



Pengembangan Desain Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran pada Materi Cita-Citaku Kelas 4 Sekolah Dasar

Rihandika Adi Praja¹, Mawardi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia
E-mail: 292018155@student.uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-10-01 Keywords: <i>Learning;</i> <i>Android;</i> <i>Learning Media;</i> <i>Grade 4</i>	The purpose of this research is to develop learning media based on android. The method used is research and development (R & D). The result of the research is that the learning media of my ideals application based on android is feasible to use. My ideals application media can increase students' enthusiasm for the material and help provide a real picture so that it can be better embedded in students' memory, therefore it is recommended for teachers to use my ideals application media when online learning takes place. The development of my ideals application media still needs further development to be able to further improve the quality of online learning.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-10-01 Kata kunci: <i>Pembelajaran;</i> <i>Android;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Kelas 4.</i>	Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran dengan basis android. Metode yang digunakan adalah riset dan pengembangan (R & D). Hasil penelitian adalah bahwa media pembelajaran aplikasi cita-citaku yang berbasis android layak digunakan. Media aplikasi cita-citaku dapat meningkatkan antusias siswa terhadap materi dan membantu memberikan gambaran nyata sehingga dapat tertanam lebih baik di memori siswa, oleh karena itu disarankan untuk guru menggunakan media aplikasi cita-citaku saat pembelajaran online berlangsung. Pengembangan media aplikasi cita-citaku ini masih perlu pengembangan yang lebih lanjut untuk dapat lebih bisa meningkatkan kualitas pembelajaran secara online.

I. PENDAHULUAN

Penyebaran Covid pada awalnya luar biasa berdampak pada dunia finansial dan sosial, namun saat ini dampaknya juga dirasakan oleh jagat sekolah, pandemi virus corona telah berdampak pada semua sistem sekolah dari pra-sekolah, esensial, tambahan hingga organisasi tersier, sehubungan dengan laporan ABC News pada Walk 7, 2020, sekolah dan pemutusan sekolah telah terjadi di lebih dari dua belas negara karena pandemi Coronavirus (Purwanto, et al., 2020). UNESCO menilai hampir 900 juta mahasiswa terdampak penutupan yayasan pendidikan akibat pandemi virus corona (Nicola, 2020), pemisahan fisik yang harus diterapkan menyebabkan pengalaman pendidikan siswa di ruang belajar mengubah strategi dengan belajar dari rumah atau belajar dari rumah (Herliandry, N, M E, & H, 2020), pilihan otoritas publik untuk menanggulangi setiap tindakan pembelajaran, menyebabkan otoritas publik dan organisasi pembelajaran terkait perlu memberikan opsi dan pengembangan dalam siklus pembelajaran bagi siswa yang tidak dapat melakukan pembelajaran. Interaksi langsung dalam landasan instruktif (Purwanto, et al., 2020), siswa untuk situasi ini siswa sekolah, diharapkan menghabiskan energi

di rumah dengan merenungkan, berbicara, menyelesaikan tugas, dan mengerjakan tes menggunakan media web (Safitri, Yuliana, Alfian, Taradipa, & Aryani, 2020), efek pengembangan pembelajaran dari Coronavirus benar-benar membuka pandangan dunia lain untuk lembaga pendidikan yang sampai sekarang tidak menggambarkan pengalaman yang berkembang seperti saling tatap di ruang belajar (Fitriyani, Fauzi, & Sari, 2020). Ada tugas penting untuk kerangka data inovasi jarak jauh online di sekolah yang harus siap untuk menyelesaikan strategi pembelajaran dari rumah, salah satu opsinya adalah dengan melibatkan Android dipakai sebagai sebuah media pembelajaran, pemanfaatan android yang akan digunakan untuk bahan media pembelajaran dapat menjadi salah satu pilihan dan jawaban untuk menjadikan siswa lebih dinamis dalam pengalaman yang berkembang.

Mengingat pelaksanaan PISA 2018, siswa Indonesia berada di urutan 72 dari 79 negara peserta ujian, hasil uji coba menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa adalah 371 dalam membaca, 379 dalam menghitung angka, dan 394 dalam sains. Skor ini di bawah rata-rata untuk 79 PISA yang mengambil minat negara, tepatnya 487

untuk kapasitas pengetahuan, dan 489 untuk matematika dan sains (OECD, 2019). Hasil ini menunjukkan penurunan dengan hasil TEST PISA sebelumnya, pada tahun 2015, siswa Indonesia mencatat nilai menengah lebih tinggi untuk semua bidang, khususnya 397, 384, dan 403 untuk kemampuan membaca, matematika, dan sains (PISA, 2015). Dari laporan PISA dapat dipahami bahwa rendahnya kualitas guru dan perbedaan pemikiran persiapan di Indonesia diterima menjadi pendorong mendasar rendahnya kemampuan siswa, berbagai penyebab dalam pertemuan-pertemuan yang memupuk di sekolah, misalnya, kurangnya motivasi yang melatar belakangi media pembelajaran dalam belajar mengajar berhasil, sehingga siswa kurang berdaya dan kurang tertarik pada materi yang diajarkan. Untuk sementara, sekolah memiliki tempat kerja dan fasilitas yang memadai untuk membantu penjemputan, termasuk kantor penelitian PC, laboratorium sains, dan LCD, namun penggunaannya belum diperpanjang dan diperluas (Hadisaputra, 2019).

Berkaitan dengan hal tersebut, maka penting untuk melakukan penyempurnaan, perubahan, dan pemutakhiran dalam latihan pembelajaran di masa pandemi virus corona, khususnya dengan membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis menggunakan Android yang dapat menampilkan ide-ide dinamis dan menitik yang menantang untuk digambarkan atau ditampilkan secara lugas pada Web. laboratorium. Umumnya, Android sudah banyak digunakan oleh masyarakat lokal, khususnya pelajar, penggunaan ponsel dan keberadaannya saat ini yang sudah terkenal di dunia dan tidak ketinggalan dengan Indonesia, ponsel dapat sangat mempengaruhi keberadaan manusia dan memberikan banyak kenyamanan dalam menggunakannya. Namun pemanfaatan telepon seluler hanya dipergunakan untuk hiburan online dan hanya sedikit yang memanfaatkannya untuk membantu latihan belajar (Muyaroah & Fajartia, 2017), penelitian tentang pengembangan android sebagai media pembelajaran secara umum telah banyak dilakukan, berikut beberapa penemuan dari penelitian tentang media pembelajaran berbasis android: Aplikasi android dapat membuat pembelajaran menjadi sangat menarik dan selanjutnya dapat membujuk siswa agar dapat memahami materi dengan baik (Kahraman & M. oguzhan, 2015), pembelajaran serbaguna berbasis Android adalah kemajuan dalam kerangka kerja pertunjukan karena dapat digunakan dengan baik (Zheng, Cheng, & Peng, 2015).

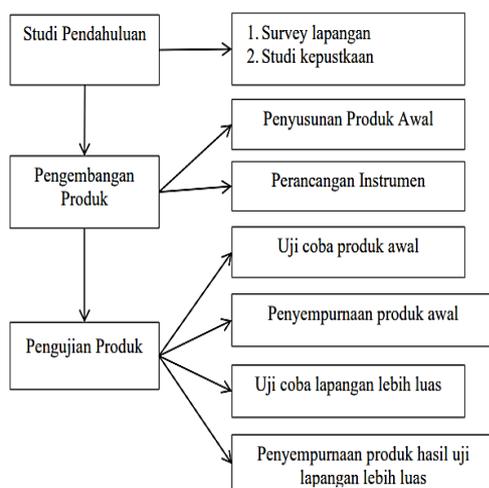
Perkembangan media berbasis android merupakan hal yang wajar dengan tujuan agar siswa dapat meningkat, maju dengan memanfaatkan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk membidik substansi, media pembelajaran berisi total komponen media yang menggabungkan suara, video, teks, dan ilustrasi yang memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi secara cerdas melalui sorotan media yang dapat diakses (Gunawan, Harjono, Sahidu, & Herayanti, 2017). Dengan inovasi berbasis android, pembelajaran tidak akan berulang dengan teks saja, namun dapat membuat komponen suara atau visual bahkan aktivitas untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Dalam penelitian ini, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan membuat sebuah aplikasi pada mata pelajaran cita-citaku dengan menggunakan website andromo sebagai sarana dalam pembuatan aplikasi. Pembelajaran melalui media smartphone akan lebih mudah dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih efisien dalam belajar, harapan peneliti ialah dengan aplikasi android ini peserta didik bisa lebih paham tentang materi yang disampaikan pendidik terutama pada materi cita-citaku. Materi cita-citaku pada pembelajaran kelas 4 sekolah dasar seringkali membuat siswa merasa bosan karena mereka hanya mendengarkan ceramah dan mendapat tugas dari guru, dari laporan PISA, diketahui bahwa buruknya kualitas pendidik dan keunikan sifat persekolahan di Indonesia diyakini menjadi pendorong utama rendahnya kemampuan kecakapan siswa. Penyebab yang berbeda dalam pengalaman yang berkembang di sekolah, seperti tidak adanya tujuan media pembelajaran dalam mendidik dan latihan pembelajaran, dengan tujuan siswa kurang dinamis dan kurang tertarik pada materi yang diajarkan, sehingga membutuhkan media yang dapat membantu pemahaman siswa dalam melakukan pembelajaran online agar siswa mudah memahami pembelajaran walaupun tidak secara langsung.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (Research & Development) atau R&D. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2009: 297). Melalui penelitian ini peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk multimedia pembelajaran yang baik dan berdaya

guna berupa materi dan media pembelajaran, bukan untuk menguji suatu teori, pada penelitian ini produk yang dihasilkan adalah bahan ajar sebagai alternatif media pembelajaran, desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Sukmadinata (2011:189). Dalam penelitian ini, media berbasis aplikasi android merupakan variabel X (variabel bebas/mempengaruhi), media berbasis aplikasi android dalam penelitian ini yang dimaksud adalah aplikasi pembelajaran, aplikasi adalah suatu subkelas dari suatu perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna (Wikipedia, 2012), aplikasi dapat juga dikatakan sebagai penerjemah perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan ke atau diproses oleh perangkat keras. Menurut Marimin dkk. (2011:43) Aplikasi merupakan program yang secara langsung dapat melakukan proses-proses yang digunakan dalam komputer oleh pengguna, aplikasi merupakan kumpulan dari file-file tertentu yang berisi kode program yang menghubungkan antara pengguna dan perangkat keras Komputer.

Sedangkan variabel Y (variabel terikat/dipengaruhi) dalam penelitian ini adalah keefektifan media pembelajaran menggunakan aplikasi android, pembelajaran menggunakan aplikasi android tentu memiliki banyak manfaat di antaranya: pembelajaran akan lebih menarik, dapat mencari bahan pelajaran dengan mudah, dan pembelajaran tentu akan lebih bervariasi, sehingga dapat menimbulkan pembelajaran yang efektif dan terstruktur dengan rapi. Selanjutnya langkah penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian

Sebelum instrumen penilaian diberikan ke siswa, perlu adanya uji validasi produk untuk menilai apakah produk sudah siap diberikan atau belum, uji validasi dilakukan dengan memberikan produk pengembangan kepada ahli media dan materi untuk diuji dan di validasi terlebih dahulu agar produk yang dihasilkan dapat lebih maksimal.

1. Lembar Validasi ahli Media

Lembar validasi ahli media dibutuhkan untuk menilai kualitas aplikasi android cita-citaku, adapun aspek yang perlu divalidasi yaitu tampilan dan kemudahan.

2. Lembar Validasi ahli Materi

Lembar validasi ahli materi dibutuhkan untuk menilai kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi yang dicapai, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi, kejelasan Bahasa yang digunakan, dan kebermanfaatan aplikasi android cita-citaku untuk mempermudah pemahaman konsep kepada siswa.

3. Lembar Validasi Desain Pembelajaran

Lembar validasi desain pembelajaran dibutuhkan untuk menilai isi materi dan kesesuaian contoh dan keefektifan aplikasi pembelajaran.

Selanjutnya teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Cara memperoleh data dengan mengadakan pengamatan langsung ke objek penelitian, observasi yang dilakukan adalah observasi non partisipan, menurut Sugiyono, (2012: 145): Observasi Nonpartisipan adalah peneliti tidak terlibat dalam proses kerja yang sedang diteliti dan sebagai pengamat independen". Observasi dapat dilakukan oleh siapa saja dan dalam bentuk apa saja sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Observasi pada penelitian ini dilaksanakan langsung oleh peneliti yang ditujukan kepada guru wali kelas empat yang bertempat di SD. Tempat dan kantor yang diberikan oleh sekolah sangat bagus, namun banyak siswa yang tidak terinspirasi dengan adanya buku pelajaran sehingga diperlukan media aplikasi berbasis android yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang reaksi pengajar dan reaksi siswa terhadap tujuan aplikasi cita-citaku berbasis android.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan datayang ditujukan kepada narasumber

untuk mendapatkan informasi lebih mengenai objek yang diinginkan (Bungin, 2017:136), wawancara dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden yang berhubungan dengan penelitian. Menurut Sugiyono (2012:138), mengemukakan bahwa: Anggapan yang harus dipegang oleh peneliti dalam melakukan wawancara (interview) adalah sebagai berikut: (a) Bahwa subjek (responden) adalah individu yang paling menyadari dirinya, (b) Bahwa apa yang diungkapkan oleh subjek kepada peneliti adalah valid dan dapat diandalkan. (c) Bahwa pemahaman subjek tentang pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya setara dengan apa yang direncanakan peneliti. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif yaitu: Analisis data kualitatif yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan model interaktif dari Miles and Huberman menurut (Sugiyono 2015:246) bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan dengan efektif dan berlangsung secara terus menerus. Pada tahap kualitatif ini peneliti melakukan tahap akhir dalam penelitian yaitu kesimpulan, berdasarkan data yang sudah didapat maka peneliti membuat kesimpulan dengan didukung bukti yang kuat dalam pengumpulan data, pada tahap terakhir ini maka peneliti akan menarik kesimpulan dari data-data yang sudah didapatkan. Sedangkan analisis data kuantitatif yakni dilakukan dalam skor angket, sedangkan analisis secara kualitatif digunakan untuk mengolah data kritik dan saran dari ahli media dan materi dengan deskriptif, aplikasi cita-citaku berbasis android memiliki kualitas yang tinggi mencakup kevalidan dan keefektifan dengan hasil minimal 70% (Pemendikbud No.104 Tahun 2014).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dan pengembangan media aplikasi cita-citaku berbasis android telah dilaksanakan menggunakan metode Research and Development (R&D), penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif pembelajaran cita-citaku kepada siswa sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan di manapun dan juga mengetahui kualitas kelayakan media aplikasi cita-citaku dalam penyampaian materi berupa teks, suara, gambar maupun video yang diberikan. Pada hasil penelitian ini akan disajikan proses pengembangan aplikasi cita-

citaku menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas Analysis (Analisis), Design (Tahap Perancangan), Development (Tahap Pengembangan), Implementasi (Tahap Implementasi), Evaluation (Tahap Evaluasi). Dalam pelaksanaan penelitian ini pertama-tama melakukan wawancara terhadap salah satu guru di sekolah dasar, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, guru hanya melaksanakan serta menjalankan sesuai apa yang ada dibuku rancangan pemerintah tanpa adanya beberapa inovasi yang mendukung ketika mengajar secara online. Sehingga perlu dibuatnya rancangan aplikasi pembelajaran sebagai pendamping perangkat pembelajaran ini sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran secara online, tahap selanjutnya yaitu peneliti merancang skenario untuk aplikasi pembelajaran berbasis android dengan menggunakan metode Research and Development yang dilengkapi dengan teks, video, gambar sebagai contoh, ataupun soal-soal mengenai materi yang ada di dalam aplikasi. Setelah draft skenario sudah jadi peneliti melakukan validasi dengan dosen pembimbing kemudian membuatnya menjadi aplikasi android sesuai skenario yang sudah dibuat. Setelah itu, aplikasi android diujikan pada ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, yang kemudian direvisi, berikut ini merupakan tahap hasil penelitian:

a) Hasil Studi Pendahuluan Aplikasi Cita-Citaku berbasis Android

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dapat diketahui pentingnya kebutuhan sekolah akan sebuah media untuk dapat menunjang proses pembelajaran, dari hasil wawancara di sekolah dasar dan pengamatan pembelajaran secara online dapat dilihat banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran yang dilakukan selama pandemi, masalah yang sering dialami adalah menggunakan banyak media seperti buku tulis siswa, buku paket sekolah ditambah handphone demi keberlangsungan pembelajaran online. Walaupun hal seperti ini awalnya sempat disadari oleh semua pihak sekolah, guru tidak sempat mengganggu maupun meminimalkan permasalahan tersebut, masing-masing guru tetap melakukan pembelajaran online dengan menggunakan banyak media, masalah ini menyebabkan siswa kurang bisa me-

mahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta timbulnya misskonsep tentang pembelajaran yang diajarkan.

Seharusnya pembelajaran yang dilakukan secara online bisa diminimalisir hanya dengan menggunakan 1 media saja agar lebih praktis dan mudah, dengan menggunakan aplikasi cita-citaku berbasis android siswa akan lebih diringankan karena keberlangsungan pembelajaran secara online akan menggunakan 1 media saja, juga akan menarik perhatian siswa, siswa akan lebih muda belajar melalui handpohone kapanpun dan dimanapun, guru akan lebih mudah melakukan pembelajaran, karena guru bisa memberikan gambaran nyata pada siswa melalui fitur di aplikasi cita-citaku berbasis android, menurut peneliti pengembangan media aplikasi cita-citaku ini menjadi suatu kebutuhan sekolah atau guru agar pembelajaran online menjadi lebih menarik dan siswa dapat memahami materi dengan mudah tanpa guru harus menjelaskan panjang dan lebar.

b) Pengembangan Draf Produk Awal

Pengembangan media aplikasi cita-citaku berbasis android untuk kelas 4 sekolah dilaksanakan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) yang diadopsi dari Sukmadinata, dalam penelitian ini dikembangkan bahan ajar berupa aplikasi cita-citaku berbasis android, materi yang terdapat pada aplikasi terdiri dari satu pembelajaran tentang cita-citaku, ditambah dengan suara, lagu, video, gambar dan soal-soal di dalamnya. Bagian awal aplikasi berisi judul, sub-sub judul yang diambil dari buku tematik, gambar, video, dan lagu, viedo yang disajikan mengajak kita untuk melihat bahwa materi yang dianjurkan selalu berhubungan dengan kehidupan kita sehari-hari, desain yang dibuat dan dikembangkan diharapkan dapat memudahkan siswa untuk lebih memahami materi, terdapat juga soal-soal yang tercantum didalam aplikasi, namum tidak bisa dikerjakan langsung didalam aplikasinya karena fitur yang disediakan oleh andromo tidak ada.

2. Uji Pakar

Draft produk awal yang sudah jadi, dikonsultasikan dengan dosen pembimbing

kemudian diujikan ke pakar untuk diuji kelayakannya, peneliti menggunakan 3 pakar yaitu pakar materi, media, dan desain pembelajaran. (1) Agustina T. A. Hardini, S.Pd., M.Pd. salah satu dosen di FKIP UKSW yang menjadi Pakar media, draft awal produk diserahkan kepada Pakar media pada tanggal 14 Juli 2022 dan mendapatkan balikan draft dan validasi pada tanggal 25 Juli 2022. (2) Yohanes Andri, S.Pd salah satu guru kelas 4 magang 3 di SD Sumberejo 01 yang menjadi Pakar materi produk, draft awal produk diserahkan kepada pakar materi pada tanggal 27 Juli 2022 dan mendapatkan balikan draft dan validasi pada tanggal 28 Juli 2022. (3) Dr. Wahyudi, M.Pd., MCE salah satu dosen FKIP UKSW yang menjadi Pakar desain pembelajaran, draft awal produk diserahkan kepada pakar desain pembelajaran pada tanggal 28 Juli 2022 dan mendapatkan balikan draft dan validasi pada tanggal 8 Agustus 2022, setelah mendapat balikan dari beberapa pakar, peneliti perlu merevisi produk yang telah dikembangkan sesuai saran yang telah diberikan oleh pakar.

3. Revisi Draf Produk Awal

Draft Produk awal yang telah divalidasi pakar materi, media dan desain pembelajaran mendapatkan saran perbaikan. Adapun saran dari pakar materi dan media terdapat pada table dan gambar berikut ini:

Tabel 1. Revisi Draf Produk Awal

No	Bagian Yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan
1.	Tampilan gambar depan tidak ada keterangan mapelnya	Menambahkan keterangan mapel disetiap gambar depan
2.	Tidak ada gambar di dalam materi	Menambahkan link gambar
3.	Kurangnya video tambahan pada materi	Menambahkan link video agar memperjelas pembelajaran

4. Uji Coba Produk

Penelitian ini hanya sampai pada uji validitas ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, penelitian ini dilakukan pada bulan Juli sampai dengan bulan Agustus 2022 di Kota Salatiga. Penelitian ini melibatkan dua dosen PGSD Universitas Kristen Satya Wacana dan satu Guru magang 3 Sekolah Dasar, yaitu: (1) Agustina T. A. Hardini, S.Pd., M.Pd, (2) Dr. Wahyudi, M.Pd., MCE., dan 3). Yohanes Andri, S.Pd.

5. Data Uji Coba

Data uji coba pada pengembangan media aplikasi cita-citaku berbasis android ini meliputi hasil validasi dari pakar materi, media, dan desain pembelajaran, hasil validasi pakar ini diperoleh dari penilaian pakar yang ahli dalam bidangnya. Validasi draft awal aplikasi cita-citaku melibatkan pakar media, diperoleh data seperti pada table di bawah ini.

Tabel 2. Data Hasil Validasi (1)

ASPEK	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
Tampilan	Icon/tombol memudahkan dalam penggunaan aplikasi android				V	
	Proses loading aplikasi media (tidak terjadi hankatau crash)				V	
	Kesesuaian teks, gambar dan video dengan materi			V		
	Format dan resolusi gambar yang disajikan sesuai dengan ampilan media				V	
	Kualitas media			V		
Kemudahan	Keamanan media bagi siswa					V
	Aplikasi mudah dipasang dari sistem android					V
	File aplikasi mudah ditransfer dari satu martphone ke smartphone lainnya			V		
	Aplikasi media dapat dijalankan di versi Android 5.0 Lolipop, Android 6.0 Marshmallow, Android 7.0& 7.1: Nougat, Android 8.0 & 8.1: Oreo			V		
	Kemudahan fungsi drag dan sentuhan				V	
Total				38		
Rata-rata				3,8		

Analisis dilakukan setelah memperoleh rata-rata skor penilaian ahli media yaitu 3,8 dengan pernyataan bahwa media aplikasi cita-citaku telah memenuhi syarat dan layak diuji cobakan kepada peserta didik setelah ada perbaikan sesuai masukan atau saran ahli, berdasarkan skor yang diperoleh di atas, maka kategori media pembelajaran online

menggunakan aplikasi cita-citaku berbasis android siswa kelas IV SD tergolong dalam interval 70,01% - 80,00 % sehingga termasuk dalam kategori baik. Kategori tersebut menunjukkan bahwa media aplikasi cita-citaku layak digunakan walaupun masih perlu revisi ulang atau dilakukan perbaikan sesuai saran ahli media.

Tabel 3. Data Hasil Validasi (2)

ASPEK	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
Relevansi	Kesesuaian dengan kompetensi dasar					✓
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
	Kesesuaian gambar dengan materi					✓
	Kejelasan contoh				✓	
Keakuratan	Kesesuaian bahasa dengantingkat perkembangan peserta didik					✓
	Media yang disajikan sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan				✓	
	Mendorong keingintahuan					✓
Sajian	Penyajian pembelajaran					✓
	Kelayakan media					✓
Skor				43		
Rata-rata				4,7		

Analisis dilakukan setelah memperoleh rata-rata skor penilaian ahli media yaitu 3,8 dengan pernyataan bahwa media aplikasi cita-citaku telah memenuhi syarat dan layak diuji cobakan kepada peserta didik setelah ada perbaikan sesuai masukan atau saran ahli. Berdasarkan skor yang diperoleh di atas, maka kategori materi dalam aplikasi pembelajaran online menggunakan aplikasi cita-citaku berbasis android siswa kelas IV SD tergolong dalam interval 80,01%-100% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kategori tersebut menunjukkan bahwa media aplikasi cita-citaku layak digunakan walaupun masih perlu revisi ulang atau dilakukan perbaikan sesuai saran ahli materi.

Tabel 4. Data Hasil Validasi (3)

ASPEK	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
Komponen	Kejelasan Identitas mata pelajaran					✓

	Kejelasan Kelas / semester	√
	Kesesuaian Materi	√
	Kemudahan akses media pembelajaran	√
	Relevansi sumber belajar	√
Prinsip	Materi yang disajikan	√
	Kesesuaian isi dengan contoh	√
	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	√
	Penggunaan teknologi	√
Sajian	Media dapat menarik perhatian siswa.	√
	Media dapat	√
Hasil	Hasil belajar yang diinginkan	√
Skor		37
Rata-rata		3,0

Analisis dilakukan setelah memperoleh rata-rata skor penilaian ahli desain pembelajaran yaitu 3,0 dengan pernyataan bahwa media aplikasi cita-citaku telah memenuhi syarat dan layak diuji cobakan kepada peserta didik setelah ada perbaikan sesuai masukan atau saran ahli desain pembelajaran tersebut. Berdasarkan skor yang diperoleh di atas, maka kategori desain pembelajaran dalam aplikasi pembelajaran online menggunakan aplikasi cita-citaku berbasis android siswa kelas IV SD tergolong dalam interval 70,01% - 80,00 % sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kategori tersebut menunjukkan bahwa media aplikasi cita-citaku layak digunakan walaupun masih perlu revisi ulang atau dilakukan perbaikan sesuai saran ahli desain pembelajaran.

6. Data Uji Coba

Penelitian pengembangan ini mengembangkan media aplikasi cita-citaku berbasis android siswa kelas IV SD. Proses pengembangan aplikasi cita-citaku ini dengan menggunakan model pengembangan dari Sukmadinata, untuk menguji keefektifan aplikasi cita-citaku yang telah dikembangkan, peneliti menggunakan pakar materi, media, dan desain pembelajaran. Dari pakar media, diperoleh kelayakan 76% dengan kategori

baik, kemudian dari pakar materi diperoleh kelayakan 86% dengan kategori sangat baik, kemudian dari pakar desain pembelajaran diperoleh kelayakan 74% dengan kategori baik. Sehingga dapat dikatakan pengembangan aplikasi cita-citaku berbasis android sebagai media pembelajaran online kelas 4 sekolah dasar layak digunakan setelah perbaikan saran sesuai saran ahli materi, media, dan desain pembelajaran, media yang dikembangkan oleh peneliti memiliki banyak kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari aplikasi cita-citaku ini adalah tidak membutuhkan banyak perantara, artinya hanya dengan 1 barang atau media saja sudah dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran online, lalu pembelajaran dapat digunakan kapanpun dan dimanapun, tampilan yang menarik dari aplikasi membuat siswa lebih memperhatikan materi yang diberikan selama pembelajaran online berlangsung, ditambah dengan lagu, gambar maupun video yang diberikan oleh aplikasi cita-citaku memberikan kesan positif dan tidak membosankan.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Gian Dwi Oktiana (2015), dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Organisasi Tata Usaha Kelas Xi Man 1 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2014/2015". Tinjauan ini bertujuan untuk membina media pembelajaran Pembukuan dengan Aplikasi Dompot Komputersasi Pembukuan Berbasis Android Dengan Kemampuan Esensial Membuat Garis Besar Siklus Pembukuan Organisasi Tata Usaha bagi siswa kelas XI IPS SMA dan menentukan keabsahan aplikasi Dompot Pembukuan Lanjutan ditinjau dari penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran pembukuan, dan anggapan dari mahasiswa. Aplikasi Dompot Komputersasi berbasis sebagai media pembelajaran tergantung pada evaluasi: 1) Ahli materi mendapat skor all out 103,00 yang dikenang untuk kelas "Sangat Bagus" dan dengan asumsi rate, skornya 95,37%, jadi dikenang untuk klasifikasi "Benar-Benar Memenuhi Kualifikasi", 2) Spesialis media mendapat skor habis-habisan 83,00 yang dikenang untuk klasifikasi "Umumnya sangat baik" dan dengan asumsi suatu nilai mendapat skor 90,21%, sehingga dikenang untuk kelas "Seluruh Memenuhi

Syarat”, dan 3) Ahli pembelajaran pembukuan mendapat skor habis-habisan 123,00 yang dikenang untuk kelas "Umumnya sangat baik" dan jika dinilai mendapat skor 99,19%, maka dikenang untuk kelas "Benar-Benar Memenuhi Syarat”

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Produk yang dihasilkan adalah aplikasi cita-citaku, media pembelajaran ini dimuat mata pelajaran tematik untuk kelas 4 SD, materi tematik yang termuat dari aplikasi cita-citaku adalah materi puisi Bahasa Indonesia tentang puisi dan IPA mengenai pertumbuhan hewan dan tumbuhan. Hasil dari validasi media diperoleh kelayakan 76% dimana presentase ini tergolong kedalam interval 70,01% - 80,00 % sehingga termasuk dalam kategori baik, kemudian dari pakar materi diperoleh kelayakan 86% dimana presentase ini tergolong kedalam interval 80,01%-100% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan dari pakar desain pembelajaran diperoleh kelayakan 74% dimana presentase ini tergolong kedalam interval 70,01% - 80,00 % sehingga termasuk dalam kategori baik. Hasil kategori tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran aplikasi cita-citaku layak digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media aplikasi cita-citaku berbasis android ini dapat dsarankan beberapa hal yaitu: (1) media aplikasi cita-citaku dapat meningkatkan antusias siswa terhadap materi dan membantu memberikan gambaran nyata sehingga dapat tertanam lebih baik di memori siswa, oleh karena itu disarankan untuk guru menggunakan media aplikasi cita-citaku saat pembelajaran online berlangsung. (2) Penggunaan media aplikasi cita-citaku ini hanya untuk menunjang materi yang sudah ada dalam buku sehingga guru harus tetap memberikan penjelasan lebih detail setelah siswa menggunakan aplikasi cita-citaku. (3) Dapat memberikan alternatif pembelajaran cita-citaku kepada siswa sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan di manapun. (4) Pengembangan media aplikasi cita-citaku ini masih perlu pengembangan yang lebih lanjut untuk dapat lebih bisa meningkatkan kualitas pembelajaran secara online.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidah, A. H. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “ Merdeka Belajar .”. *Studies in Philosophy of Science and Education*, 38-49.
- Banggur, M. D. (2020). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 152-165.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 165-175.
- Gunawan, Harjono, A., Sahidu, H., & Herayanti, L. (2017). VIRTUAL LABORATORY TO IMPROVE STUDENTS' PROBLEM-SOLVING SKILLS ON ELECTRICITY CONCEPT. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 257-264.
- Hadisaputra. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Jour of Adv Research in Dynamical & Control Systems*, Vol. 11, Issue-07, 2019, 664-674.
- Haryoko, M. A. (2012). *Media Pembelajaran*. Kota Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Herliandry, N, N., M E, S., & H, K. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 65-70.
- Kahraman, & M. oguzhan. (2015). Game based education with android mobile . 4-7.
- Kusuma, J. W. (2020). Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume*, 5(1), 5.
- Kvavadze, B. &. (2020). Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Georgia. *PEDAGOGICAL RES*, 5.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 22-26.

- Nicola, M. (2020). The socio-economic implications of the coronavirus pandemic (COVID-19): A review. *Elsevier Public Health Emergency Collection*.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Assessment*. Paris: PISA.
- PISA. (2015). *PISA 2015 Assessment*. Paris: PISA.
- Purwanto, A., Pramono, R., Masduki, A., Santoso, P. B., Mayesti, L. W., Hyun, C. C., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses. *Jurnal Of Education, Psychology and Counseling*, 1-12.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19. 433-440.
- Safitri, A., Yuliana, N., Alfian, Taradipa, E., & Aryani, A. S. (2020). The Effectiveness of Online Learning: The Implementation. *Indonesian Journal of STEM Education*, 19-26.
- Sudarso. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Kota Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Suhelayanti. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Kota Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Tamrin. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Kota Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Wiranda, T. &. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Teknologi WAN Berbasis Android. *VoteTEKNIKA*, 2302-3295.
- Zheng, Z., Cheng, J., & Peng, J. (2015). *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 287-296.
- Zhou, L. L. (2020). "School's Out, But Class's On", The Largest Online Education in the World Today: Taking China's Practical Exploration During The COVID-19 Epidemic Prevention and Control as an Example. *INSIGHTS PUBLISHER*, 501-519.