

KEMENARIKAN MEDIA BERBANTUAN APLIKASI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Mety Toding Bua¹

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 15-08-2022
Disetujui: 03-09-2022

Kata kunci:

Kemenarikan
Media
Aplikasi
Pembelajaran

ABSTRAK

Abstract: *This research uses the type of research and development or can be called Research and Development. This research is a research method carried out to create a product that can be used in learning, and this research also tests the attractiveness of using learning products. The results of the piloted development, then described how the applicability of application-assisted media in learning at an elementary school in Tarakan was described. The research subjects were fifth grade students at an elementary school in Tarakan City. The results of this study revealed that students' interest in application-assisted media in learning obtained a percentage of 84% in the limited trial, and 94% in the field trial for all students. Based on these results it can be concluded that students feel happy and very interested in application-assisted media.*

Abstrak: Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau dapat disebut *Research and Development*. Penelitian ini merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk menciptakan sebuah produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran, dan penelitian ini sekaligus menguji kemenarikan penggunaan produk pembelajaran. Hasil dari pengembangan yang diuji cobakan, kemudian dideskripsikan bagaimana kemenarikan media berbantuan aplikasi dalam pembelajaran pada salah satu sekolah dasar di Tarakan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V pada salah satu SDN di Kota Tarakan. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa ketertarikan siswa terhadap media berbantuan aplikasi pada pembelajaran memperoleh persentase 84% pada uji coba terbatas, dan 94% pada uji coba lapangan untuk seluruh siswa. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa merasa senang dan sangat tertarik terhadap media berbantuan aplikasi.

Alamat Korespondensi:

Mety Toding Bua
Universitas Borneo Tarakan,
Jl. Amal Lama No 1 Tarakan
E-mail: mety.toding02@gmail.com
085345349228

PENDAHULUAN

Pada Era ini, tuntutan guru diharapkan mampu menggunakan dan memahami media yang digunakan sebagai alat yang menarik, inovatif, kreatif dan sesuai dengan perkembangan jaman ini. Masa saat ini merupakan masa yang modern, di mana

penyampaian materi saat pembelajaran diharapkan juga berkembang dengan baik. Oleh karena itu, penyampaian materi saat ini tidak hanya dilakukan secara langsung saja dengan menggunakan lisan atau metode ceramah, akan tetapi penyampaian materi pembelajaran juga dilakukan dengan berbagai cara dan berbantuan

media yang mampu menarik minat dan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran yang dilakukan.

Penggunaan media dengan berbantuan aplikasi dalam pembelajaran merupakan salah satu variatif yang dapat dilakukan. Hal ini karena media pembelajaran berbantuan aplikasi mampu meningkatkan intensitas dalam penerapannya, serta mampu menjadi alternatif komunikasi pembelajaran yang dapat dilakukan antara guru dan siswa (Aji et al., n.d.). Dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi ini diharapkan dapat membantu kemampuan akademik siswa dan juga dapat memberikan dampak positif baik dari segi kognitif, afektif, hingga sosial budaya, selain itu diharapkan juga penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi ini dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara dengan guru kelas V pada salah satu SDN di Tarakan menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan di salah satu SDN Tarakan menggunakan kurikulum 2013. Selama berlangsungnya proses pembelajaran, guru merasa siswa kurang termotivasi dengan pembelajaran di kelas, siswa cenderung pasif dan tidak memberikan respon selama pembelajaran di dalam kelas, bahkan terdapat beberapa siswa yang terlihat mengantuk selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran pun sangat kurang, hal ini menyebabkan siswa

kurang termotivasi dalam menerima materi pembelajaran di dalam kelas sehingga siswa merasa pembelajaran di kelas sangatlah monoton dan membosankan. Oleh karena itu, pada penelitian ini ingin melihat dan mendeskripsikan bagaimana kemenarikan penggunaan media berbantuan aplikasi dalam pembelajaran.

Dalam pembuatan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi, dibutuhkan guru yang terampil. Selain itu, agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif juga guru perlu merancang pembelajaran yang sesuai. Proses rancangan pembelajaran yang baik jika seorang guru dapat mendesain, mengembangkan, menerapkan konten media pembelajaran dalam jaringan dengan memanfaatkan infrastuktur dan aplikasi media pembelajaran dalam jaringan yang tersedia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau dapat disebut *Research and Development*. Penelitian ini merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk menciptakan sebuah produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran, dan penelitian ini sekaligus menguji keefektifan penggunaan produk pembelajaran tersebut (Sugiyono, 2018). Penelitian pengembangan tidak hanya dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, tetapi dapat juga digunakan untuk mengembangkan kurikulum, pengajaran dan pembelajaran, dan

bahkan teknologi dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana kemenarikan media berbantuan aplikasi dalam pembelajaran.

Model pengembangan yang akan digunakan penelitian kali ini ialah model ADDIE. Model ADDIE ialah aktifitas pembelajaran desain dan juga pengembangan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik dan jauh lebih optimal dari sebelumnya. Model pengembangan ADDIE ini memiliki lima tahapan dalam pelaksanaannya yaitu:

- a. *Analysis* yang berisikan analisis kebutuhan pengajaran
- b. *Design* yaitu kegiatan merancang isi untuk produk tersebut
- c. *Development* ialah tahap pengembangan dari produk yang akan dikembangkan
- d. *Implementation* ialah implementasi atau penerapan terhadap produk tersebut, dan
- e. *Evaluation* yaitu evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan (Siswono, 2019)

Subjek penelitian adalah seseorang atau apa saja yang dapat memberikan informasi atau data kepada peneliti yang sangat akurat. Subjek penelitian adalah sumber informan dari seseorang, yang berarti orang dapat memberikan informasi terkait situasi dan kondisi dalam penelitian (Moleong, 2017).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di salah satu SDN kota Tarakan.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa pengisian angket kepada siswa kelas V. Lembar angket ini merupakan lembar angket yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran Si Cerdik (Cerdas Mendidik) yang telah dikembangkan. Lembar angket ini diberikan ketika dilakukannya uji coba pemakaian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif merupakan mengolah data berdasarkan lembar penilaian siswa, dan lembar tersebut akan dihitung rata-ratanya dan dianalisis sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data penelitian dilakukan sebanyak 2 kali untuk melihat data penelitian melalui uji secara terbatas dan uji keseluruhan terkait kemenarikan media pembelajaran berbantuan aplikasi pada siswa kelas V SDN di salah satu sekolah di Tarakan.

- a. Hasil penelitian uji coba secara terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 09 Juni 2022 terhadap 14 siswa kelas V salah satu sekolah dasar di Kota Tarakan. Pengumpulan data terkait ketertarikan siswa terhadap media berbantuan aplikasi dilakukan dengan penyebaran angket yang diisi langsung

oleh siswa setelah menggunakan aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik) sebagai media dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas.

Setelah siswa mengisi angket, peneliti kemudian melakukan analisis kelayakan pada setiap butir angket. Hasil uji coba terbatas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Pengumpulan Data Terbatas

No	Kategori	No Indikator	Jumlah Skor
1	Sangat Layak	1,2,5,6,7,9,10	480
2	Layak	4,8	133
Total			590
Persentase			84%

Berdasarkan hasil analisis yang ditunjukkan pada Tabel 3.1 diperoleh skor persentase sebesar 84% di mana dari persentase tersebut menunjukkan bahwa kategori tingkat ketertarikan siswa yang diperoleh pada saat uji coba terbatas berada pada kategori sangat tertarik terhadap media pembelajaran aplikasi. Selain itu, peneliti juga melakukan validasi ahli media pembelajaran.

Hasil dari validasi ahli dan hasil angket ketertarikan berdasarkan pada uji coba produk secara terbatas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik) sangat layak dan juga sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba pemakaian prodek akhir secara keseluruhan.

b. Uji coba produk akhir

Uji coba pemakaian produk akhir media aplikasi pembelajaran Si Cerdik (Cerdas Mendidik) dilakukan pada tanggal 11 Juni 2022 terhadap 27 siswa kelas V salah satu sekolah dasar Tarakan. Pengumpulan data terkait ketertarikan siswa terhadap media aplikasi dilakukan dengan penyebaran angket yang diisi langsung oleh siswa setelah menggunakan aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik).

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti setelah siswa menggunakan aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik) selama pembelajaran dengan memperhatikan setiap butir indikator, maka hasil uji coba keseluruhan terkait kemenarikan media pembelajaran berbantuan aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik) disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Pengumpulan Data Seluruh Siswa

No	Kategori	No Indikator	Jumlah Skor
1	Sangat Layak	1,2,3,4,5,6,7,9,10	1269
Total			1269
Persentase			94%

Hasil analisis dari data angket yang dikumpulkan pada uji coba menyeluruh yang

disajikan dalam Tabel 2 menunjukkan skor persentase sebesar 94%. Berdasarkan pada persentase tersebut menunjukkan bahwa kategori tingkat ketertarikan siswa yang dilakukan pada saat uji pemakaian produk akhir berada pada kategori sangat tertarik.

Selain itu hasil dari validasi ahli juga menunjukkan kelayakan dari media pembelajaran berbantuan aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji pemakaian akhir produk maka media berbantuan aplikasi sangat layak dan juga sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah hasil uji coba terbatas dan juga uji coba pemakaian yang telah dilakukan diperoleh skor ketertarikan siswa berdasarkan angket yang telah diberikan. Hasil uji coba terbatas dan uji coba pemakaian menunjukkan bahwa hasil dari uji coba tersebut memperoleh hasil yang menyatakan bahwa siswa sangat tertarik dengan media berbantuan aplikasi.

Komentar yang diberikan terhadap media berbantuan aplikasi pun sangat baik, secara umum hasil dari komentar siswa memberi kesan positif terhadap media aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik). Dengan penggunaan media aplikasi pun membuat siswa jadi bersemangat dalam melakukan pembelajaran di kelas.

Meskipun selama proses uji coba didapatkan hasil angket sangat menarik dan juga komentar yang positif terhadap media

aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik), tetapi masih ada kendala yang ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu karena penggunaan media aplikasi menggunakan *handphone* milik siswa sehingga ada beberapa *handphone* yang pada saat ingin menginstal aplikasi terkendala dengan ruang penyimpanan *handphone* siswa. Kendala tersebut mengakibatkan kondisi di mana memerlukan waktu lebih untuk menghapus file yang tidak penting yang terdapat di *handphone* siswa sehingga pembelajaran tidak tepat waktu.

Dengan kendala yang dihadapi siswa sebelum akan menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik) tetap ditemukan hasil uji coba media berbantuan aplikasi yang dilakukan yaitu uji coba terbatas dan uji coba pemakaian yang menunjukkan bahwa siswa tertarik menggunakan media berbantuan aplikasi dan juga memberikan respon positif terhadap media berbantuan aplikasi.

Ketertarikan siswa terhadap media aplikasi dilihat dari persentase angket ketertarikan siswa secara keseluruhan. Ketertarikan siswa pada uji coba terbatas memperoleh presentase sebesar 84% sedangkan ketertarikan siswa pada saat uji coba pemakaian produk akhir memperoleh presentase sebesar 94%. Presentase pada saat uji coba tersebut berada pada kategori sangat tertarik.

Oleh karena itu, jika melihat hasil presentase ketertarikan siswa dapat dikatakan

bahwa media berbantuan aplikasi dapat membuat siswa tertarik terhadap pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa media pembelajaran daring memang perlu divariasikan dengan berbagai aplikasi sehingga siswa lebih tertarik (Wicaksono & Yudi Mulyanto, n.d.).

Selain itu, media pembelajaran berbantuan aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik) berbasis android karena harus digunakan dalam *handphone* ini memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan secara mandiri baik di sekolah maupun di luar sekolah karena media ini mudah didapatkan. Siswa cukup mengunduh melalui aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik) melalui *Google Drive* sehingga dapat digunakan dengan praktis serta dapat diunduh melalui *gadget* ataupun melalui komputer.

Lebih lanjut ditemukan bahwa media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan pembahasan materi yang komprehensif. Selain itu dilengkapi dengan soal latihan sebagai bahan evaluasi materi pembelajaran. Kelebihan lainnya yaitu di akhir evaluasi yang telah diisi siswa tersedia hasil skor penilaian untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dengan menggunakan media pembelajaran ini. Media aplikasi yang baik adalah media yang menyediakan setiap aspek pembelajaran di dalamnya (Ramdani et al., 2020).

Beberapa kelebihan dan kekurangan penggunaap aplikasi ini juga sependangan

dengan ahli yang ada. Diantaranya kelebihan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini diantaranya; dilengkapi dengan materi pelajaran, animasi, gambar, video, latihan soal dan kunci jawaban. Latihan soal yang terdapat pada aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik) ini dilengkapi dengan pembahasan soal benar atau salah dan menampilkan skor hasil pekerjaan siswa.

Bentuk soal pada aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik) bervariasi sehingga siswa tidak jenuh untuk mengerjakannya; Aplikasi ini juga dapat dijalankan secara *offline* sehingga siswa dapat menggunakannya setiap saat tanpa menggunakan pulsa data. Tidak menghabiskan ruang penyimpanan *handphone* karena ukuran aplikasi cukup kecil; dan dengan menggunakan aplikasi ini sama halnya dengan membantu mengatasi global warming karena mengurangi penggunaan kertas (Rambu et al., 2022).

Sementara itu, kekurangan dari media pembelajaran berbasis aplikasi android diantaranya adalah hasil pekerjaan siswa masih harus ditulis oleh guru menggunakan kertas karena belum bisa tersambung langsung ke *server*. Aplikasi belum tersedia di *playstore* sehingga untuk membagikannya hanya melalui *Google Drive*, *Bluetooth*, *Share It*, atau *Whatsapp*.

Aplikasi ini juga hanya terbatas digunakan untuk materi perkembangbiakan tumbuhan. Kekurangan dari media ini juga diungkapkan bahwa media aplikasi android

hanya bisa digunakan oleh siswa yang mempunyai hp android dan membutuhkan keterampilan dan keahlian khusus dalam merancang media pembelajaran berbasis aplikasi android (Rambu et al., 2022).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran berbantuan aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik) yang ditinjau berdasarkan angket ketertarikan yang diberikan pada saat uji coba terbatas dan uji coba pemakaian produk akhir menyatakan bahwa tingkat ketertarikan siswa terhadap media aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik) berada pada kategori sangat tertarik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket ketertarikan siswa pada saat uji coba terbatas yang memperoleh skor persentase sebesar 84% dan uji coba pemakaian yang memperoleh skor presentase sebesar 94%.

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya:

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dengan adanya media berbantuan aplikasi Si Cerdik (Cerdas Mendidik) peserta didik jadi lebih bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran dan juga siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat.
- b. Bagi sekolah, dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap sekolah

guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

- c. Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media berbantuan aplikasi dengan materi pembelajaran lainnya.

REFERENSI

- Aji, S., Qori, N., Hidayat, A., Maspupah, M., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Islam, U., Sunan, N., & Djati, G. (n.d.). Penerapan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Edmodo Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Indera.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Rambu, E., Uma, A., Makaborang, Y., Ndjoeroemana, Y., Studi, P., Biologi, P., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.52889/jpig.v2i1.58>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta

- Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433.
<https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Wicaksono, D., & Yudi Mulyanto, T. (n.d.). Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ Pengembangan Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMK Avenus.
<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/emnaskat>