasi ahli media

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media berdasarkan data kuantitatif memperoleh jumlah skor 43, dengan persentase nilai 89,5% dan dinyatakan layak digunakan sesuai dengan revisi dan komentar yang ada pada saran perbaikan. Hasil validasi ahli media dapat diuraikan dalam tabel berikut

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor yang diperoleh
1	Tampilan	Kombinasi warna menarik	4

		Warna tidak mengganggu materi	4
		Sajian video	4
		Suara terdengar jelas	3
		Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca	4
		Kesesuaian warna tampilan dan <i>background</i>	4
		Urutan penyajian media	3
2	Pemakaian kata dan bahasa	Menggunakan bahasa indonesia yang sesuai dengan EYD	3
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
		Kata yang digunakan konsisten	3
3	Pemograman	Penempatan dan penggunaan <i>button</i>	3
		Program dapat dibuka dan ditutup dengan mudah	4
		Jumlah	43
		Persentase nilai Kategori	89,5% Sangat Baik

Adapun analisis data kualitatif berdasarkan pada komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli media terhadap media pembelajaran *Nearpod* adalah sebagai berikut: a) Fungsi tombol lebih dijelaskan lagi; b) Bahasa Indonesia dijaga konsistensinya.

Pengembangan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* ini dapat diakses melalui *website* ataupun *download* aplikasinya di *play store* yang kemudian peserta didik tinggal memasukkan kode yang telah diberikan guru untuk masuk ke pembelajaran. Media pembelajaran aplikasi *Nearpod* berbasis multimedia interaktif ini berisi beberapa materi dalam pembelajaran tematik terpadu yang ditujukan untuk peserta didik kelas III SD/MI. Media pembelajaran ini sebelumnya telah divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi yang di dalamnya telah memenuhi tahapan dari pengembangan.

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi telah memenuhi standar sangat baik yakni sebesar 93,7%. Sedangkan dari validasi ahli media pembelajaran ini mendapatkan nilai sebesar 89,5% yang telah memenuhi standar sangat baik juga. Menurut Gerlach & Ely (dalam Sukiman, 2012:35), media pembelajaran ini juga tergolong dalam kriteria yang di dalamnya termasuk ciri distributif di mana media dapat memungkinkan suatu kegiatan atau objek ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut dapat disajikan kepada sejumlah peserta didik secara bersamaan pada waktu yang bersamaan.

Dari akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan aplikasi ini antara lain: 1) Penerapan aplikasi yang menarik, dapat menarik perhatian mahasiswa/peserta didik; 2) Tidak Perlu memerlukan LCD Proyektor, karena peserta didik bisa melihat persentasi menggunakan laptop atau *smartphone*; 3) Penerapan *Teaching Technology*; 4) Pada aplikasi ini dapat dicek mahasiswa/ peserta didik yang mengikuti kelas.; 5) Dapat digunakan secara *Gratis* atau gratis; 6) Peserta didik dapat bergabung menggunakan kode; 7) Dapat membuat pembelajaran seperti PPT, kuis, *sway*, modul dll.

Media pembelajaran ini dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Alangkah baiknya apabila guru dapat menjelaskan materi demi meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi tersebut sehingga peserta didik dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Penelitian pengembangan ini juga akan bermanfaat dan dapat membekali peserta didik dengan pengetahuan baru tentang materi yang ada di tematik terpadu.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berupa

aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran tematik terpadu tema 6 subtema perubahan energi kelas III SD/MI menggunakan model pengembangan ADDIE dimulai dari menganalisis, merancang, dan mengembangkan. Pada tahap analisis peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas III di MI Roudlotul Mustashlihin. Selanjutnya tahap perencanaan, peneliti mulai merancang media pembelajaran dengan mempertimbangkan hasil wawancara tersebut dan membuat media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Nearpod*. Tahap terakhir yakni pengembangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang telah dirancang dan melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi.

Hasil validasi dari ahli materi dengan rata-rata 93,7% pada kategori sangat baik dengan presentase pencapaian sekitar 81% - 100% dengan skala nilai “4” dan hasil validasi dari ahli media dengan rata-rata 89,5% pada kategori sangat baik dengan presentase pencapaian sekitar 81% - 100% dengan skala nilai “4”. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berupa aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran tematik terpadu tema 6 subtema perubahan energi kelas III SD/MI termasuk dalam kategori “Sangat baik” untuk dipergunakan oleh peserta didik khususnya kelas III Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal: Chemistry Education Department*, 4(1), 35-49. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Ariani, Niken., & Haryanto, Dany. (2010). *Pembelejaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, konstruktif, dan prospektif*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Budiarti, Ariyani. (2017). *Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. Retrived from <https://eprints.umm.ac.id/35515/>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Delacruz, S. (2014). Using Nearpod in Elementary Guided Reading Groups. *Techtrends Tech Trends* 58(5), 62–69. <https://doi.org/10.1007/s11528-014-0787-9>.
- Dyer, P., & Hunt, A. (2015). *Using mobile technology for active learning in lectures-comparing interactive tools*.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Halloran, Matthew. (2018). *The Development and Integration of Nearpod Materials into a High School Biology Curriculum*. Education and Human Development Master’s Theses, 1–62, https://digitalcommons.brockport.edu/ehd_theses/1206.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Buku Tematik Terpadu Energi dan Perubahannya: buku guru dan buku siswa*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang
- Kustandi, Cecep., & Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya

- Paidi. (2011). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Masalah. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 41(2), 185–201. <https://doi.org/10.21831/jk.v41i2.1932>.
- Perez, J. E. (2017). Nearpod. *Jurnal of the Medical Library Association*. 105(I). 108-110. <https://doi.org/10.5195/jmla.2017.121>.
- Rohmawati, E., & Wibowo, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Administrasi dan Transaksi di SMK Pembangunan Kota Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 146-161. <http://dx.doi.org/10.32832/educate.v3i2.1209>
- Rusman., Riyana, C., & Kurniawan, D. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., Rahardjo., Haryono, A., & Harjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Subini, Nini. (2012). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Sudjana, Nana. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Utami, K., & Julianto. (2013). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1-10

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TURBAYA (MINIATUR BUDAYA) RUMAH ADAT TEMATIK TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Lutfi Maulidya¹, Rikke Kurniawati²✉

Student of Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia¹

Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia²

e-mail: utfimaulidya06@gmail.com¹, rikkek.pgsd@unusida.ac.id²

ABSTRAK

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk media pembelajaran miniatur budaya rumah adat yang mengacu pada Kurikulum SD 2013. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Pengembangan media pembelajaran miniatur budaya rumah adat yang menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagaraja. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian meliputi 4 tahap diantara yaitu (1) tahap pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), (4) penyebaran (*disseminate*), namun dalam penelitian ini pada tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media TURBAYA (Miniatur Budaya) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi ahli media dan materi. Hasil nilai rata-rata presentase yang diperoleh dari ahli media dan materi sebesar 86% dengan kriteria “Sangat Baik atau Sangat Layak”, jadi dapat disimpulkan bahwa media miniatur budaya rumah adat sudah dapat digunakan.

Kata Kunci: media pembelajaran, rumah adat, TURBAYA

MEDIA DEVELOPER FLIPBOOK TO LERNING PROCESS IN INDONESIA LANGUAGE (FABEL) OF IN STUDENT ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

The main objective of this research is to produce a learning media, product of miniature traditional house. This research is a development research. Development of learning media for miniature traditional house using the research development procedure proposed by Thiagarajan. Development procedure ones used in the study includes 4 stages, namely (1) the definition stage (define), (2) design, (3) develop, (4) deployment (disseminate), but in this study at the dissemination stage not done because of limitations time. Data collection techniques used is a questionnaire. The data analysis used in this research is qualitative and quantitative. The results of this development research indicate that TURBAYA media (culture miniature) is very suitable for use as a medium learning after passing the media and material expert validation test. Result the average percentage value obtained from media and material experts is 86% with the criteria “very good or very eligible”, so it can be concluded that miniature media of traditional house culture can be used.

Keywords: learning media, traditional house, TURBAYA

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
15 Desember 2021	19 Januari 2022	22 Januari 2022	25 Januari 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara tersebut maju. Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup pengetahuan, nilai sikap, serta keterampilan (Roesminingsih & Susarno, 2011: 9).

Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran yang baik seharusnya dapat menumbuhkan minat belajar pada diri peserta didik agar tingkah laku berubah. Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan aspek-aspek tingkah laku, seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan. Minat belajar yang tinggi peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta hasil belajar yang baik (Rahmawati dkk, 2019).

Proses belajar mengajar (PBM) atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dari suatu lembaga pendidikan. PBM dilaksanakan dalam rangka mempengaruhi peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dalam Undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003. Pendidikan menjadi perhatian serius bangsa Indonesia mengingat pentingnya peranan pendidikan dalam kemajuan bangsa (Pramita & Agustini, 2016).

Berdasarkan kurikulum 2013 menggunakan buku pembelajaran tematik terpadu yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabung ke dalam satu tema, dengan adanya tema diharapkan akan banyak memberi keuntungan baik bagi pendidik maupun peserta didik. Pembelajaran tematik ini lebih ditekankan menggunakan media dalam suatu proses pembelajaran, yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien Bambang Sutjipto (2011: 9). Zain (dalam Ariyanti, 2015:11), menyatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas IV SDN. Sidokerto, peneliti menemukan sebuah permasalahan pada saat pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 materi rumah adat budaya yang peserta didik hanya diberi penjelasan dan menghafal berbagai macam rumah adat yang berasal dari beberapa daerah tanpa diberi gambaran bagaimana bentuk dari berbagai macam rumah adat tersebut oleh pendidik. Peserta didik merasa kesulitan pada saat menghafal dan menerima penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar, sehingga pendidik tidak lagi kesulitan dalam menjelaskan materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Dengan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran TURBAYA (Miniatur Budaya) rumah adat tematik tema 7 kelas IV di sekolah dasar.

Miniatur menurut KBBI adalah tiruan sesuatu dalam skala yang diperkecil. Suatu tiruan sebuah objek yang dapat dilihat dari segala arah dan berukuran lebih kecil dari objek aslinya. Miniatur adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukkan aktivitas atau tidak menunjukkan suatu proses Munadi (2012: 109). Rumah tradisional dibangun dengan cara yang sama oleh beberapa penduduk yang dahulu tanpa atau sedikit sekali mengalami perubahan-perubahan sehingga rumah tradisional berbentuk berdasarkan tradisi yang ada pada masyarakat. Indonesia memiliki budaya yang beragam. Salah satu wujud keberagaman budaya tersebut terletak pada desain arsitektur rumah tradisional nusantara (Poerwaningtias dan Suwanto, 2017: 7).

Penggunaan media pembelajaran miniatur atau media tiga dimensi ini dalam materi pembelajaran IPS tematik tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 kelas IV SD merupakan salah satu cara dalam menggantikan media pembelajaran nyata kepada peserta didik pada proses pembelajaran. Peneliti memilih media pembelajaran miniatur budaya rumah adat karena dapat mengaktifkan peserta didik dan memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi pada saat pembelajaran. Selain itu alat atau media yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan memperoleh pengalaman nyata dalam belajar dan peserta didik mampu memiliki ingatan yang kuat dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran TURBAYA (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV di Sekolah Dasar.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media sering digunakan oleh pendidik dalam proses belajar untuk mencapai suatu pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012:28). Media dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran mempermudah peserta didik dalam ketertarikan terhadap media pembelajaran dan mempermudah suatu materi pembelajaran. Trianto (2010:199) mengemukakan bahwa media merupakan komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu pada kegiatan apa yang dilakukan oleh peserta didik dan bagaimana peranan media itu dalam merangsang kegiatan belajar yang dilakukan.

Media pembelajaran sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Menurut Wuri dan Faturrahman (2014:44) media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah sampainya materi pada peserta didik. Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan konsep materi yang akan diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, efektif, efisien, dan menarik. Media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik ikut aktif dalam proses pembelajaran karena melibatkan peserta didik secara langsung. Jadi, berdasarkan dari beberapa teoritis tersebut, dapat difahami bahwa media adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidikan untuk mempermudah pada saat proses pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara langsung.

Miniatur Budaya

Miniatur adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukkan aktivitas atau tidak menunjukkan suatu proses. Miniatur ini mampu memberi penjelasan kepada peserta didik secara detail dari sebuah objek yang menjadi topik bahasan secara tiga dimensi (Munadi, 2013:17). Miniatur merupakan salah satu model yang diperkecil atau diperbesar. Miniatur termasuk salah satu model yang disederhanakan yang ditinjau dari cara pembuatannya. Sedangkan, model adalah benda tiga dimensi dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari peserta didik dalam wujud aslinya (Yulia, 2013:86). Jadi, berdasarkan dari beberapa teoritis tersebut dapat disimpulkan bahwa miniatur adalah sebuah media berbentuk tiga dimensi yang dibuat dari objek yang sudah ada kemudian dibuat menjadi objek yang lebih kecil dari aslinya, sehingga dapat memudahkan dalam memperlihatkan kepada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model 4D (*Four D model*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, dkk (1974 dalam Trianto, 2014:93) yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu tahap pendefinisian (*difine*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*), namun dalam penelitian ini tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu. Jadi, berdasarkan dari penjelasan tersebut peneliti hanya memakai pada 3 tahap langkah prosedur pengembangan, yaitu pendefinisian (*difine*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*). Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran miniatur budaya rumah adat dengan tema keragaman budaya negeriku yang digunakan untuk pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara, kuisioner, observasi, dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2012:137). Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Widoyoko, 2016:33). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan angket yang akan digunakan dan menggunakan lembar validasi ahli materi dan media.

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi yang meliputi lembar validasi materi, validasi teori, dan lembar validasi media. Tujuan dari lembar validasi ini adalah agar bisa mengukur kelayakan media yang peneliti kembangkan.

Lembar validasi ahli materi berisi mengenai aspek penilaian isi materi dan kesesuaian materi pada kurikulum 2013 yang akan disampaikan dengan media tersebut. Aspek penilaiannya terdiri dari penskoran : 1, 2, 3, 4, dan 5 yang berurutan dengan menyatakan tidak sesuai, kurang sesuai, cukup sesuai, sesuai dan sangat sesuai. Kisi-kisi lembar penilaian dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	Butir
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	2
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	3
5.	Kebenaran aspek materi	5
6.	Materi mudah difahami oleh peserta didik	6
7.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	7

(Sumber: Sudjana & Rivai, 2010: 4-5)

Lembar validasi ahli media berisikan aspek penilaian yang terdiri dari penskoran 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan menyatakan tidak sesuai, kurang sesuai, cukup sesuai, sesuai dan sangat sesuai. Media pembelajaran yang sudah di design peneliti akan dinilai apakah media tersebut layak dan sesuai dengan materi pelajaran tersebut.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Butir
1.	Kemudahan penggunaan media	1
2.	Keterpaduan antar komponen dalam media	2
3.	Kesesuaian ilustrasi dengan kenyataan	3
4.	Pemilihan bentuk media	4
5.	Kesesuaian bentuk komponen media dengan kenyataan	5
6.	Kualitas bahan yang digunakan	6

7.	Ketahanan bahan yang digunakan	7
8.	Pilihan warna dalam media	8
9.	Kerelevanan media dengan materi	9
10.	Keamanan media ketika digunakan	10

(Sumber: Aqib, 2013: 53)

Analisis data yang dipilih yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif ini digunakan untuk mengetahui saran atau masukan dari validator mengenai media yang dikembangkan peneliti. Apabila di dalam pengembangan peneliti terdapat kesalahan dalam membuat produk yang dikembangkan maka peneliti mengolah hasil tersebut dengan memperbaiki. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kualitas produk yang di validator oleh ahli media dan ahli materi. Data kualitas media tersebut berupa data kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Dessiminate* (penyebaran). Tahapan-tahapan model pengembangan 4D hanya dilakukan sampai dengan tahap *Develop* (pengembangan). Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu. Data yang dihasilkan dari setiap tahap prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

Tahap *Define* (pendefinisian)

Pada penelitian ini tahap pendefinisian bertujuan untuk menganalisis kebutuhan awal terkait permasalahan yang ditemukan di lapangan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa permasalahan utama dari materi rumah adat tematik tema 7 adalah keterbatasan dalam pengamatan objek. Pendidik dalam menyampaikan materi tersebut juga lebih banyak meminta peserta didik untuk membaca dan menghafalkan nama-nama rumah adat dengan berbagai macam daerahnya sesuai dengan yang ada di buku sehingga peserta didik tidak bisa mengamati langsung rumah adat tersebut sesuai dengan bentuk nyatanya. Maka dari itu peneliti membuat pengembangan media pembelajaran 3 Dimensi berbasis miniatur. Jadi, peserta didik dapat mengamati langsung dan memahami bentuk dan ciri khas rumah adat budaya dari berbagai macam daerah pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Tahap *Design* (perancangan)

Perancangan dalam pembuatan media miniatur budaya rumah adat ini diawali dengan membuat rancangan berupa sketsa miniatur rumah adat yang kemudian menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Berikut ini adalah tahapan dalam pembuatan salah satu miniatur budaya rumah adat sebagai berikut:



Gambar 1. Lantai Rumah



Gambar 2. Bagian Depan Rumah



Gambar 3. Bagian Atap Rumah



Gambar 4. Hasil Rumah Miniatur

Selanjutnya dilakukan pewarnaan pada media yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik pada saat melihat media rumah adat tersebut dan pewarnaan pada media menjadikan sebuah daya tarik peserta didik dalam meningkatkan proses pembelajaran dan kesenangan pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam pewarnaan media ini juga menjadikan sebuah keindahan terhadap media miniatur budaya rumah adat tersebut. Berikut hasil pewarnaan miniature budaya rumah adat.



Gambar 5. Rumah Miniatur Adat Budaya

Hasil Tahap *Develop* (pengembangan)

Pengembangan (*Develop*) merupakan tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap media divalidasi oleh dua ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Penilaian pada validasi ahli materi mencakup 6 aspek penilaian oleh validator ahli materi yaitu (1) kesesuaian materi dengan KD, (2) kesesuaian materi dengan indikator, (3) kesesuaian tujuan pembelajaran, (4) kebenaran aspek materi, (5) materi mudah difahami oleh peserta didik, (6) kesesuaian materi dengan media pembelajaran. Dalam proses penilaian oleh ahli media memberikan kritik dan saran perbaikan untuk media pembelajaran miniatur budaya rumah adat agar layak untuk digunakan. Hasil nilai rata-rata presentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 86% dengan kriteria “Sangat Baik atau Sangat Layak”, dapat disimpulkan bahwa media miniatur budaya rumah adat sudah dapat digunakan.

Penilaian terhadap hasil validasi yang diambil dari 10 aspek penilaian oleh validator media yaitu (1) kemudahan penggunaan media, (2) keterpaduan antara komponen dalam media, (3) kesesuaian ilustrasi dengan kenyataan, (4) pemilihan bentuk media, (5) kesesuaian bentuk komponen media dengan kenyataan, (6) kualitas bahan yang digunakan, (7) kerapian dalam setiap

komponen, (8) pilihan warna dalam media, (9) kerelevanan media dengan materi, (10) keamanan media ketika digunakan. Dalam proses penilaian oleh ahli media memberikan kritik dan saran perbaikan untuk media pembelajaran miniatur budaya rumah adat agar layak untuk digunakan. Hasil nilai rata-rata presentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 86% dengan kriteria “Sangat Baik atau Sangat Layak”, dapat disimpulkan bahwa media miniatur budaya rumah adat sudah dapat digunakan

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis miniatur budaya rumah adat. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model 4D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Hasil pengembangan media pembelajaran miniatur budaya rumah adat yang valid terlihat dari nilai pada tabel penilaian yang diberikan oleh validator dan hasil analisis penilaian validator yaitu: hasil skor untuk media 86% dan untuk materi 86%. Keseluruhan pemerolehan nilai menunjukkan bahwa media pembelajaran miniatur budaya rumah adat berada pada kriteria sangat baik atau layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kategori valid.

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk dan keperluan pengembangan lebih lanjut. Secara rinci saran-saran tersebut dijelaskan sebagai berikut: 1) media pembelajaran miniatur budaya rumah adat materi rumah adat dapat dijadikan rujukan oleh pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lainnya sesuai dengan kondisi peserta didik; 2) pengembangan media pembelajaran miniatur budaya rumah adat ini hanya meliputi materi rumah adat, sehingga perlu mengembangkan produk dengan materi yang lainnya; 3) diharapkan pada pengembangan media pembelajaran selanjutnya tidak hanya pada tahap *develop* (pengembangan) saja; 4) diharapkan dapat dilaksanakan pada tahap *disseminate* (penyebaran) untuk mengetahui secara langsung sejauh mana kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Rumah Adat mengacu Kurikulum SD 2013 Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. Retrived from <https://repository.usd.ac.id/34568/>
- Fathurrohman dan Wuri Wuryandani. (2011). *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar (Untuk PGSD dan Guru SD)*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Hartati, S. (2009). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 11-26.
- Karina, D., Yulita, I., & Ramdhani, E. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kimia (ULTAKIM) Berbasis Kemaritiman Pada Materi Hakikat Ilmu Kimia. *Jurnal Zarah*, 7(1), 13-16. <https://doi.org/10.31629/zarah.v7i1.1286>
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202-224. <https://doi.org/10.38043/jids.v1i2.219>
- Meilina, F., Surahman, F., & Sari, M.. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Miniatur Rumah Adat pada Tema 7 untuk Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun. *Jurnal Minda*, 2(1), 44-51.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.

- Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak, Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian*, 20(2), 151-157.
- Ramli, Isidora. (2017). *Pengembangan Media Konvensional Miniatur Kenampakan Alam Subtema Keindahan Alam Negeriku Untuk Siswa Kelas Empat (IV) Sekolah Dasar*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. Retrived from <https://repository.usd.ac.id/11574/>.
- Roesminingsih, M. V., & Hadi Susarno. (2013). *Teori dan Praktik Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sholochah, N., & Yermiandhoko, Y. (2017). Pengembangan Media Berbasis Macromedia Flash Dengan Menerapkan Pendekatan Sainifik Untuk Mengingatnkan Pemahaman Konsep Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Kebraon 1/436. *JPGSD*, 5(3), 935-945.
- Sitanggang, D. O. (2019). *Pengembangan Media Miniatur Berbasis Kontekstual Pelajaran Matematika Materi Skala dan Pengukuran di Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Jambi: Universitas Jambi. Retrived from <https://repository.unja.ac.id/7056/>
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Taman Cendekia*, 03(02), 372-380. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, P. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter Menggunakan Model 4D Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA*. Skripsi. Jember: Universitas Jember. Retrived from <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/88910>.

MEMAHAMI NILAI MORAL DALAM FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA SEBAGAI TAYANGAN YANG LAYAK DITONTON ANAK SEKOLAH DASAR

Nurul Agustin¹✉, Ivo Yuliana², Miftakhul Hidayah³

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Azhar Gresik, Indonesia^{1,2,3}

e-mail: nurulagustinstalazhar@gmail.com¹, ivoyuliana@gmail.com², miftakhulhidayah412@gmail.com³

ABSTRAK

Film animasi merupakan gambar yang bergerak yang mengandung isi pesan dalam setiap adegan. Film animasi yang diperankan oleh 2 tokoh anak-anak yang bernama Nussa dan Rara. Film animasi Nussa dan Rara ditonton oleh semua kalangan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Film animasi Nussa dan Rara sangat menarik untuk ditonton kalangan anak-anak sehingga orang dewasa pun ikut melihat guna memilih film yang layak untuk ditonton anak-anak. Penelitian ini dilakukan untuk memahami nilai moral serta ada dan tidaknya nilai moral dalam film animasi Nussa dan Rara untuk anak-anak. Nilai moral yang terkandung dalam film animasi Nussa dan Rara dengan kategori macam-macam hubungan. Dari hubungan manusia dengan tuhan, hubungan manusia dengan sesama, hubungan manusia dengan lingkungan sekitar dan hubungan manusia dengan diri sendiri. Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskripsi kualitatif yang merupakan metode deskripsi yakni dengan mendeskripsikan suatu kejadian secara nyata. Hasil dari penelitian ini yaitu : 1) Dari ke empat film animasi yang terpilih mengandung nilai moral. 2) Dari ke empat film animasi Nussa dan Rara yang terpilih mengandung nilai moral dengan perbedaan macam hubungan. 3) Film animasi Nussa dan Rara layak untuk ditontonkan dikalangan anak – anak Sekolah Dasar.

Kata Kunci: anak, film animasi nussa dan rara, nilai moral

UNDERSTANDING THE MORAL VALUES IN THE ANIMATION FILM NUSSA AND RARA AS AN IMAGE WORTH WATCHING ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

ABSTRACT

Animated films are moving images that contain messages in each scene. Animated film, played by 2 children's characters named Nussa and Rara. The animated films Nussa and Rara are watched by all people, from children to adults. The animated films Nussa and Rara are very interesting for children to watch, so adults can also watch it in order to choose films that are suitable for children to watch. This research was conducted to understand the moral values and the presence or absence of moral values in the animated film Nussa and Rara for children. The moral values contained in the animated film Nussa and Rara are categorized into various relationships. From the relationship between humans and God, human relationships with others, human relationships with the surrounding environment and human relationships with oneself. This research method uses qualitative descriptive research which is a descriptive method, namely by describing a real event. The results of this study are: 1) Of the four selected animated films contain moral values. 2) Of the four animated films, Nussa and Rara, which were selected, contained moral values with different kinds of relationships. 3) The animated film Nussa and Rara deserves to be watched among elementary school children.

Keywords: children, nussa and rara animated film, moral values

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
18 Desember 2021	20 Januari 2022	22 Januari 2022	25 Januari 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia dalam meningkatkan potensi yang ada didalam diri manusia dan beberapa aspek yang perlu dikembangkan yakni, aspek kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif. Menurut Kunandar (2007:11) dengan adanya pendidikan seseorang dibekali dengan berbagai pengetahuan, keterampilan, keahlian dan tidak kalah pentingnya macam-macam tatanan hidup baik yang berupa norma-norma, aturan-aturan positif dan sebagainya.

Beberapa penyimpangan nilai moral yang dilakukan oleh seorang pelajar. Adapun perilaku yang kerap kali ada yakni nilai moral, etika dan norma yang sering kita jumpai dikalangan anak-anak. Jenis penyimpanganpun sangat bermacam-macam, ada penyimpangan yang rendah, sedang dan sampai penyimpangan sangat berat sekalipun. Dengan adanya hal tersebut nilai moral yang ada dalam diri seorang pelajarpun sangat miris dan memprihatinkan. Penyimpangan yang sering terjadi dikalangan anak-anak sebagai pelajar yaitu tawuran antar teman dan mencuri. Para pelajar melakukan penyimpangan moral dan etika masih mengenakan seragam sekolah, dengan hal tersebut pendidik atau guru yang ada dilembaga sekolah tersebut sangat prihatin dan segera mencari solusi bagaimana mengatasi masalah penyimpangan yang terjadi dikalangan pelajar anak-anak.

Dengan adanya kasus kekerasan yang masuk dilingkungan sekolah merupakan masalah yang harus segera diatasi. Hal tersebut menjadi indikasi bahwa gagalnya seorang guru atau lembaga dalam mendidik anak didiknya disekolah dalam nilai moral, etika dan norma. Kekerasan yang terjadi di lingkungan sekolah semakin marak, bukan pelajar ditingkat tinggi saja yang melakukan penyimpangan dilingkungan sekolah melainkan pelajar ditingkat dasar pun sudah melakukan penyimpangan yakni usia 9 tahun siswa sudah berani merokok dilingkungan sekolah, dari masalah salah paham siswa tingkat dasar memukul temannya sendiri yang akhirnya berujung keorang tua masing-masing murid yang tidak menerima jika anaknya dipukul oleh siswa lain. Perilaku kekerasan yang ada pada diri siswa dapat dipengaruhi oleh tayangan televisi, video dan lingkungan sekitar yang menampilkan adegan tawuran atau kekerasan.

Berbagai kondisi yang seperti itu, Kementerian Pendidikan Nasional menilai bahwa perlu adanya upaya untuk menanamkan nilai moral, etika kepada para pelajar. Upaya tersebut dengan menekankan pada pendidikan moral yang ada pada kurikulum di setiap pembelajaran. Dengan adanya kurikulum 2013, inovasi pada kurikulum lebih menekankan pada pendidikan karakter. Adapun tujuan pada kurikulum 2013, diantaranya ada kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan.

Kompetensi Spiritual yaitu Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianut, Sikap Sosial yaitu menunjukkan sikap perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru. Dengan adanya kompetensi tersebut siswa mendapatkan melalui pembelajaran tidak langsung yakni dengan pembiasaan dengan budaya sekolah itu sendiri. Dengan adanya pembiasaan dan budaya sekolah dapat berpengaruh ke dalam diri siswa agar sikap yang negatif dapat berubah menjadi sikap yang positif. Maka perlu sekali penanaman nilai moral dalam diri pelajar.

Menanamkan nilai moral dapat melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal. Penanaman nilai formal dapat diberikan ketika proses pembelajaran berlangsung, secara informal dapat diberikan secara internal dari keluarga sendiri, bersikap sopan dan santun kepada orangtua dan orang yang lebih tua serta dapat menghargai orang yang lebih muda dan penanaman moral nonformal dapat dibiasakan untuk bersikap sopan dengan mematuhi aturan yang ada.

Guru dapat mengemas secara kreatif tentang penanaman nilai moral. Guru tidak hanya menggunakan sumber belajar dari buku saja, melainkan guru dapat menggunakan media

pembelajaran yakni salah satu media pembelajaran yang berupa Video atau film. Film tersebut bisa didapatkan dari youtube. Film yang sesuai dengan karakter siswa yakni animasi untuk mendukung kegiatan pembelajaran, dan selain itu dengan menayangkan film singkat animasi yang mengandung nilai moral, melalui pemutaran film tersebut memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta nilai-nilai moral itu sendiri. Dengan menggunakan film animasi siswa akan lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan bersemangat siswapun akan lebih konsentrasi dalam menyimak adegan yang ada pada film tersebut. Tetapi masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pendukung dalam menyampaikan materi maupun pesan kepada siswa dengan kurangnya manfaat yang didapatkan dengan menggunakan media pendukung.

Film animasi yang mengandung nilai moral dapat dapat secara tidak langsung dapat membentuk karakter pada siswa. Karena dengan menanamkan karakter pada siswa sangat mendukung siswa dalam kehidupannya kelak. Film animasi pada penelitian ini diambil dari film animasi Nussa dan Rara. Film animasi Nussa dan Rara banyak mengandung nilai-nilai yang positif, dan salah satunya yakni nilai moral. Film animasi Nussa dan Rara sangat cocok sekali untuk dijadikan media pendukung pembelajaran karena karakteristik filmnya yang diperankan animasi yang lucu-lucu dengan karakter suara yang unik yang sesuai dengan usia 7 tahun kelas 1 SD. Dengan film animasi ini siswa akan lebih mudah memahami pesan nilai moral yang ada dalam film tersebut karena film Nussa dan Rara menggunakan bahasa yang mudah dipahami yang sesuai dengan usia siswa kelas 1. Menurut Nugriyanto (2005:226) Nilai moral dapat dibedakan dalam beberapa macam hubungan, manusia dengan diri sendiri, hubungan manusia dengan sesama, hubungan manusia dengan lingkungan alam dan hubungan manusia dengan tuhan. Dan keempat hubungan moral tersebut dapat dirumuskan kedalam jenis-jenis tertentu yang dapat dipandang sebagai kelompoknya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas 1 SDN Cangkringturi Prambon-Sidoarjo yakni Ibu Eka Wilujeng sebagai Narasumber, yang memaparkan tentang nilai moral pada siswa sekolah dasar tidak sama dengan moral siswa dimasa lampau. Perbedaan yang nampak dari perilaku siswa zaman sekarang lebih menonjolkan sikap tidak disiplin, berani dengan orangtua maupun guru atau orang yang lebih tua dari mereka. Memang tidak semua siswa melakukan penyimpangan akan tetapi jika penyimpangan tersebut dibiarkan akan berdampak pada siswa lainnya. Sebelum adanya media pendukung untuk menyampaikan pesan moral kepada siswa dan pendukung untuk proses pembelajaran, guru sangat kesulitan dalam menyampaikan pesan yang mengandung nilai moral dan etika. Dengan adanya teknologi yang sudah canggih, guru pun mengetahui dan menemukan film animasi Nussa dan Rara dari Youtube. Setelah mengamati film animasi Nussa dan Rara dalam adegan film tersebut, guru tertarik untuk memilih alternatif dalam penyampaian pesan yang mengandung nilai moral serta bahan ajar dalam proses pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Pengertian Nilai

Kata value yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “nilai”. *Value* berasal dari bahasa Latin *valere* atau bahasa Prancis Kuno *valoir* sebatas arti denotasinya nilai dapat diartikan sebagai harga. Menurut Ekosusilo, nilai ialah suatu keyakinan atau kepercayaan yang menjadi dasar bagi seseorang atau kelompok orang untuk memilih tindakannya. Nilai-nilai menjadi sangat berarti karena dipercaya kebenaran dan keberadaannya. Nilai juga diakui setiap individu dalam kelompok masyarakat sebagai sesuatu yang hidup dan efektif untuk mengatur perjalanan hidup yang mengakibatkan adanya ketundukan dan berusaha mewujudkan aturan yang ada dalam nilai-nilai. Nilai juga mengekspresikan cita-cita.

Menurut Steeman (dalam Adisusilo, 2013:56) nilai adalah sesuatu yang memberi makna dalam hidup, yang memberi acuan, titik tolak dan tujuan hidup. Nilai merupakan sesuatu yang berharga dan sesuatu yang diunggulkan serta dapat membuat jiwa seseorang menjadi berwarna. Nilai bukan hanya tentang keyakinan, melainkan nilai sangat berhubungan dengan pola pikir dan tindakan. Tyler (1973:7, dalam Djemari, 2008: 106), yaitu nilai adalah suatu objek, aktivitas atau idea yang dinyatakan oleh individu yang mengendalikan pendidikan dalam mengarahkan minat, sikap, dan kepuasan.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, bahwa nilai merupakan keyakinan dalam menentukan sebuah pilihan untuk menentukan jalan hidup seseorang agar lebih bermakna. Dengan adanya hal tersebut seseorang akan mematuhi aturan dan norma yang ada sebagai tolak ukur agar mempunyai kehidupan yang lebih baik.

Pengertian Moral

Secara etimologis, kata moral berasal dari kata *mos* dalam bahasa Latin, bentuk jamaknya *mores*, yang artinya adalah tata-cara atau adat-istiadat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989: 592), moral diartikan sebagai akhlak, budi pekerti, atau susila. Secara terminologis, terdapat berbagai rumusan pengertian moral, yang dari segi substantif materilnya tidak ada perbedaan, akan tetapi bentuk formalnya berbeda. Oleh Magnis – Suseno dikatakan bahwa kata moral selalu mengacu pada baik buruknya manusia sebagai manusia (Budiningsih, 2008:24).

Menurut Syahidin (2009:239) Moral merupakan penjabaran nilai, tapi tidak seoperasional etika. Moral adalah ajaran baik dan buruk tentang perbuatan dan kelakuan (akhlak) (Jamie, 2003; 15). Sedangkan pengertian akhlak itu sendiri oleh Al-Ghazali sebagai padanan kata moral, sebagai perangai (watak, tabiat) yang menetap kuat dalam jiwa manusia dan merupakan sumber timbulnya perbuatan tertentu dari dirinya secara mudah dan ringan, tanpa perlu dipikirkan dan direncanakan sebelumnya. Jamie, 2003: 24 merumuskan pengertian moral secara lebih komprehensif rumusan formalnya sebagai berikut: 1) Moral sebagai seperangkat ide-ide tentang tingkah laku dengan warna dasar tertentu yang dipegang oleh sekelompok manusia dalam lingkungan hidup tertentu; 2) Moral adalah ajaran tentang tingkah laku hidup yang berdasarkan pandangan hidup atau agama tertentu; 3) Moral sebagai tingkah laku hidup manusia yang mendasarkan pada kesadaran bahwa ia terikat oleh keharusan untuk mencapai yang baik, sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam lingkungannya.

Film Animasi Nussa dan

Film Animasi “Nussa Dan Rara” Adalah Film Animasi 3D Berupa Karya Anak Bangsa Yang Diproduksi Oleh The Little Giantz Bekerjasama Dengan 4 Stripe Production. *Nussa* Pertama Kali Hadir Melalui Kanal Youtube Pada 20 November 2018. Animasi Ini Pertama Kali Tayang Pada Tahun 2019 di NET. Selama Bulan Ramadan 1440 H, Kemudian Indosiar Sejak Oktober 2019. Saluran Berbayar Di Malaysia Astro Ceria Juga Menayangkan *Nussa* Pada Tahun Yang Sama.

Film animasi ini berkarakter anak muslim yang di perankan 2 anak yaitu Nussa dan Rara mereka kakak beradik yang berusia 5 tahun. Kisah Nussa mengajarkan tentang keseharian anak muslim. Serial animasi bernuansa Islam ini ditayangkan pertama kali bertepatan pada Hari Maulid Nabi SAW. Rara adalah sosok yang ceria dan lucu selalu menjadi penyemangat kakaknya (Nussa) dan Ibunya (Umma). Mereka adalah keluarga yang selalu mengingatkan satu sama lain jika salah satu dari mereka membuat kesalahan.

Menurut Hanifah (2009) tema seperti Film Nussa dan Rara yang dibutuhkan anak muslim saat ini, namun nyaris tak dapat ditemui. Apalagi secara teknis, kualitas animasi ini lebih baik daripada animasi buatan anak negeri lain. Karakter 3D yang tak kaku, pemilihan warna yang apik,

serta *dubbing* yang menyesuaikan gerakan mulut karakternya. Film ini memiliki kualitas hanya setingkat di bawah animasi. Malaysia seperti Omar dan Hama, lebih unggul dari Alif dan sofia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (Firmansah, 2015:5) metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk memahami nilai moral dalam Film animasi Nussa dan Rara sebagai tayangan yang layak ditonton anak Sekolah Dasar.

Menurut Agustin, (2018:71) Mendeskripsikan kejadian merupakan cara menilai suatu kejadian dari apa yang dilihat, diamati dan dipahami. Didalamnya ada upaya mendeskripsikan, mencatat, menganalisis dan menginterpretasikan kondisi yang sedang terjadi. Penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi-informasi dan memahami nilai moral dan nilai sosial dalam film animasi Nussa dan Rara.

Pada penelitian ini untuk jenis dan sumber data yang digunakan ada dua macam yakni sumber data primer dan data sekunder. Pada sumber data primer, data yang didapatkan dari pengamatan dan data primer didapatkan dari deskripsi secara nyata yang ada pada film animasi Nussa dan Rara yang melalui pengamatan.

Sumber pada sekunder didapatkan dari hasil catatan sinopsis film animasi Nussa dan Rara. Data sekunder membantu data primer untuk menjelaskan nilai moral yang tampak pada film animasi Nussa dan Rara. dan sumber data primer dan sekunder yang akan dipakai untuk mendeskripsikan tentang adanya nilai moral yang terkandung dalam film tersebut.

Dalam memperoleh kevalidan data yang dapat dipertanggungjawabkan, pengumpulan data tersebut menggunakan pengamatan. Dan upaya dalam mengamati tingkahlaku yang muncul melalui pengamatan. Dengan menggunakan pengamatan peneliti dapat melihat setiap adegan yang aada dalam film animasi Nussa dan Rara. Untuk pencatatan digunakan dalam menemukan ada dan tidaknya nilai moral dalam tayangan film animasi Nussa dan Rara.

Pada tahap analisa data, tahap dimana peneliti mengartikan data-data yang didapatkan dari hasil pengamatan. Tahap berikutnya yakni data tersebut dipakai untuk menjawab adanya ketidaksesuain yang disimpulkan dalam penelitian. Penelitian ini berlandaskan berdasarkan pengamatan dari peneliti. Dalam memperoleh keabsahan data, dengan menggunakan metode:

- 1) Ketelitian pengamat yakni dengan dilakukan secara terstruktur dan secara berkesinambungan dengan realita pada film animasi untuk menentukan peristiwa yang mengandung nilai moral.
- 2) Trianggulasi data yaitu untuk mengetahui keabsahan data melalui pembuktian dengan membandingkan data lain. Dalam Trianggulasi penelitian ini dengan membandingkan dari hasil pengamatan film animasi dengan penilaian deskripsi sinopsis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian data pengamatan terhadap penilaian synopsis. Data yang berupa gambar dengan deskripsi dari gambar film animasi Nussa dan Rara. Gambar serta deskripsi didapatkan dari hasil pengamatan film animasi Nussa dan Rara dengan judul 1)Hujan itu Berkah, 2)Sudah Adzan Jangan Berisik, 3)Belajar ikhlas dan 4) Bersih Kota Kita, Bersih Indonesia. Peneliti memilih film animasi Nussa dan Rara dari masing-masing beberapa macam hubungan yang mengandung nilai moral. Hasil pengamatan terhadap penilaian synopsis disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Pengamatan terhadap Film Animasi Nussa dan Rara

No	Judul Episode Film	Deskripsi Gambar
1	<p>Judul : Hujan itu Berkah</p>  	<p>Menunjukkan adanya sikap percaya dengan adanya Tuhan. Dengan adegan Rara yang mengeluh ketika hujan turun.</p> <p>Nussa menjelaskan kepada Rara bahwa Hujan adalah Rahmat dari Tuhan serta membawa keberkahan. Dan Rara pun percaya bahwa yang menciptakan Hujan adalah Tuhan.</p> <p>Nussa pun menjelaskan jika Hujan sangat membawa manfaat bagi kehidupan makhluk yang ada di bumi. Rara pun berdoa ketika turun hujan bersama-sama Nussa.</p> <p>Dengan kategori : Nilai Moral Hubungan Manusia dengan Tuhan</p>
2	<p>Judul : Sudah Adzan Jangan Berisik</p>  	<p>Pemeran Nussa dan Rara yang disiplin dalam menjalankan sholat 5 waktu dalam sehari.</p> <p>Hal tersebut ditunjukkan ketika terdengar suara adzan, Nussa sudah siap untuk berangkat ke masjid dan tokoh Rara menghargai dengan menunjukkan sikap disiplin ketika main dengan antha (kucingnya).</p> <p>Rara meminta maaf kepada Nussa karena ketika Adzan Rara masih bermain.</p> <p>Dengan kategori :Nilai Moral Hubungan Manusia dengan Dirinya Sendiri</p>
3	<p>Judul : Belajar Ikhlas</p> 	<p>Ketika Umma hendak pergi dan meminta Nussa dan Rara untuk menyelesaikan Pekerjaan rumah dengan menjanjikan memberi imbalan.</p> <p>Setelah pekerjaan rumah selesai Rara dan Nussa menolak uang imbalan yang telah dijanjikan oleh Umma.</p>



Seketika Umma mengungkapkan rasa sayang kepada Nussa dan Rara berupa pelukan.

Dengan kategori : Nilai Moral Hubungan Manusia dengan Sesama

4 Judul : Bersih Kota Kita, Bersih Indonesia



Dari adegan pada judul bersih Kota Kita, Bersih Indonesia.

Umma melihat berita fenomena Banjir yang terjadi di Indonesia. Nussa dan Rara mempunyai ide untuk mencegah bencana banjir yang ada di Indonesia.



Ide cemerlang Nussa dan Rara yaitu dengan membuat video viral dengan adegan membuang sampah, yang merupakan salah satu gerakan untuk menyadarkan masyarakat agar membuang sampah pada tempatnya dan mengajak kepada seluruh masyarakat untuk peduli kepada kebersihan kota.

Dengan Kategori: Nilai Moral Hubungan Manusia dengan lingkungan sekitar

Dari tabel diatas terdapat deskripsi isi adegan yang mengandung nilai moral yang sesuai dengan Kompetensi dasar diantaranya KD 1.1 mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya dan KD 1.2 menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. Dengan adanya Kompetensi dasar dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan nilai moral yang sangat penting untuk anak-anak Sekolah Dasar. Sedangkan pendidikan yang mengandung nilai moral bisa didapatkan secara formal, informal dan nonformal. Dengan adanya hal tersebut, maka dalam pendidikan moral kepada anak Sekolah Dasar sangat berpengaruh sekali jika orangtua dan lingkungan sekitar mendukung dengan adanya pendidikan nilai moral.

Data berikutnya dari Penilaian synopsis atau garis besar dari cerita film animasi Nussa dan Rara. Ditinjau dari macam-macam hubungan dalam nilai moral. Berikut ringkasan dari masing-masing judul film.

Tabel 2. Data Penilaian Sinopsis pada Film Animasi Nussa dan Rara

No	Ringkasan	Deskripsi
1	Judul : Hujan itu Berkah Rara yang mengeluhkan ketika hujan turun. Kemudian Nussa menjelaskan kepada Rara bahwa Hujan adalah Rahmat dari Tuhan dan hujan pun membawa keberkahan pada semua makhluk yang	Pada judul Film animasi Nussa dan Rara dengan Judul Hujan itu Berkah, mengandung Nilai moral.

<p>ada di bumi. Dan Rara pun percaya bahwa yang menciptakan Hujan adalah Tuhan. Rara pun membaca do'a ketika hujan turun dan berdoa agar tanaman tetap subur agar tanaman tidak mati. Rara dan Nussa dapat menikmati hujan-hujan atas ijin Umma.</p>	<p>Nilai moral pada synopsis pada judul ini termasuk kategori Hubungan manusia dengan Tuhan. Karena dalam synopsis ada adegan Tokoh Rara sedang Berdo'a ketika hujan turun.</p>
<p>2 Judul : Sudah Adzan Jangan Berisik Ketika suara azdan berkumandang, Tokoh Rara masih bermain-main dengan hewan peliharaannya (kucing). Ketika Tokoh Nussa keluar dari kamar dengan berpakaian rapi hendak berangkat ke masjid untuk menunaikan sholat magrib, Rara masih bermain dengan kucingnya. Dengan spontan melihat Nussa hendak sholat, Rara pun kaget dan berhenti bermain dengan kucingnya (seperti patung tidak bergerak). Nussa pun mengingatkan kepada Rara jika ada suara adzan berkumandang maka harus berhenti bermain. Dan Rara pun meminta maaf kepada Nussa.</p>	<p>Pada judul Film animasi Nussa dan Rara dengan Judul Sudah Adzan Jangan Berisik, mengandung Nilai moral. Nilai Moral pada synopsis pada judul ini termasuk kategori Hubungan Manusia dengan Dirinya Sendiri. Karena dalam synopsis ada adegan Tokoh Rara yang mampu menghargai orang lain ketika hendak beribadah, Toko Rara ini berhenti bermain dengan kucingnya dan meminta maaf kepada Nussa atas kesalahannya sendiri yang masih bermain ketika terdengar suara adzan.</p>
<p>3 Judul : Belajar Ikhlas Ketika Umma hendak pergi dan meminta Nussa dan Rara untuk menjaga rumah dan menyelesaikan Pekerjaan rumah dengan memberikan daftar pekerjaan rumah beserta jumlah imbalan yang akan diberikan kepada Nussa dan Rara jika mereka melaksanakan tugas dari Umma. Nussa membagi pekerjaan rumah dan Rara tidak setuju dengan pembagian pekerjaan rumah yang ditentukan oleh Nussa, karena menurutnya tidak adil. Kemudian Nussa memutuskan untuk melakukan semua yang ada di daftar pekerjaan rumah untuk dilakukan bersama dan hasilnya nanti dibagi berdua. Setelah pekerjaan rumah selesai Rara dan Nussa menolak uang imbalan yang berupa uang yang telah dijanjikan oleh Umma. Seketika Umma mengungkapkan rasa sayang kepada Nussa dan Rara berupa pelukan.</p>	<p>Pada judul Film animasi Nussa dan Rara dengan Judul Belajar Ikhlas, mengandung Nilai moral. Nilai moral pada synopsis pada judul ini termasuk kategori Nilai Moral Hubungan Manusia dengan Sesama. Karena dalam synopsis ada adegan Tokoh Rara dan Nussa rela berkorban melakukan semua pekerjaan rumah ketika ditinggal Umma keluar. Dan Rara dan Nussa menolak imbalan yang telah dijanjikan oleh Umma. Mereka terlihat bahagia walaupun imbalannya hanya ungkapan sayang berupa pelukan dari Umma.</p>
<p>4 Judul : Bersih Kota Kita, Bersih Indonesia Rara dan Nussa mendengar berita dari televisi yang dinyalakan Umma. Dan seketika Nuusa dan Rara sangat sedih karena bencana sedang melanda indonesia dengan adanya sampah dimana-mana yang membuat banjir. Nussa dan Rara mempunyai ide cemerlang untuk memberi contoh kepada masyarakat yang ada di</p>	<p>Pada judul Film animasi Nussa dan Rara dengan Judul, Bersih Kota Kita, Bersih Indonesia mengandung Nilai moral. Nilai moral pada synopsis pada judul ini termasuk kategori Nilai Moral Hubungan Manusia dengan lingkungan sekitar. Karena dalam synopsis ada adegan Tokoh Rara dan Nussa mempunyai cara yang</p>

indonesia melalui pembuatan video. Video tersebut dibuat dengan tema membuang sampah pada tempat sampah. Tanpa disengaja video tersebut menjadi viral di sosial media. Rara dan Nussa membuat video tersebut dengan tujuan agar masyarakat dapat peduli lingkungan yang ada disekitar.

inovatif dengan membuat video dengan tema membuang sampah pada tempatnya untuk mengajak semua masyarakat agar peduli dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan sinopsis dari film animasi Nussa dan Rara, dari ke empat film dengan judul yang berbeda, masing-masing film mengandung nilai moral dengan perbedaan macam-macam hubungan. Dengan hasil tersebut Film animasi Nussa dan Rara mendapatkan kesimpulan secara menyeluruh tentang film animasi Nussa dan Rara bahwa, Film animasi Nussa dan Rara memang layak ditonton oleh anak-anak. Berdasarkan hasil diatas penilaian sinopsis dapat digunakan untuk data perbandingan dengan data pengamatan. Data perbandingan sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Pengamatan

No	Deskripsi Hasil Pengamatan	Deskripsi Penilaian Sinopsis
1	<p>Judul : Hujan itu Berkah</p> <p>Menunjukkan adanya sikap percaya dengan adanya Tuhan. Dengan adegan Rara yang mengeluh ketika hujan turun.</p> <p>Nussa menjelaskan kepada Rara bahwa Hujan adalah Rahmat dari Tuhan serta membawa keberkahan. Dan Rara pun percaya bahwa yang menciptakan Hujan adalah Tuhan.</p> <p>Nussa pun menjelaskan jika Hujan sangat membawa manfaat bagi kehidupan makhluk yang ada di bumi. Rara pun berdoa ketika turun hujan bersama-sama Nussa.</p> <p>Dengan Kategori :Nilai Moral Hubungan Manusia dengan Tuhan</p>	<p>Pada judul Film animasi Nussa dan Rara dengan Judul Hujan itu Berkah, mengandung Nilai moral.</p> <p>Nilai moral pada synopsis pada judul ini termasuk kategori Hubungan manusia dengan Tuhan. Karena dalam synopsis ada adegan Tokoh Rara sedang Berdo'a ketika hujan turun.</p>
2	<p>Judul: Sudah Adzan Jangan Berisik</p> <p>Pemeran Nussa dan Rara yang disiplin dalam menjalankan sholat 5 waktu dalam sehari.</p> <p>Hal tersebut ditunjukkan ketika terdengar suara adzan, Nussa sudah siap untuk berangkat ke masjid dan tokoh Rara menghargai dengan menunjukkan sikap disiplin ketika main dengan antha (kucingnya).</p> <p>Rara meminta maaf kepada Nussa karena ketika Adzan Rara masih bermain.</p> <p>Fengan Kategori :Nilai Moral Hubungan Manusia dengan Dirinya Sendiri</p>	<p>Pada judul Film animasi Nussa dan Rara dengan Judul Sudah Adzan Jangan Berisik, mengandung Nilai moral.</p> <p>Nilai Moral pada synopsis pada judul ini termasuk kategori Hubungan Manusia dengan Dirinya Sendiri. Karena dalam synopsis ada adegan Tokoh Rara yang mampu menghargai orang lain ketika hendak beribadah, Toko Rara ini berhenti bermain dengan kucingnya dan meminta maaf kepada Nussa atas kesalahannya sendiri yang masih bermain ketika terdengar suara adzan.</p>

<p>3</p> <p>Judul : Belajar Ikhlas</p> <p>Ketika Umma hendak pergi dan meminta Nussa dan Rara untuk menyelesaikan Pekerjaan rumah dengan menjanjikan memberi imbalan.</p> <p>Setelah pekerjaan rumah selesai Rara dan Nussa menolak uang imbalan yang telah dijanjikan oleh Umma.</p> <p>Seketika Umma mengungkapkan rasa sayang kepada Nussa dan Rara berupa pelukan.</p> <p>Dengan Kategori: Nilai Moral Hubungan Manusia dengan Sesama</p>	<p>Pada judul Film animasi Nussa dan Rara dengan Judul Belajar Ikhlas, mengandung Nilai moral.</p> <p>Nilai moral pada synopsis pada judul ini termasuk kategori Nilai Moral Hubungan Manusia dengan Sesama. Karena dalam synopsis ada adegan Tokoh Rara dan Nussa rela berkorban melakukan semua pekerjaan rumah ketika ditinggal Umma keluar.</p> <p>Dan Rara dan Nussa menolak imbalan yang telah dijanjikan oleh Umma. Mereka terlihat bahagia walaupun imbalannya hanya ungkapan sayang berupa pelukan dari Umma.</p>
<p>4</p> <p>Judul : Bersih Kota Kita, Bersih Indonesia</p> <p>Dari adegan pada judul bersih Kota Kita, Bersih Indonesia.</p> <p>Umma melihat berita fenomena Banjir yang terjadi di Indonesia. Nussa dan Rara mempunyai ide untuk mencegah bencana banjir yang ada di Indonesia.</p> <p>Ide cemerlang Nussa dan Rara yaitu dengan membuat video viral dengan adegan membuag sampah, yang merupakan salah satu gerakan untuk menyadarkan masyarakat agar membuang sampah pada tempatnya dan mengajak kepada seluruh masyarakat untuk peduli kepada kebersihan kota.</p> <p>Dengan Kategori: Nilai Moral Hubungan Manusia dengan lingkungan sekitar</p>	<p>Pada judul Film animasi Nussa dan Rara dengan Judul, Bersih Kota Kita, Bersih Indonesia mengandung Nilai moral.</p> <p>Nilai moral pada synopsis pada judul ini termasuk kategori Nilai Moral Hubungan Manusia dengan lingkungan sekitar. Karena dalam synopsis ada adegan Tokoh Rara dan Nussa mempunyai cara yang inovatif dengan membuat video dengan tema membuang sampah pada tempatnya untuk mengajak semua masyarakat agar peduli dengan lingkungan sekitar.</p>

Berdasarkan hasil perbandingan diatas bahwa:1) Dari ke empat film animasi yang terpilih mengandung nilai moral. 2) Dari ke empat film animasi Nussa dan Rara yang terpilih mengandung nilai moral dengan perbedaan macam hubungan. 3) Film animasi Nussa dan Rara layak untuk ditontonkan dikalangan anak – anak Sekolah Dasar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa, film animasi Nussa dan Rara mengandung pesan moral. Film animasi Nussa dan Rara merupakan film animasi yang layak untuk ditonton dan diputarkan untuk media pembelajaran serta dapat dimanfaatkan oleh orangtua siswa untuk dapat memberikan bimbingan kepada anak melalui film animasi tersebut. Film animasi Nussa dan Rara layak untuk ditontonkan dikalangan anak – anak Sekolah Dasar. Selain sesuai dengan karakter anak SD, film animasi ini dapat sebagai alat media

pembelajaran dalam menanamkan nilai-nilai moral.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. (2018). Memahami Nilai Moral dan Sosial Dalam Kesenian Barongan Sebagai Pertunjukan Yang Layak Ditonton Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 7(1), 69-74. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v7i1.5117>
- Firmansah, M. L. H. (2018). Memahami Nilai Spiritual dalam Film Upin-Ipin sebagai Tayangan yang Layak Ditonton Anak Usia 2-6 Tahun. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(1), 51-66. <https://doi.org/10.29062/seling.v4i1.135>
- Hanifa, A. (2018). Mengintip Dapur Fil Animasi Anak Musli yang Tengah Naik Daun. <https://muslimahdaily.com/entertainment/film/item/2009-mengintip-dapur-nussa-dan-rara.-film-animasi-anak-muslim-yang-tengah-naik-daun.html>. Diakses pada tanggal 17 Desember 2021
- Jamie C. Miller. (2003). *Mengasah Kecerdasan Moral Anak*. Bandung: KAFIA
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Panduan Penilaian Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Kunandar. (2007). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Nugriyanto, B. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada. University Press.
- Novitasasi, M. (2019). *Nilai-Nilai Moral Pada Film Animasi Nussa dan Rara Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Tema Menjelajah Luar Angkasa Subtema Keteraturan yang Menakutkan Kelas VI Sekolah Dasar*. Skripsi. Jember: Universitas Jember
- Purnama, Medina Nur Asyifah. (2020). Nilai-Nilai Pendidikan Moral (Santun Dan Hormat Pada Orang Lain) Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara (Dalam Episode Kak Nussa). *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 2(1), 38-48. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v2i1.279>
- Ramadhani, F. (2021). Analisis Nilai-Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini dalam Tayangan Film Kartun Nussa dan Rara. *Darul 'Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 9(1), 53-68. <https://doi.org/10.24952/di.v9i1.3626>
- Sayekti, Octavian Muning. (2019). Film Animasi “Nussa dan Rara Episode Baik Itu Mudah” sebagai Sarana Penanaman Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 164-171. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.29093>
- Syahidin. (2009). *Moral dan Kognisi Islam*. Bandung: CV Alfabeta.
- Yuliana, L. (2013). Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 15(1), 1-10. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v15i1.3527.g3004>. <https://id.wikipedia.org/wiki/Topik:V27dmpawr3otzmaw>. Diakses pada tanggal 16 Desember 2021

PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF MATERI PANTUN DENGAN BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ KELAS V SDN PUCANG IV SIDOARJO

Ni'matul Mutammimah^{1✉}, Hari Satrijono², Fitria Kurniasih³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jember, Indonesia^{1,2,3}

SDN Pucang IV Sidoarjo, Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo, Indonesia¹

e-mail: imamutammimah11160@gmail.com¹, hsatrijono@gmail.com², fitria.fkip@unej.ac.id³

ABSTRAK

LKPD interaktif adalah lembar kerja peserta didik yang berisi materi dan latihan soal berbasis komputer. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan efektivitas LKPD interaktif dengan berbantuan aplikasi quizizz. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menurut Borg and Gall. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VA dan VB SDN Pucang IV Sidoarjo dengan jumlah 48 peserta didik. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket respon dan tes hasil belajar. Teknik analisis data dilakukan melalui lembar validasi, angket respon dan tes hasil belajar peserta didik. Hasil uji validasi produk 87,8%, validasi soal 85,4%, validasi materi 88,4%, analisis angket respon memperoleh persentase 99%, tes hasil belajar 85%. Berdasarkan hasil tersebut kesimpulannya yaitu pengembangan LKPD interaktif dengan aplikasi quizizz valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: aplikasi quizizz, materi pantun, pengembangan LKPD interaktif

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LKPD THROUGH POEM WITH QUIZIZZ APPLICATION FOR FIFTH GRADE SDN PUCANG IV SIDOARJO

ABSTRACT

Interactive LKPD is a student worksheet that contain subject matter and computer- based questions. The purpose of this research was to know validty and efectivity of interactive LKPD through quizizz application. The type of this research is development study by Borg and Gall. The subject of this research were 48 students of 5th grade Pucang IV Sidoarjo elementary school. Data was collected by interview, questionnaris, and tests. Data analysis techinques were carried out with validty sheet, questionnaires and tests. The result of product validty is 87,8%, question validty is 85,4%, subject matter validty is 88,4%, questionnary get 99% percentage, and test get 85% percentage. Based on this results, we can know that development interactive LKPD through quizizz application is valid and effective to be applied in learning.

Keywords: quizizz application, poem, interactive student worksheet development

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
27 Desember 2021	20 Januari 2022	23 Januari 2022	25 Januari 2022

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring tentu memberikan banyak dampak yang dialami pendidik dan peserta didik. Salah satu kesulitan yang dialami pendidik yaitu kesulitan dalam menyampaikan pelajaran dikarenakan pendidik dan peserta didik tidak dapat bertemu secara langsung. Pembelajaran cenderung pasif dikarenakan respons yang diberikan peserta didik tidak kompleks seperti pembelajaran konvensional. Agar pembelajaran dapat berlangsung aktif, maka dibutuhkan bahan ajar yang efektif digunakan saat pembelajaran daring, contohnya yaitu LKPD interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap pendidik kelas V SDN Pucang IV Sidoarjo, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo pada hari Kamis, 19 Agustus 2021 diperoleh beberapa informasi, diantaranya pemanfaatan bahan ajar di sekolah belum maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan LKPD yang digunakan masih berupa kertas cetak yang hanya berisi soal-soal. LKPD cetak menurut hasil wawancara dengan pendidik kelas V membebani pendidik dalam mengoreksi pekerjaan peserta didik. Peserta didik juga kesulitan mengerjakan LKPD cetak. Hal ini dikarenakan LKPD dikirimkan lewat *WhatsApp Group*. Pelaksanaan ujian materi pantun pun juga tidak terdapat variasi soal. Peserta didik tidak diminta untuk membuat pantun secara mandiri. Peserta didik juga tidak diminta untuk menggali isi dan amanat pantun yang merupakan pesan moral yang dapat diajarkan. Hal ini tidak sejalan dengan KD bahasa Indonesia pada kelas V, yakni KD 3.6. KD dan implementasinya jelas memiliki ketidak selarasan. Padahal tingkat keberhasilan pembelajaran ditentukan dari ketercapaian kompetensi yang sudah di rumuskan di awal pembelajaran.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Mutia (2020). Hasil penelitian menunjukkan validasi perangkat yaitu 89,3%, validasi materi yaitu 90% serta validasi media yaitu 89,3% dengan revisi. Kesimpulannya adalah pengembangan LKPD bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dinyatakan valid atau layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya penelitian oleh Tyas dan Nawang (2021). Hasil dari penelitian yang dilakukan Tyas dan Nawang yaitu skor analisis keefektifan mendapatkan nilai 88% dan sekitar 80% peserta didik menjawab pertanyaan dengan skor antara 75 sampai dengan 100. Selanjutnya penelitian oleh Rabilla (2021). Hasil dari penelitian ini yaitu validasi media 4,07, validasi materi 4,19 Reliabilitas soal tes dalam evaluasi menggunakan *quizizz* pada materi pola bilangan dan deret aritmatika yaitu 0.932, jadi reliabilitas tinggi.

KAJIAN TEORI

Menurut Prastowo dalam Rahayuningsih (2018) LKPD ialah salah satu media cetak yang memuat topik dan latihan soal dimana peserta didik diminta untuk menyelesaikannya supaya tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat tercapai. Tujuan dibuatnya LKPD menurut Prastowo dalam Rahayuningsih (2018) yakni: a) meminimalisir peran pendidik dalam kegiatan belajar dan menitikberatkan aktivitas belajar kepada peserta didik, b) memberi kemudahan peserta didik untuk memahami materi pelajaran, c) mengembangkan prestasi peserta didik dikarenakan kaya latihan soal, d) mempermudah kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Penyusunan LKPD bagi tingkatan sekolah dasar menurut Prastowo (2014:274) adalah: 1) menganalisis kurikulum tematik, 2) menyusun peta kebutuhan LKPD, 3) menentukan judul LKPD tematik, 4) menyusun LKPD.

Bahasa Indonesia ialah muatan pelajaran yang dibelajarkan di sekolah dasar mulai kelas 1 sampai 6. Menurut Satrijono (2011) muatan pelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik secara efektif dan efisien berdasar tatanan budaya, baik komunikasi yang dilakukan secara lisan ataupun bahasa tulis. Secara hakikat, pembelajaran bahasa Indonesia berfungsi untuk membuat peserta didik memiliki keterampilan yang baik dan benar dalam berbahasa. Fokus dalam penelitian ini yaitu meningkatkan

keterampilan menyimak LKPD yang telah dikembangkan dimana nantinya peserta didik diharapkan untuk memahami isi dari LKPD.

Salah satu materi bahasa Indonesia di sekolah dasar yaitu pantun. Pantun menurut Rabilla (2018) adalah puisi Melayu asli yang telah mendarah daging dalam masyarakat Indonesia. Dalam belajar pantun, peserta didik hendaknya mengetahui ciri-ciri penulisan pantun dikarenakan terdapat aturan dalam penulisannya. Pembelajaran pantun juga meningkatkan kekreativitasan peserta didik dalam menuangkan ide dan pikiran mereka melalui pantun yang dibuat secara mandiri. Fungsi lain dari pembelajaran pantun yaitu peserta didik mendapat pesan moral di dalamnya. Jadi pembelajaran pantun selain dapat meningkatkan wawasan dan kekreativitasan, juga dapat memberi pemahaman pada peserta didik mengenai pendidikan moral.

Tyas dan Nawang (2021) menjelaskan bahwa *quizizz* merupakan aplikasi web berupa permainan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tatap muka atau pembelajaran jarak jauh (secara daring). Kelebihan *quizizz* menurut Tyas dan Nawang (2021) antara lain: 1) soal mudah dibuat oleh pendidik dan bervariasi, mulai dari soal pilihan ganda; uraian singkat; ceklis; polling; dan pertanyaan dengan jawaban terbuka, 2) hasil belajar peserta didik dapat langsung diunduh dalam bentuk *excel*, 3) soal dapat dikerjakan secara langsung ataupun dibuat PR dengan iringan musik, 4) setiap soal dapat diberi waktu pengerjaan, 5) mudah digunakan, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Sedangkan kekurangan *quizizz* sebagai aplikasi web yaitu: 1) membutuhkan ponsel, 2) membutuhkan paket data untuk dapat mengakses

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VA dan VB SDN Pucang IV Sidoarjo. Penelitian dilaksanakan selama 7 hari yakni tanggal 21-27 November 2021. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall. Langkah penelitian ini sesuai dengan Borg and Gall yakni: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produksi massal.

Potensi dan masalah dilakukan dengan kegiatan wawancara terhadap wali kelas VA SDN Pucang IV Sidoarjo untuk memperoleh data awal penelitian. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan konsep materi dengan menganalisis KD dimana materi yang dipilih yaitu pantun. Desain produk dilakukan untuk memberi rancangan produk yang akan dikembangkan. Validasi desain dilakukan untuk mengetahui validitas produk yang divalidasi oleh tiga validator ahli. Revisi desain dilakukan apabila terdapat revisi dari validator. Uji coba produk dalam skala kecil dilakukan pada 10 peserta didik kelas VB untuk memperoleh respon positif terhadap LKPD yang dikembangkan. Revisi produk dilakukan apabila respon positif peserta didik kurang dari 80%. Uji coba pemakaian dilakukan pada 28 peserta didik kelas VA melalui kegiatan *pre test* dan *post test*. Revisi produk dilakukan apabila masih terdapat kelemahan dalam LKPD. Produksi massal dilakukan apabila LKPD dinyatakan valid dan efektif.

Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan wawancara, tes hasil belajar, lembar validasi dan angket respon. Aspek yang dinilai yaitu keefektifan LKPD dan hasil belajar peserta didik. Keefektifan diukur melalui hasil validasi, angket respon dan tes hasil belajar. Adapun teknik analisis data dilakukan menggunakan rumus:

Analisis Data Validasi

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100\%$$

Dengan keterangan:

Valpro = validitas produk

Srt = skor riil tercapai

Smt = skor minimal yang dapat tercapai

Hasil validasi yang sudah dihitung tadi kemudian dikonfirmasi dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Kriteria Skor	Kategori Kelayakan Skor
81-100	Sangat layak
61-80	Layak
41-60	Cukup layak
21-40	Kurang layak
0-20	Sangat kurang layak

Sumber: Masyhud (2016:243)

Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Menurut Hobri (2010:167), analisis data persentase hasil belajar peserta didik dapat dihitung melalui rumus:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- E = persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik
- n = jumlah peserta didik yang hasil belajarnya tuntas
- N = jumlah keseluruhan peserta didik

Sedangkan hasil tabulasi untuk mengkonfirmasi ketuntasan belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar

Rentangan Skor	Kategori Ketuntasan Hasil Belajar
81-100	Sangat baik
71-80	Baik
61-70	Cukup baik
41-60	Kurang baik
0-40	Sangat kurang baik

Sumber: Hobri (2010)

Analisis Angket Respon Peserta Didik

Penentuan persentase respon peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus (Millah, dkk, 2012:21):

$$Y = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

- Y = persentase respon
- A = jumlah peserta didik yang menjawab “ya” pada semua opsi
- B = jumlah seluruh peserta didik

Data respon peserta didik selanjutnya dapat dikonfirmasi pada kriteria skor respon peserta didik dengan skor penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Skor Respon Peserta Didik

Kriteria skor	Kategori respon
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup baik
21-40	Kurang baik
0-20	Tidak baik

Sumber: Khabibah, dkk (2016:765)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan LKPD interaktif materi pantun dengan berbantuan aplikasi *quizizz* ini terdapat dalam tema 4 subtema 1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu LKPD interaktif dengan menggunakan aplikasi web *quizizz*.

Analisis Hasil Validasi

Validasi dilakukan terhadap tiga validator dimana tiap validator memvalidasi produk, materi, dan soal dalam LKPD yang dikembangkan.

1. Analisis Validasi Produk

Setelah divalidasi oleh validator ahli, maka hasil validasi dianalisis untuk dinyatakan kelayakannya. Hasil dari validasi produk adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Produk

No	Indikator	Skor Rerata
1.	Warna judul LKPD kontras dengan latar belakang	4,3
2.	Kualitas gambar	4,6
3.	Kemenarikan desain tampilan	4,3
4.	Kejelasan tulisan (tidak salah ketik/ <i>typo</i>)	4,6
5.	Ukuran dan jenis huruf yang disediakan	4,3
6.	Ketepatan penempatan gambar	4,3
7.	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	4,6
8.	Perbandingan huruf dan gambar	4,6
9.	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	4,3
10.	Menampilkan pusat pandangan dengan baik	4
Total		43,9

Skor rerata yang diperoleh dari tiap validator yaitu 43,9. Kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan rumus:

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100\%$$

$$Valpro = \frac{43,9}{50} \times 100\%$$

$$Valpro = 87\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan bahwa hasil validasi produk memperoleh persentase skor 87,8 atau dengan interpretasi sangat layak.

2. Analisis Validasi Soal

Setelah divalidasi oleh validator ahli, maka hasil validasi dianalisis untuk dinyatakan kelayakannya. Hasil dari validasi produk adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Validasi Soal

No	Indikator	Skor Rerata
1.	Soal sesuai dengan KD yang harus dikuasai peserta didik	4,3
2.	Isi materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4,6
3.	Kejelasan ruang lingkup pertanyaan	4
4.	Soal yang dinyatakan sesuai dengan jenjang sekolah serta tingkatan kelas	4
5.	Menggunakan kata tanya atau perintah dalam pertanyaan butir soal	4
6.	Tidak terdapat penafsiran ganda dalam butir soal	4,3
7.	Pemilihan bahasa yang mudah dipahami dalam rumusan butir soal	4,3
8.	Rumusan butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4,3
9.	Rumusan butir soal tidak menggunakan bahasa daerah setempat	4,6
10.	Rumusan butir soal sudah kompleks (dari yang mudah hingga sukar)	4,3
Total		42,7

Skor rerata yang diperoleh dari tiap validator yaitu 42,7. Kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan rumus:

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100\%$$

$$Valpro = \frac{42,7}{50} \times 100\%$$

$$Valpro = 85,4\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan bahwa hasil validasi produk memperoleh persentase skor 85,4 atau dengan interpretasi sangat layak.

3. Analisis Validasi Materi

Setelah divalidasi oleh validator ahli, maka hasil validasi dianalisis untuk dinyatakan kelayakannya. Hasil dari validasi materi adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Validasi Materi

No	Indikator	Skor Rerata
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	4,3
2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	4,3
3.	Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan peserta didik	4,3

4.	LKPD yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan IPTEK	4,3
5.	Kedalaman materi sudah memadai	4,3
6.	Materi yang diberikan sudah kompleks	4,3
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4,6
8.	Petunjuk pengerjaan mudah dipahami	4,6
9.	Kunci jawaban tes sesuai dengan tes yang dilakukan	4,6
10.	Alokasi waktu yang dirancang sesuai dengan materi	4,6
Total		44,2

Skor rerata yang diperoleh dari tiap validator yaitu 44,2. Kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan rumus:

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100\%$$

$$Valpro = \frac{44,2}{50} \times 100\%$$

$$Valpro = 88,4\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan bahwa hasil validasi produk memperoleh persentase skor 88,4 atau dengan interpretasi sangat layak.

4. Analisis Validasi Angket Respon

Validasi angket respon dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah pertanyaan yang diberikan pada peserta didik sudah sesuai dengan tingkat berpikir atau belum. Hasil dari validasi angket respon peserta didik yang diperoleh yakni lembar angket respon dapat disebarakan kepada peserta didik tanpa revisi.

Analisis Angket Respon

Analisis angket respon peserta didik dilakukan setelah uji coba produk dalam skala kecil. Uji coba produk dilakukan pada 10 peserta didik di kelas VB SDN Pucang IV Sidoarjo. Analisis angket respon menggunakan rumus:

$$Y = \frac{A}{B} \times 100\%$$

$$Y = \frac{9}{10} \times 100\%$$

$$Y = 90\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan skor lebih dari 61. Artinya LKPD mendapat respon peserta didik sebesar 90% atau dalam kategori sangat baik.

Analisis Hasil Belajar

Analisis hasil belajar dilakukan sebanyak 2x, yaitu kegiatan *pre test* dan *post test*. Kegiatan tes dilakukan pada 28 peserta didik kelas VA SDN Pucang IV Sidoarjo.

1. Hasil *Pre Test*

Tabel 7. Hasil Pre Test

Uraian	Jumlah	Rata-rata
Peserta didik yang tuntas	6	21,5
Peserta didik yang tidak tuntas	22	78,5

2. Hasil *Post Test*

Tabel 8. Hasil Post Test

Uraian	Jumlah	Rata-rata
Peserta didik yang tuntas	24	85,7
Peserta didik yang tidak Tuntas	4	14,3

Berdasarkan tabel 7 dan 8 dapat diketahui bahwa peserta didik mengalami peningkatan belajar sebesar 85,7% yang dibuktikan dengan rumus:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$E = \frac{24}{28} \times 100\%$$

$$E = 85,7\%$$

Berdasar perhitungan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik lebih dari 80% sehingga LKPD dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Pembahasan

Pengembangan LKPD interaktif materi pantun dengan berbantuan aplikasi *quizizz* ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri atas 10 tahap, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produksi massal. Namun, penelitian hanya dilaksanakan sampai tahap ke-9 yakni revisi produk 2 dikarenakan terkendala waktu dan biaya penelitian.

Pada tahap potensi dan masalah, dilakukan wawancara untuk mengetahui potensi dan masalah yang ditemukan. Potensi yang ditemukan yakni SDN Pucang IV Sidoarjo menyediakan fasilitas yang memadai bagi peserta didik. Sedangkan masalah yang ditemukan yakni kurang memanfaatkan LKPD saat pembelajaran daring sehingga antara pendidik dan peserta didik mengalami banyak kendala. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan menemukan konsep materi yang didapatkan dari analisis KD muatan pelajaran bahasa Indonesia dengan KD 3.6 materi pantun dalam Tema 4 Subtema 1. Tahap desain produk dilakukan sebelum menguji validitas kepada validator ahli.

Tahap validasi dilaksanakan dengan cara memberikan instrumen penilaian pada validator ahli. Skor yang didapatkan dari hasil validasi produk yaitu sebesar 87,8%, validasi materi sebesar 88,4%, dan validasi soal sebesar 85,4%. Tahap revisi desain dilakukan setelah uji validasi. Adapun saran dari hasil validasi produk yakni sudah layak untuk diterapkan. Saran dari hasil validasi materi yakni tujuan pembelajaran diturunkan dari indikator dan kata ulangan diganti menjadi latihan soal. Sedangkan saran dari hasil validasi soal yakni: 1). penyusunan kalimat tanya kurang sesuai, 2) tidak menggunakan kata tanya “mana”, 3) terdapat kata ganda dalam satu

kalimat, 4) memperhatikan penggunaan definisi operasional. Uji coba produk dilaksanakan dalam skala kecil dengan 10 peserta didik di kelas VB. Hasil yang didapatkan yakni sebesar 90% peserta didik memberikan respon positif terhadap LKPD yang dikembangkan. Tahap revisi produk dilakukan setelah mengetahui kelemahan dalam LKPD.

Tahap uji coba pemakaian dilaksanakan dalam skala besar di kelas VA yaitu dengan jumlah peserta didik sebanyak 28. Tahap uji coba pemakaian ini dilakukan 2 kali, yaitu *pre test* dan *post test*. Hasil yang diperoleh dari kegiatan *post test* yakni sebanyak 85% peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar. Tahap revisi produk 2 dilakukan jika masih terdapat kekurangan, maka dilakukan revisi final.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan LKPD interaktif materi pantun dengan berbantuan aplikasi *quizizz* kelas V SDN Pucang IV Sidoarjo diperoleh beberapa kesimpulan:

1. Hasil validitas produk memperoleh skor 87,8. Hasil validitas soal memperoleh skor 85,4 dan hasil validitas materi memperoleh skor 88,4 dimana ketiganya dalam kategori kualitatif sangat layak. Sedangkan angket respon peserta didik memperoleh skor 90 atau dalam kategori kualitatif sangat baik. Hasil belajar peserta didik meningkat 85% atau dalam kategori kualitatif sangat baik setelah menggunakan LKPD.
2. Dari kegiatan *pre test* dan *post test* yang sudah dilaksanakan didapatkan hasil bahwa sebanyak 85% peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar sesudah digunakannya LKPD *quizizz* yang sudah dikembangkan. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa “Pengembangan LKPD Interaktif Materi Pantun Dengan Berbantuan Aplikasi *Quizizz*” dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena.
- Khabibah, E. N., Kuswanti, N., & Suparno, G. (2016). Keefektifan Modul Berbasis Guided Discovery pada Materi Respiratory System. *Prosiding Semnas Pendidikan IPA Pascasarjana UM*, 1, 764-770. Retrived from <http://pasca.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/02/Elok-Norma-K.-764-770.pdf>
- Kinanti, M. D., & Subagio, M. (2020). Pengembangan LKPD bahasa Inggris berbantu aplikasi *quizizz* kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 539-548. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35319>
- Masyhud, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rabilla. (2021). *Pengembangan Soal Tes Berbasis Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetisi Peserta Didik*. Skripsi. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Rahayuningsih, D. I. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(2), 726–733. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n2.p726-733>
- Satrijono, H. (2011). *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jember: LPMPK.
- Tyas, D., & Sulistyani, N. (2021). Implementing Hots-based Interactive Quizzes Oriented on Local Wisdom Through Quizizz Application at Elementary Schools. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 159-173. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v10i1.8174>