



Development of the One in Diversity Application for Class V Students on Indonesian Diversity Material

Pengembangan Aplikasi Satu Dalam Keberagaman Untuk Siswa Kelas V Pada Materi Keberagaman Indonesia

Isti Widiyanti^{1*}, Nurdinah Hanifah², Rana Gustian Nugraha³

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

This study employs Research and Development (RnD) methodology, utilizing the ADDIE model, to develop the One In Diversity application aimed at enhancing grade V students' learning of Indonesian Diversity in PPKn. The application's development involved analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Media and material experts evaluated the application, achieving scores of 82.5% and 95.3% respectively, indicating high quality. Large and small group trials further validated its effectiveness, with scores of 86.29% and 87.47% respectively. This innovative approach offers promising implications for educators seeking to integrate technology into their teaching methods, fostering enhanced student engagement and comprehension in diverse subject matter.

OPEN ACCESS

ISSN 2548 2254 (online)
ISSN 2089 3833 (print)

Edited by:

Enik Setiyawati

Reviewed by:

Suhono Suhono

Suciati Purwo

**Correspondence:*

Isti Widiyanti

istiwidiyanti@upi.edu

Received: 18 January 2024

Accepted: 24 January 2024

Published: 29 February 2024

Citation:

Isti Widiyanti, Nurdinah

Hanifah, Rana Gustian Nugraha

(2024) Development of the One in

Diversity Application for Class V

Students on Indonesian Diversity

Material.

Pedagogia: Jurnal Pendidikan. 13:2.doi:

10.21070/pedagogia.v13i2.1654

Keywords: Application Development, PPKn, Indonesian Diversity

Penelitian ini menggunakan metodologi Research and Development (RnD) dengan menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan aplikasi Satu Dalam Keberagaman yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas V SD pada mata pelajaran PPKn. Pengembangan aplikasi ini meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Ahli media dan ahli materi melakukan evaluasi terhadap aplikasi yang dikembangkan dengan hasil 82,5% dan 95,3%, yang menunjukkan kualitas yang tinggi. Uji coba kelompok besar dan kecil selanjutnya memvalidasi keefektifannya, dengan skor 86,29% dan 87,47%. Pendekatan inovatif ini menawarkan implikasi yang menjanjikan bagi para pendidik yang ingin mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran mereka, mendorong peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam materi pelajaran yang beragam.

Translated with DeepL.com (free version)

Kata kunci: Pengembangan Aplikasi, PPKn, Keberagaman Indonesia

PENDAHULUAN

Era globalisasi membuat perkembangan teknologi semakin pesat sehingga sulit untuk dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Teknologi memberikan banyak manfaat dalam bidang pendidikan yang dapat dirasakan oleh siswa dan juga oleh guru di sekolah. Adanya kemajuan dari bidang teknologi mengharuskan semua pihak untuk dapat mengikuti dan mengimbangi kemajuan teknologi, termasuk juga pada bidang pendidikan. Teknologi telah merubah pendidikan di Indonesia dengan cepat dan signifikan (Hidayatullah et al., 2023). Teknologi juga memiliki tantangan dan resiko dalam penggunaannya (Alimuddin et al., 2023). Perkembangan teknologi dalam pendidikan sangat ditentukan dalam peningkatan dan penggunaan kebutuhannya. Terdapat tiga ciri pengembangan dari ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia yaitu ciri *nasionalistik*, *humanistik* dan *populistik* (merakyat) (Nurkholis, n.d.). Guru harus mempunyai kemampuan menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan tujuan untuk meningkatkan proses belajar siswa, karena kualitas pendidikan ditandai dengan salah satu cirinya yaitu proses pendidikan ialah proses yang memberikan bahan pelajaran untuk siswa menuju tarap yang optimal dan maksimal (Hanifah, N, 2019).

Dalam mengoptimalkan dan memaksimalkan pembelajaran dapat dicapai dengan bantuan media pembelajaran/alat pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu sumber alat pembelajaran yang memiliki kesesuaian sumber pembelajaran yang berpengaruh kepada tercapainya pembelajaran (Nugraha, 2015). Media pembelajaran tak lain merupakan suatu alat yang dapat digunakan oleh guru di kelas untuk membantu memudahkan proses belajar di kelas. Terdapat tiga alasan pentingnya penggunaan media pembelajaran di kelas (1) Dalam pembelajaran masih banyak siswa di SD yang berpikir konkrit, sehingga materi pelajaran yang bersifat abstrak harus digambarkan untuk menjadi lebih nyata untuk memudahkan pemahaman akan materi yang disampaikan; (2) Media dapat membantu membangun semangat serta minat siswa dalam mengikuti kegiatan/proses pembelajaran; (3) Pembelajaran yang menggunakan media memberikan pengalaman menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menggunakan media nyata/konkret membuat para siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing, entah itu mengobrol ataupun mengganggu teman sebelahnya (Widianto et al., 2021). Media pembelajaran dapat dikatakan baik ketika media dapat membantu meningkatkan minat siswa, kreatifitas siswa dan motivasi belajar siswa, karena media merupakan suatu alat yang digunakan untuk memberikan suatu rangsangan untuk siswa agar terjadi pembelajaran yang bermakna, sehingga diperlukan media sesuai dan tepat dengan kebutuhan (Hutabri & Putri, 2019).

Menurut (Islami & Dafit, 2023) perkembangan teknologi dalam penggunaan media akan mempermudah

proses pembelajaran, hal itu memiliki dampak besar pada hasil siswa. Memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital di SD dapat mengikis keterbatasan ruang dan waktu serta bisa memvariasikan pembelajaran (Serbaini et al., 2022). Untuk menyejajarkan kemajuan teknologi dengan pendidikan hal itu dapat dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Purnama et al., 2022) yang mengatakan bahwa, untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses *device* yang mudah didapat, mudah digunakan, mudah proses editnya dan menghasilkan hasil yang menarik, salah satunya dapat menggunakan perangkat *android* yang bisa diaplikasikan sebagai alat/media pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang menggunakan media berbasis aplikasi sudah mampu meningkatkan efektivitas keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Afnan et al., 2022). Pemanfaatan teknologi salah satunya dari gawai atau *smartphone* memiliki pengaruh baik terhadap siswa karena gawai atau *smartphone* mudah digunakan sebagai media pembelajaran (Riyan, 2021).

Pembelajaran merupakan suatu hal yang positif karena terdapat suatu perubahan dari yang tidak tau menjadi tau mengenai materi yang disampaikan (Maritsa et al., 2021). Proses pembelajaran dihubungkan dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa (Hanifah et al., 2023). Pembelajaran PPKn di SD masih banyak dilakukan dengan metode diskusi dan ceramah. Penggunaan buku ajar yang digunakan sebagai media hanya sebatas berupa gambar yang memiliki kemungkinan siswa kurang memahami secara optimal dan kurang menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran PPKn cenderung menggunakan media konvensional sehingga siswa di kelas cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran (Adilah & Minsih, 2022). Guru dituntut memiliki kemampuan multi peran yang mampu menciptakan kondisi belajar yang efektif dan inovatif (Nugraha & Solihin, 2017). Semuanya akan berbalik pada guru, artinya bagaimana seorang guru/pengajar menentukan media yang tepat, sesuai dengan pertimbangan agar kegiatan pembelajaran bisa mencapai tujuan secara efektif dan efisien (Supriyono, 2018).

Analisis kebutuhan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran dilakukan dengan wawancara bersama guru kelas V SDN 2 Peusing, ditemukan dalam penggunaan media dalam pembelajaran PPKn masih menggunakan media dengan bantuan gambar atau media konkret, dalam pengembangan media berbasis digital yang dimiliki oleh guru masih kurang mendukung. Pengembangan media dengan bantuan teknologi belum dapat dikembangkan dengan baik karena tuntutan yang dimiliki setiap guru banyak serta sarana prasarana yang kurang mendukung. Dari hasil temuan di lapangan dalam penggunaan media nyata memang kurang menarik minat dan fokus siswa terhadap materi yang sedang disampaikan, hal itu dapat menyebabkan para siswa kurang menangkap dan memahami secara baik dari materi yang diberikan guru di kelas. Oleh sebab itu, perlu dilakukan

inovasi terhadap penggunaan media pembelajaran, karena setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat kepada penggunanya.

Berdasarkan hasil temuan, maka pengembangan media pembelajaran dengan berbantuan teknologi dengan bentuk aplikasi yang dapat di install pada masing-masing *handphone* diberikan sebagai solusi untuk membantu guru dalam pembelajaran PPKn materi Keberagaman Indonesia. Aplikasi yang dijadikan solusi diberi nama Satu Dalam Keberagaman, yang mempunyai keunggulan dalam pemanfaatan dari kemajuan teknologi dan aplikasi yang mudah digunakan kapan saja dan dimana saja. Dirancangnya aplikasi Satu Dalam Keberagaman yaitu untuk membantu siswa dalam memahami materi yang cakupan materinya luas dengan terbatasnya waktu pembelajaran yang sedikit, sehingga penangkapan materi tidak dipahami dengan baik. Pemilihan dari penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran memiliki pengaruh terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Humaidi et al., 2022). Media pembelajaran yang berbasis android dapat menumbuhkan kembali minat serta keinginan siswa dalam belajar, dapat pula menumbuhkan motivasi yang membawa pengaruh baik pada diri siswa ketika proses pembelajaran (Rusdiansyah & Leonardo, 2020). Aplikasi Satu Dalam Keberagaman selain terdapat materi berupa tulisan, terdapat pula gambar pendukung yang dapat memudahkan siswa untuk melihat gambar dari keberagaman di suatu daerah, selain itu juga terdapat kuis yang dapat dikerjakan langsung pada aplikasi. Adanya kuis yang tersedia di aplikasi bertujuan sebagai bahan evaluasi siswa setelah mengikuti pembelajaran di kelas (Suarmika et al., 2023). Sebuah aplikasi memiliki tujuan yaitu untuk ikut melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu agar tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat mudah dicapai (Riyan, 2021). Dengan bantuan media pembelajaran, guru dapat mengarahkan kegiatan yang akan diberikan pada proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat tercapai dengan baik. Proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa secara langsung merasakan materi yang diajarkan (Aka, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh (Afifah et al., 2022) terkait penggunaan media pembelajaran mendapat skor sebanyak 95,7% dengan interval kategori sangat layak, dan skor rata-rata yang didapat dari hasil uji coba didapat skor sebanyak 89,7% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Adapun penelitian dari (Adiutami & Sujana, 2022) yang melakukan uji coba produk dengan skor rata-rata sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Firdaus et al., 2022) dalam uji coba produk yang dikembangkan memperoleh nilai/skor rata-rata 96% yang termasuk kedalam kualifikasi sangat layak.

Pada penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk memaparkan bagaimana pengembangan aplikasi Satu Dalam Keberagaman untuk siswa kelas V pada materi Keberagaman Indonesia.

METODE

Metode RnD (*Research and Development*) ialah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode RnD tidak hanya digunakan untuk mengevaluasi teori dalam dunia pendidikan saja, terutama dapat digunakan untuk mengembangkan produk yang efektif di sekolah khususnya untuk pengembangan bahan dan media belajar mengajar (Yuliani & Banjarnahor, 2021). Sedangkan model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE merupakan model yang dapat digunakan dalam berbagai bentuk pengembangan suatu produk dalam pembelajaran, seperti strategi pembelajaran, media pembelajaran, model pembelajaran, metode dan juga bahan ajar (Puspasari, 2019). Model ADDIE menggunakan perencanaan dalam pembelajaran yang membagi kedalam beberapa langkah untuk mengatur urutan langkah selanjutnya agar menjadi urutan yang logis yang kemudian menghasilkan *output* dari setiap langkah pengerjaannya (Cahyadi, 2019). Model ADDIE memiliki urutan proses yang saling berhubungan satu sama lain (Pebriani et al., 2021)

[Figure 1 about here]

Tahap analisis dikerjakan dengan menganalisis terhadap masalah apa yang terjadi dalam proses pembelajaran. Munculnya beberapa masalah dari hasil wawancara, salah satu masalahnya yaitu dari minimnya pengembangan media pembelajaran. Setelah dilakukan analisis terhadap masalah yang didapat, maka solusinya yaitu dibuatnya sebuah aplikasi yang mudah dalam penggunaannya. Tahap kedua ini yaitu tahap desain yang disesuaikan dengan masalah yang didapat. Desain dari tampilan aplikasi dibuat di *canva* dengan menambahkan elemen gambar pendukung yang disesuaikan dengan isi materi aplikasi. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, tahap pengembangan ini ialah tahap terakhir dalam proses pembuatan aplikasi. Tampilan desain yang sudah dibuat di *canva* akan dilanjutkan proses untuk menjadi aplikasi yang dilakukan di *Thunkable*. Setelah aplikasi selesai dibuat, aplikasi akan dilakukan penilaian oleh validasi ahli materi dan ahli media yang nantinya akan memberikan saran dan masukan terhadap aplikasi, jika aplikasi yang dibuat kurang maksimal, maka akan dilakukan perbaikan terhadap aplikasi. Tahap keempat merupakan tahap implementasi, implementasi dilakukan di kelas V SDN 1 Peusing dan SDN 2 Peusing yang dilakukan dengan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Ketika implementasi penggunaan aplikasi berlangsung, peneliti memperhatikan dan mencatat kekurangan dan kendala dalam penggunaan aplikasi, selain itu juga siswa diberi angket untuk menilai media pembelajaran berupa aplikasi yang sudah dibuat. Tahap evaluasi ialah tahap terakhir, tahap ini peneliti melakukan analisis dari hasil uji coba aplikasi, apakah terdapat kendala atau tidak dalam penggunaannya.

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ini dilakukan sesuai dengan urutan/langkah pengerjaan dari model pengembangan ADDIE. Materi yang digunakan yaitu materi mengenai Keberagaman Indonesia Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran ke-3 kelas V di Sekolah Dasar.

Lokasi penelitian dilakukan di SDN 1 Peusing dan SDN 2 Peusing, yang berlokasi di Kecamatan Jalaksana, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Adapun partisipan dalam penelitian kali ini yaitu ahli media, ahli materi, dan para siswa kelas V dari SDN 1 Peusing dan SDN 2 Peusing.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan tahap awal wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Peusing. Wawancara merupakan salah satu teknik dari pengumpulan data, yang dimana proses wawancara merupakan teknik yang dilakukan dengan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan penelitian (Ardiansyah et al., 2023). Proses pengumpulan data selanjutnya dilakukan dengan angket validasi ahli dan angket respon. Lembaran angket validasi ahli diberikan kepada ahli materi dan ahli media, angket respon diberikan kepada siswa kelas V SDN 1 Peusing dan SDN 2 Peusing. Angket digunakan untuk tahap implementasi dengan tujuan untuk mengumpulkan data mengenai respon respon siswa terhadap penggunaan produk yang sudah dibuat (Kurnia et al., 2022).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif. Teknik analisis kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif, adapun rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata dan persentase dari data yang sudah diperoleh:

- a) Menghitung rata-rata

$$R = \frac{P}{X}$$

Ket :

R = Rata-rata hitung

P = Jumlah seluruh nilai

X = Jumlah data

- b) Menghitung persentase

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

Ket :

P = Persentase hasil dari angket respon siswa

R = Jumlah skor keseluruhan jawaban

N = Banyaknya jumlah soal

Berdasarkan hasil perolehan dari validitas ahli dan angket respon dikategorikan menggunakan skala likert yang terdiri dari sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, sangat kurang layak, kriteria dapat dilihat pada tabel 1.1.

[Table 1 about here]

TEMUAN DAN DISKUSI

Temuan

Temuan yang didapat dari hasil penelitian dipaparkan dalam subbab yang membahas pokok bahasan secara jelas yang ditemukan dari temuan di lapangan, sebagai berikut:

Kelayakan produk dari media yang dikembangkan tidak terlepas dari model pengembangan yang disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (H. Hanifah et al., 2023).

1. Pengembangan Media TuDaIKeB

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui suatu permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran, khususnya pada pelajaran PPKn materi Keberagaman Indonesia dengan berbantuan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Perolehan data berasal dari data hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN 2 Peusing. Analisis yang dilakukan yaitu analisis mengenai kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui proses kegiatan/aktivitas pembelajaran di kelas, hambatan yang dihadapi guru dan media pembelajaran yang guru butuhkan untuk menunjang pembelajaran PPKn. Selanjutnya analisis kurikulum yang bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran PPKn yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada buku guru kelas V Tema 8.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain ialah merancang kerangka dari media pembelajaran yang dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Desain aplikasi dibuat di *canva* dengan menambahkan elemen gambar yang sesuai dengan isi materi sebagai pendukung dan pelengkap isi aplikasi untuk memudahkan siswa mengetahui lebih rinci mengenai materi yang dipelajari.

[Figure 2 about here]

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Desain yang sudah dibuat kemudian dikembangkan dengan menambahkan tombol-tombol yang dapat disesuaikan dengan isi pembahasan, dengan contoh tombol kuis ketika diklik akan mengarah ke halaman kuis. Proses ini dilakukan di web Thukable yang hasil akhirnya akan menjadi sebuah aplikasi yang mudah digunakan dan tidak memerlukan jaringan dalam penggunaannya.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah pengembangan aplikasi Satu Dalam Keberagaman selesai dibuat yang sebelumnya dilakukan proses penilaian produk oleh validasi ahli materi dan ahli media dan sudah dinyatakan layak digunakan, maka aplikasi Satu Dalam Keberagaman dapat langsung diimplementasikan di pembelajaran. Dalam pengimplementasian aplikasi Satu Dalam Keberagaman ini mudah digunakan, karenakan fitur tombol yang terdapat pada aplikasi akan langsung mengarah ke halaman yang dituju. Penggunaan aplikasi pun tidak memerlukan jaringan internet dalam penggunaan, jaringan internet hanya digunakan untuk proses download aplikasi saja.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan proses menganalisis hasil perolehan data penelitian yang didapat dari hasil analisis penilaian kelayakan yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media serta analisis hasil angket respon siswa.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Perolehan hasil validasi dari ahli media diperoleh hasil persentase sebesar 82,5% dengan kategori interval 81%-100% yang termasuk kedalam kualifikasi sangat layak, penilaian dapat dilihat pada Tabel 1.2.

[Table 2 about here]

Perolehan hasil validasi dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 95,3% dengan interval 81%-100% kualifikasi sangat layak, penilaian dapat dilihat pada Tabel 1.3.

[Table 3 about here]

3. Analisis Hasil Respon Siswa

Hasil analisis respon siswa didapat dari uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji kelompok kecil dilakukan kepada 12 orang siswa dengan membagi kedalam 4 kelompok yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 3 orang siswa. Sedangkan uji kelompok besar dilakukan kepada 17 orang siswa dengan membagi kedalam 3 kelompok, diantaranya 2 kelompok terdiri dari 6 orang siswa, dan 1 kelompok 5 orang siswa.

a. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil yang diujikan kepada 12 orang siswa dimaksudkan untuk mengetahui hambatan dan kelemahan dalam penggunaan media aplikasi Satu Dalam Keberagaman sebagai gambaran awal sebelum

produk diujicobakan ke lapangan. Hasil dari uji kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 1.4.

[Table 4 about here]

Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 12 orang siswa dengan pembagian 4 kelompok yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 3 orang siswa didapat hasil sebesar 86,29% dengan persentase yang diperoleh pada interval 81%-100% termasuk kedalam kualifikasi sangat layak.

b. Uji Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 17 orang siswa yang dibagi menjadi 3 kelompok, dengan 2 kelompok yang terdiri dari 6 orang siswa dan 1 kelompok yang terdiri dari 5 orang siswa. Data yang diperoleh dari hasil uji kelompok besar ini akan menghasilkan data yang nantinya akan mengukur bagaimana kelayakan dari produk yang sudah dikembangkan serta untuk mengetahui manfaat dari pengembangan produk berbasis aplikasi yang sudah dikembangkan dan diuji cobakan kepada siswa kelas V SD. Adapun hasil dari uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 1.5.

[Table 5 about here]

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 17 orang siswa yang dibagi menjadi 3 kelompok, yang terdiri dari 2 kelompok sebanyak 6 orang siswa dan 1 kelompok terdiri dari 5 orang siswa didapat hasil sebesar 87,47% dengan persentase yang diperoleh pada interval 81%-100% termasuk kedalam kualifikasi sangat layak.

Berikut rangkuman dari persentase rata-rata dari penilaian ahli media, ahli materi, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 1.6.

[Table 6 about here]

Hasil rangkuman penilaian diatas, didapat skor untuk rata-rata keempat penilaian sebesar 87,89% yang jika dikategorikan termasuk kedalam kategori sangat layak. Oleh karena itu, aplikasi yang diberi nama Satu Dalam Keberagaman sudah layak diimplementasikan pada siswa SD kelas V dan sudah bisa digunakan sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi yang mudah dalam penggunaannya.

Diskusi

Pembahasan dari temuan dengan pengembangan media pembelajaran berupa produk aplikasi yang diberi nama Satu Dalam Keberagaman. Terdapat aspek penilaian dari validator yang harus direvisi dan disempurnakan berdasarkan dari hasil analisis data dan uji coba serta saran dan masukan yang

didapat dari para ahli terkait produk yang dinilai. Aplikasi ini memuat pelajaran PPKn dengan cakupan materi Keberagaman Indonesia untuk kelas V SD. Penelitian pengembangan ini diarahkan untuk dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat dengan mudah digunakan dan tanpa jaringan internet dalam penggunaannya. Penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan/langkah awal yang dilakukan dengan analisis hasil wawancara, kemudian dilanjutkan dengan mendesain produk media pembelajaran, dilanjutkan dengan validasi dan melakukan revisi dari penilaian yang didapat dari ahli materi dan ahli media yang kemudian dilanjutkan dengan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang layak digunakan yang sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai pengguna utama. Media pembelajaran berbasis aplikasi bisa digunakan sebagai alternatif dari media pembelajaran yang dapat digunakan secara individual atau klasikal dengan penambahan elemen gambar yang disajikan dalam media pembelajaran akan mempengaruhi penangkapan materi siswa terhadap pelajaran yang sedang dipelajari, dan dari setiap gambar yang disajikan harus mempunyai makna dengan penggunaan keseimbangan antara isi materi dengan gambar dan bentuk dari gambar itu sendiri (Dewi et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran Satu Dalam Keberagaman dalam pembelajaran PPKn cakupan materi Keberagaman Indonesia memungkinkan siswa untuk dapat melihat gambar-gambar yang menjadi ciri dari provinsi yang ada di aplikasi. Para siswa juga dapat mengerjakan kuis yang ada di aplikasi untuk mengetahui kesalahan atau materi yang belum mereka pahami agar dapat mereka baca dan pahami ulang. Pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi memungkinkan guru untuk dapat bebas dalam berinteraksi dengan para siswa di kelas, sehingga pembelajaran pun akan lebih interaktif dan memudahkan siswa untuk fokus terhadap materi yang disampaikan. Hal ini berbeda jika guru menggunakan media nyata, rasa bosan akan cepat dirasakan oleh siswa karena media yang digunakan tidak menarik perhatian siswa, hal itu pun akan berpengaruh kepada fokus siswa dalam menangkap materi pembelajaran. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi yaitu dapat membuat penyampaian materi lebih menarik dan interaktif, mengurangi rasa bosan dalam pembelajaran, dan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja (Heswari & Patri, 2021).

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ini dapat membantu dan memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran karena media dapat diakses dimana saja dan kapan saja dalam penggunaannya (Rahayu et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi mempunyai tingkat keefektifan yang tinggi jika dibanding dengan media pembelajaran yang nyata. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata siswa yang melakukan pembelajaran dengan media aplikasi Satu Dalam Keberagaman mendapat skor sebesar 86,88%, dari skor yang didapat ini memberikan pernyataan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi lebih baik dan lebih efektif dalam penyampaian materi pembelajaran PPKn cakupan materi Keberagaman

Indonesia.

KESIMPULAN

Saat ini teknologi dan pendidikan merupakan hal yang sama pentingnya, oleh karena itu berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi yang diberi nama Satu Dalam Keberagaman yang digunakan di pelajaran PPKn dengan cakupan materi Keberagaman Indonesia, dikatakan sudah layak digunakan untuk siswa kelas V yang mana hal ini dilihat dari penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi yang menilai aplikasi sudah layak untuk diimplementasikan di sekolah. Dengan adanya aplikasi Satu Dalam Keberagaman ini membuat materi pelajaran yang disampaikan tidak hanya terfokus pada media yang ada dibuku saja, tetapi juga dapat dimuat dan dipelajari dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan dengan mudah oleh setiap pengguna. Aplikasi Satu Dalam Keberagaman juga dapat membantu penyampaian materi di kelas, karena aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat menarik minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pengembangan aplikasi Satu Dalam Keberagaman juga dapat membantu guru untuk lebih dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memudahkan dan meminimalisir ruang dan waktu dalam penyampaian materi. Media ini akan berfungsi dengan baik ketika terjalin ikatan/interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini bisa terlaksana dengan baik dengan bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada keluarga yang selalu memberikan dukungan selama penelitian, terima kasih pula kepada Ibu Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd. dan Bapak Rana Gustian Nugraha M.Pd. selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan arahan dan bimbingannya kepada saya selama melakukan penelitian ini. Terima kasih pula saya ucapkan kepada Bapak Ade Sutara S.Pd. selaku guru kelas V SDN 1 Peusing dan Ibu Siti Khodijah S.Pd. selaku guru kelas V SDN 2 Peusing yang sudah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian di kelas dalam mengujicobakan produk berupa aplikasi yang diberi nama Satu Dalam Keberagaman. Terima kasih pula saya ucapkan kepada pihak Jurnal Pedagogia yang sudah membantu saya untuk penerbitan artikel jurnal ini.

REFERENSI

- Adilah, A. N., & Minsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5077.
- Adiutami, N. K. E., & Suajan, I. W. (2022). Aplikasi Android Berorientasi Teori Ausubel Pada Muatan IPS. *Jurnal Pedagogia Dan Pembelajaran*, 5(1), 157.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 41.

- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android Pada Topik Globalisasi Di Sekitarku Bermuatan Tri. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 3.
- Aka, K. andri. (2016). Model quantum teaching dengan pendekatan cooperative learning untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKN. *Jurnal Pedagogia*, 5(1), 37.
- Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Journal on Education*, 5(4), 11778.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan ajar Berbasis ADDIE Model. *Islamic Education Journal*, 3(1), 36.
- Dewi, N. S., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. Y. (2023). Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 227.
- Firdaus, F., Suherman, & Fadlullah. (2022). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Dalam Pembelajaran Kontekstual Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5183.
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Sebagai Bagian Pengembangan Modul Ajar. *Amma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(10), 1331.
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2717.
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal Of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70.
- Humaidi, Qohar, A., & Rahardjo, S. (2022). Respon Siswa Terhadap Penggunaan Video Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 155.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable*, 8(2), 58.
- Islami, I., & Dafit, F. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kelas V SDN 83 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1050.
- Kurnia, M. R. A., Haryanto, Sanova, A., & Dewi, C. A. (2022). Studi Respon Siswa Terhadap Pengembangan Multimedia Interkatif Berbasis Chme Entrepreneurship Berbentuk Aplikasi Android. *Jurnal Kependidikan Kimia*, 10(1), 13.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 95.
- Nugraha, R. G. (2015). Meningkatkan Ecoliteray Siswa SD Melalui Metode Field-Trip Kegiatan Ekonomi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(1), 62.
- Nugraha, R. G., & Solihin, F. K. (2017). Model "Learning Cycle" To Increase Student Critical Thinking On Learning Concept Of Ips Learning Environment In Elementary School. *Jurnal Pesona Dasar*, 5(2), 37.
- Nurkholis. (n.d.). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 35.
- Pebriani, N. L. P. P., Japa, I. G. N., & Antara, P. A. (2021). Video Pembelajaran Berbantuan Youtube Untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Belajar Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 398–400.
- Purnama, Y., Asrori, M., & Suratman, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3315.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Adder. *Journal Of Medives*, 3(1), 141.
- Rahayu, R., Mustaji, & Bachri, B. S. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3403.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Jurnal UNY*, 211.
- Rusdiansyah, S., & Leonardo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android Pada Siswa Kelas V SD Semester 1. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 139.
- Serbaini, W., Bukit, S., & Khasanah, S. N. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di SDN 101835 Bingkawan Kecamatan Sibolangit. *Jurnal Mahesa Center*, 39.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 234.
- Suarmika, P. E., Hidayat, N., & Safitri. (2023). Systematic Literatur Review: Pemanfaatan Media Aplikasi Andoroid Sebagai Bahan Ajar Interaktif. *Jurnal Ikatan Alumni PGSD Unars*, 13(1), 288.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 46–47.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 192.
- Widiyanto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Shindy, F. K. D., & Cahyani, A. I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 218.
- Yuliani, W., & Banjarmasin, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (RnD) Dalam Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(3), 113.

LIST OF FIGURE

1. Desain ADDIE	240
2. Desain Aplikasi Satu Dalam Keberagaman	241

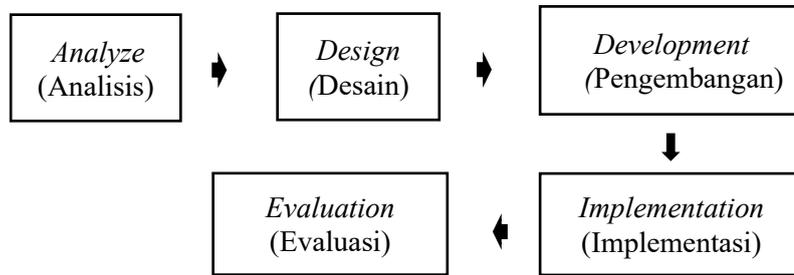


Figure 1 / Desain ADDIE

(Soesilo & Munthe, 2020)



Figure 2 / Desain Aplikasi Satu Dalam Keberagaman

LIST OF TABLE

1. Kriteria Penilaian	241
2. Hasil Validasi Ahli Media	242
3. Hasil Validasi Ahli Materi	242
4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	242
5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar	242
6. Rangkuman Penilaian	242

Tabel 1 / Kriteria Penilaian

Interval Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

(Tarigan & Siagian, 2016)

Tabel 2 / Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	No. Item	Penilaian	Jumlah per Aspek	Rata-rata	Persentase
1.	Kelayakan Tampilan	1	4	24	4,00	80
		2	4			
		3	4			
		4	4			
		5	4			
2.	Kesesuaian Materi dengan Media	6	4	12	4,00	80
		7	4			
		8	4			
3.	Kerapihan Aplikasi Desain	9	4	8	4,00	80
		10	4			
4.	Kemudahan Penggunaan Media	11	4	18	4,5	90
		12	5			
		13	4			
		14	5			
Total		15	4	62	4,12	82,5

Tabel 3 / Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	No. Item	Penilaian	Jumlah per Aspek	Rata-rata	Persentase
1.	Kelayakan Materi	1	5	15	5,00	100
		2	5			
		3	5			
2.	Isi Materi	4	4	48	4,8	96
		5	5			
		6	5			
		7	5			
		8	5			
		9	5			
		10	4			
		11	5			
		12	5			
		13	5			
3.	Kelayakan Kebahasaan	14	5	18	4,5	90
		15	4			
		16	4			
		17	5			
	Total			81	4,77	95,3

Tabel 4 / Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	No. Item	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
1.	Materi	1	53	60	88,3
2.	Media Aplikasi Satu Dalam Keberagaman	2	53	60	88,3
		3	51	60	85
		4	52	60	86,6
		5	52	60	86,6
		6	49	60	81,6
		7	50	60	83,3
		8	52	60	86,6
		9	50	60	83,3
		10	51	60	85,0
		Jumlah			51,8

Tabel 5 / Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Pernyataan	No. Item	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
1.	Materi	1	73	85	85,8
2.	Media Aplikasi Satu Dalam Keberagaman	2	77	85	90,5
		3	75	85	88,2
		4	73	85	85,8
		5	79	85	92,9
		6	77	85	90,5
		7	76	85	89,4
		8	75	85	88,2
		9	69	85	81,1
		10	70	85	82,3
		Jumlah			74,4

Tabel 6 / Rangkuman Penilaian

No.	Penilaian	Persentase rata-rata	Kriteria
1.	Ahli Media	82,5%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	95,3%	Sangat Layak
3.	Uji Coba Kelompok Kecil	86,29%	Sangat Layak
4.	Uji Coba Kelompok Besar	87,47%	Sangat Layak
Rata-Rata		87,89%	Sangat Layak