

Plagiarism Detector v. 1888 - Originality Report 6/24/2021 2:25:03 PM

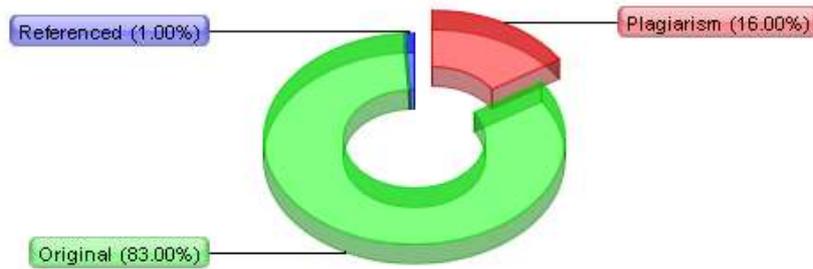
Analyzed document: SANDRA D.A.P_PGSD 4A_SKRIPSI.pdf Licensed to: Bagus Amirul

? Comparison Preset: Rewrite **?** Detected language:

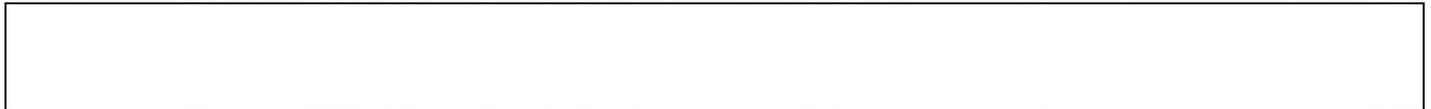
? Check type: Internet Check

Detailed document body analysis:

? Relation chart:



? Distribution graph:



? Top sources of plagiarism: 55

6%	732	1. https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaksanaan-pembelajaran-daring-pada-masa-pandemi-covid-19-di-sekolah-dasar-skripsi.html
4%	509	2. https://123dok.com/document/yngv2kpz-abstrak-pembuatan-learning-berbasis-web-menggunakan-cms-joomla.html
2%	267	3. https://www.kompasiana.com/fiaamalina/5f0f8129d541df7348652012/edukasi-dan-sosialisasi-bagi-siswa-sekolah-dasar-di-era-covid-19

? Processed resources details: 162 - Ok / 36 - Failed

? Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
			
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

? Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

? Excluded Urls:

No URLs detected

? Included Urls:

No URLs detected

 Detailed document analysis:

PENGEMBANGAN PLATFORM LIBERA APP SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK SISWA

Plagiarism detected: **0.66%** <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaks...> + 6 resources!

id: 1

SEKOLAH DASAR Skripsi Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri OLEH: SANDRA DIAH AYU PITALOKA NPM: 17.1.01.10.0030 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2021 1 BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah merubah wajah dunia di berbagai sektor tak terkecuali sektor pendidikan. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami perkembangan menjadi faktor yang mendorong aktivitas penyegaran atas pemanfaatan berbagai hasil teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Anshori, 2017). Dalam dunia pendidikan penerapan atas teknologi dapat diketahui melalui munculnya fasilitas-fasilitas pembelajaran baru yang berbasis teknologi. Observasi yang dilakukan pada saat magang tiga tanggal 13 januari - 13 maret 2020 di SD Laboratorium UN PGRI menghasilkan berbagai problematika pada saat proses belajar mengajar. Salah satu dari problematika tersebut adalah pada saat mengajar apabila seorang guru hanya menggunakan media gambar (visual), maka perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi sangat minimal dimana hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang ramai dan bermain dengan teman sebangkunya. Namun, berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan media audio-visual, respon yang ditunjukkan oleh siswa menjadi sangat antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dimana 2 hal ini ditandai dengan siswa mau mendengarkan perintah dari guru dan siswa tidak ramai serta bermain dengan teman sebangkunya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat-guna dan berdaya guna sehingga mutu Pendidikan dapat ditingkatkan (Latuheru 1988: 15). Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam proses belajar mengajar pada saat pembelajaran tatap muka (observasi: 13 januari - 13 maret 2020). Pembelajaran tatap muka yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan pembelajaran yang mampu menarik minat siswa untuk belajar dapat memberikan proses pembelajaran yang sangat bermakna dan memudahkan siswa dalam

Plagiarism detected: **0.05%** <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaksanaan-pemb...>

id: 2

memahami materi yang disampaikan oleh guru, terutama apabila guru menerapkan pendekatan komunikatif dan penerapan pendekatan terpadu dalam melakukan proses pembelajaran (Djuanda, 2008). Dikutip dari CNN Indonesia

Referenced: **0.27%** in:

id: 3

"Presiden Joko Widodo pada Senin 2 maret 2020 mengumumkan bahwa dua warga negara Indonesia (WNI) positif terjangkit virus corona (COVID-19) usai melakukan kontak dengan seorang warga negara (WN) Jepang yang juga terinfeksi corona".

Hadirnya pandemi virus corona atau dikenal masyarakat umum sebagai COVID-19 yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia, turut mengakibatkan terkendalanya proses belajar mengajar di sekolah. Proses pembelajaran yang pada awalnya dilakukan secara tatap muka, kini diganti dengan 3 pembelajaran daring. Terkendalanya proses pembelajaran diakibatkan tidak siapnya fasilitas pendidikan yang mendukung terlaksananya pembelajaran daring. Sehingga proses pembelajaran yang seharusnya merupakan proses komunikasi dua arah berubah menjadi hanya berlangsung satu arah dimana guru memberikan sekilas materi yang dilanjutkan dengan pemberian tugas pada siswa. Hal ini tentu saja membuat pembelajaran daring yang diharapkan mampu mengganti pembelajaran tatap muka malah menjadi pemberian tugas secara online yang dianggap memberatkan siswa. Dikutip dari Detik.com Gubernur Jawa Tengah, Ganjar Pranowo menyatakan

Referenced: **0.22%** in:

id: 4

"Murid-murid jangan dibebani dengan tugas-tugas yang rata-rata, mereka yang komplain ke saya, bukan justru belajar metode daring tapi guru memberi tugas-tugas yang banyak dengan deadline yang mepet".

Pembelajaran berbasis daring dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang tidak langsung yang mana guru dan siswa tidak bertatap muka secara langsung didalam satu ruang kelas sehingga keseluruhan proses pembelajaran dimulai dari proses pengawalan, proses inti, dan proses penutup pembelajaran dilakukan melalui media internet yang diakses baik melalui laptop, komputer, ataupun telepon genggam pintar. Proses pembelajaran daring yang berjalan satu arah dan tidak interaktif serta berfokus pada tugas tentu akan berdampak kepada tingkat pemahaman materi siswa. Selain itu akibat dari proses pembelajaran daring fasilitas yang mampu diakses oleh siswa dan guru menjadi sangat terbatas dimana yang 4 paling

Plagiarism detected: **0.05%** <https://123dok.com/document/y917r3rq-bab-pen...> + 2 resources!

id: 5

mudah diakses adalah buku sekolah elektronik

yang diterbitkan oleh kemendikbud. Penggunaan Buku Elektronik Sekolah (BSE) dalam pembelajaran berbasis daring tentunya akan menambah permasalahan yang terjadi karena menurut hasil observasi penggunaan BSE masih memiliki kekurangan meskipun pada saat melakukan observasi proses pembelajaran masih tatap muka.

Kekurangan yang dimiliki oleh BSE yang sering ditemui adalah materi yang termuat dalam BSE kurang lengkap, hal ini dapat dilihat ketika siswa mengerjakan latihan soal sehingga siswa mengalami kesulitan karena pertanyaan yang diberikan tidak ada pada bacaan atau materi, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Hakikat pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan peserta didik (Harahap, 2018). Berbagai batasan dan masalah yang timbul karena pembelajaran daring jika dibiarkan secara berkelanjutan dalam jangka panjang tentu akan berdampak pada kualitas pembelajaran yang menurun. Padahal apabila teknologi digunakan dengan maksimal maka penurunan kualitas pembelajaran dapat diminimalisir. Kualitas pembelajaran yang baik menurut Permendiknas No 19 Pasal 19 tahun 2005 adalah pembelajaran 5 yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Sehingga apabila proses pembelajaran daring dapat dinilai sebagai proses pembelajaran yang berkualitas maka setidaknya harus sesuai dengan Permendiknas No 19 Pasal 19 tahun 2005. Apabila diklasifikasikan maka terdapat beberapa kelemahan yang menyebabkan kualitas pembelajaran daring masih dibawah kualitas pembelajaran tatap muka yaitu adalah pembelajaran tidak interaktif, lebih menekankan pada tugas dari pada penyampaian materi, serta tugas yang diberikan hanya diarahkan pada ranah kognitif saja dan mengabaikan ranah afektif dan psikomotor siswa (observasi: 19 maret 2020). Terlebih lagi apabila dilihat dari perspektif menarik minat siswa untuk belajar tentu saja ketiga kelemahan tersebut menjadi sebuah pemicu yang sangat efektif untuk menjadikan siswa kurang berminat atau bahkan tidak berminat sama sekali dalam melaksanakan pembelajaran daring dimana hal ini tercermin dari hasil observasi pada saat pembelajaran tatap muka yang kurang menarik selama periode observasi. Berdasarkan data dari databoks, jumlah pengguna smartphone atau telepon genggam pintar di Indonesia mencapai angka 92 juta pengguna yang mana mengalami kenaikan yang sangat signifikan dibandingkan dengan tahun 2018 yaitu sebesar 83.5 juta pengguna. Jika dilihat dari data tersebut maka dapat dikatakan bahwa fasilitas untuk melakukan pembelajaran daring 6 pada dasarnya sudah dapat dikatakan memenuhi karena hampir setiap guru atau siswa kemungkinan besar sudah memiliki telepon genggam pintar. Solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas dari pembelajaran daring sebenarnya sangat sederhana yaitu dibutuhkannya sebuah media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pembelajaran daring agar interaktif dan dapat menarik minat belajar siswa. Menurut (Sunardo, 2015) media merupakan alat untuk menyampaikan segala informasi atau pesan dari satu pihak ke pihak lain atau dari satu tempat ke tempat lain. Sedangkan media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Dimana dapat diartikan bahwa proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran. Tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar menjadi monoton dan siswa kurang termotivasi dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran yang dimaksud, mampu untuk memfasilitasi pembelajaran daring adalah media yang berupa aplikasi yang ditujukan untuk telepon genggam pintar. Telah banyak aplikasi-aplikasi yang telah beredar menawarkan solusi yang secara sekilas dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran daring. Namun, aplikasi-aplikasi tersebut rata-rata merupakan aplikasi berbayar ataupun merupakan aplikasi gratis dengan iklan sehingga berpotensi untuk mengganggu proses pembelajaran. Selain itu aplikasi-aplikasi tersebut tidak terintegrasi antara fungsi penyampaian materi dengan fungsi latihan ataupun bacaan materi sehingga membingungkan baik bagi guru ataupun siswa. Urgensi mengenai hadirnya 7 media pembelajaran berupa aplikasi yang dapat terintegrasi, yang bukan hanya menyediakan materi pembelajaran, akan tetapi media pembelajaran yang interaktif seperti menyajikan audio, visual serta animasi dan juga mampu mempermudah keseluruhan proses pembelajaran misalnya memberikan pertanyaan di dalam aplikasi tersebut, tentu bukan hanya akan menjadi sebuah solusi dari proses pembelajaran daring akan tetapi juga menjadi sebuah alat untuk membantu meringankan beban kerja guru. Hasil wawancara dari guru SD Laboratorium pada tanggal 14 Juni 2020 bahwa selama pandemi covid-19 guru menggunakan media video sebagai pendukung proses belajar mengajar, video bersumber dari guru sendiri dengan membuat video pembelajaran maupun mengambil dari platform video online. Akan tetapi, hal itu dirasa kurang dapat membantu siswa dalam memahami sebuah materi. Jika menggunakan video, tidak dapat melakukan diskusi sehingga guru tidak bisa mengetahui apakah siswa benar-benar paham atau tidak paham. Alternatif lain yaitu, guru melakukan panggilan video keseluruhan siswa. Guru kelas IV SD Laboratorium menyatakan bahwa panggilan video secara individu dengan siswanya dapat membantu siswa dalam memahami materi. Karena siswa kelas IV SD Laboratorium hanya 7 siswa. Jika hal ini diterapkan untuk sekolah yang memiliki banyak siswa tidak mungkin berjalan secara efektif. Sehingga hasil wawancara ini menambah urgensi tentang hadirnya platform berbasis aplikasi android yang dikhususkan untuk pembelajaran sekolah dasar. 8 Aplikasi yang akan dikembangkan melalui penelitian ini merupakan sebuah platform aplikasi dengan kemampuan menampilkan audio visual serta memfasilitasi interaksi-interaksi interaktif antara guru dan siswa baik pada saat pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran daring sehingga diharapkan melalui aplikasi tersebut kualitas dari proses pembelajaran baik daring dan tatap muka dapat menjadi lebih baik lagi. Atas dasar uraian tersebut maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu

Plagiarism detected: 0.04% <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/6574>

id: 6

untuk memfasilitasi proses pembelajaran daring

agar mampu berjalan interaktif dan tidak berfokus pada tugas semata sehingga kualitas dari proses pembelajaran daring dapat setara dengan pembelajaran tatap muka, dimana dituangkan dalam penelitian yang berjudul

Referenced: 0.11% in:
"PENGEMBANGAN PLATFORM LIBERA APP SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR".

id: 7

Plagiarism detected: 1.33% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaks...> + 6 resources!

id: 8

B. Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:
1. Bagaimana kevalidan pengembangan platform libera app sebagai alternatif media pembelajaran daring untuk siswa sekolah dasar di era pandemi covid-19? 2. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan platform libera app sebagai alternatif media pembelajaran daring untuk siswa sekolah dasar di era pandemi covid-19? 3. Bagaimana tingkat keefektifan platform libera app sebagai alternatif media pembelajaran daring untuk siswa sekolah dasar di era pandemi covid-19? C. Tujuan Pengembangan Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan pengembangan ini dijabarkan sebagai berikut: 1. Mengetahui kevalidan pengembangan platform libera app sebagai alternatif media pembelajaran daring untuk siswa sekolah dasar di era pandemi covid-19. 2. Mengetahui tingkat kepraktisan platform libera app sebagai alternatif media pembelajaran daring untuk siswa sekolah dasar di era pandemik covid-19. 3. Mengetahui tingkat keefektifan platform libera app sebagai alternatif media pembelajaran daring untuk siswa sekolah dasar di era pandemik covid-19. D. Manfaat Penelitian Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis

sebagai berikut: 10 1. Manfaat Teoritis Secara teoritis, manfaat penelitian ini antara lain: a. Memberikan pengetahuan baru bagi pendidikan khususnya tentang media pembelajaran yang senantiasa dikembangkan sesuai dengan perubahan zaman sehingga dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada. b. Menjadi rujukan bagi peneliti lain untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran. 2. Manfaat Praktis Secara praktis, manfaat penelitian ini antara lain: a. Bagi Peneliti Memberikan tambahan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan mengenai pengembangan media aplikasi android yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan. b. Bagi Guru

Plagiarism detected: 0.06% <https://123dok.com/document/yngv2kpz-abstrak-...> + 2 resources!

id: 9

Membantu guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran sehingga pembelajaran akan menarik dan tidak monoton sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar yang akan berdampak pada kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru. c. Bagi Siswa 11 Membantu

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaksanaan-pemb...>

id: 10

siswa dalam memahami materi, pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan bantuan aplikasi sebagai media pembelajaran yang praktis dan mudah diakses. d. Bagi program studi Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan masukan bagi pihak jurusan dalam upaya meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android. E. Batasan Pengembangan Platform libera app digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran siswa sekolah dasar di era pandemi covid-19. Platform libera app yang dikembangkan dibatasi hanya untuk penggunaan jenjang sekolah dasar. Uji keefektifan hanya dilakukan sampai tahap uji terbatas yang dilakukan pada kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri. F. Sistematika Penulisan 1. Bagian Awal Pada bagian ini memuat: halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, kata pengantar, daftar isi. 2. Bagian Isi / Batang Isi BAB I: PENDAHULUAN 12 Pada bab ini berisi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat penelitian dan pengembangan, batasan pengembangan,

Plagiarism detected: 0.06% <https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1422480857>

id: 11

dan sistematika penulisan. BAB II: LANDASAN TEORI Bab ini berisi kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. BAB III: METODE PENGEMBANGAN Pada bab ini diuraikan mengenai model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. BAB IV: PEMBAHASAN Pada bab ini menguraikan tentang tiga point penting yaitu hasil studi pendahuluan, hasil uji validasi, dan pembahasan hasil pengembangan. BAB V PENUTUP Pemaparan secara jelas pokok-pokok hasil penelitian dan pengembangan sesuai rumusan masalah dan tujuan pengembangan, implikasi teoritis dan praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh. Bab ini juga memaparkan saran sesuai simpulan hasil 13 penelitian kepada pihak-pihak yang relevan maupun yang terkait secara langsung. 14

Plagiarism detected: 0.22% <https://123dok.com/document/yngv2kpz-abstrak-...> + 2 resources!

id: 12

BAB II LANDASAN TEORI A. MEDIA PEMBELAJARAN 1. Pengertian Media Pembelajaran Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.

Sebagaimana yang diungkapkan Arsyad (2015:2) bahwa

Referenced: 0.25% in:

id: 13

"Sebuah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar yang memiliki tujuan untuk merealisasikan tujuan-tujuan pendidikan pada umumnya serta berbagai tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya

merupakan pengertian dari media".

Media dalam proses belajar mengajar sering kali diartikan secara sempit sebagai sebuah alat yang memiliki fungsi untuk menangkap, mengolah, dan melakukan penyusunan kembali atas informasi baik visual atau verbal yang berbentuk alat grafis, alat fotografis, atau alat elektronik. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa suatu alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi oleh seseorang baik dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung kepada pihak penerima informasi merupakan pengertian dari media. Menurut Heinich istilah medium sebagai perantara pengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi foto, radio, rekaman audio, 15 gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi (Arsyad, 2015: 3). Association for education and communication technology (AECT) mendefinisikan media pembelajaran merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi, sedangkan education association (NEA) mendefinisikan media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya (Wulandari, 2018). Secara pedagogis dan psikologis media pembelajaran dapat memenuhi harapan siswa untuk ikut secara aktif mengikuti dari awal sampai akhir pembelajaran, latar belakang pokok pembahasan yang disampaikan dan memberikan kesan tersendiri karena dapat menambah bobot sajian yang disampaikan (Susilawati, 2014). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat yang dapat digunakan

Plagiarism detected: 0.05% <http://lenterasmada.com/>

id: 14

untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar

antara guru, siswa dan materi pembelajaran yang bertujuan merangsang siswa untuk belajar. 2. Fungsi Media Pembelajaran Media berfungsi sebagai pemberi intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan peran siswa baik dalam pikiran maupun perbuatan dalam bentuk aktivitas yang dirancang secara sistematis agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Selain itu memberikan kesan menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan memenuhi kebutuhan seorang siswa Sukiman dalam Susilawati (2014). Media pembelajaran memiliki fungsi beragam yang disesuaikan dengan materi dan proses pembelajaran. 3. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran menurut Ibid dalam Khoiriyah (2017) adalah sebagai berikut: a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran c. Menjaga relevansi antara mata pelajaran dengan tujuan belajar d. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2015) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: a.

Plagiarism detected: 0.76% <https://123dok.com/document/yngv2kpz-abstrak-pembuatan-...>

id: 15

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran 17 c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya monoton komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, terlebih lagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat dari beberapa ahli, dapat disimpulkan beberapa manfaat dari media pembelajaran di dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) Media pembelajaran dapat

Plagiarism detected: 0.04% <https://id.scribd.com/doc/45741185/Skripsi-Pendidikan-132>

id: 16

memberikan gambaran secara jelas penyajian

pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. 2) Media pembelajaran dapat menstimulus dan meningkatkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi antara guru, siswa dan lingkungan terjalin secara langsung serta

Plagiarism detected: 0.04% <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/downloadS...>

id: 17

memungkinkan peserta didik untuk belajar

mencari tahu sendiri problem yang terjadi sehingga dapat terwujud pengalaman belajar yang bermakna. 3) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama antar peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar. 18 B. MULTIMEDIA PEMBELAJARAN 1.

Plagiarism detected: 0.07% <https://123dok.com/document/yngv2kpz-abstrak-pembuatan-...>

id: 18

Pengertian Multimedia Pembelajaran Multimedia pembelajaran merupakan penyajian materi

dengan menggabungkan beberapa media pembelajaran yang diantaranya media teks, gambar, audio, video, dan animasi melalui teknologi komputer. (Risanto, 2014) menyatakan konsep multimedia

Plagiarism detected: 0.45% <https://123dok.com/document/yngv2kpz-abstrak-...> + 4 resources!

id: 19

dibagi menjadi dua jenis, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. a. Multimedia linier merupakan multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Misalnya film dan televisi. b. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat

dioperasikan oleh pengguna. Sehingga pengguna dapat mengatur multimedia tersebut sesuai dengan apa yang

dikendaki. Misalnya aplikasi game. 2. Karakteristik multimedia pembelajaran (Risianto, 2014) karakteristik yang dimiliki oleh konsep multimedia pembelajaran adalah.

Plagiarism detected: 0.86% <https://123dok.com/document/yngv2kpz-abstrak-...> + 4 resources! id: 20

a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. b. Bersifat interkatif, artinya memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. 19 c. Bersifat mandiri, artinya memiliki kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakannya tanpa bimbingan orang lain. 3. Tujuan dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Multimedia pembelajaran memiliki tujuan dan fungsi sebagai berikut. a. Mampu memperkuat respon pengguna secara cepat dan sesering mungkin. b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol perkembangan belajarnya sendiri. c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti urutan yang koheren dan terkendalikan. d. Memberikan kesempatan siswa untuk ikut serta berpartisipasi dalam bentuk jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain-lain.

4. Prinsip Multimedia Pembelajaran Surjono (2017:26) menyebutkan 10

Plagiarism detected: 0.18% <https://ihsansatyawan.wordpress.com/2018/10/16...> + 2 resources! id: 21

prinsip-prinsip multimedia pembelajaran, yaitu prinsip contiguity, prinsip coherence, prinsip signaling, prinsip redundancy, prinsip segmenting, prinsip pre-training, prinsip modality, prinsip multimedia, prinsip personalization,

dan prinsip interactivity. 20 Pada penelitian dan pengembangan ini tidak menggunakan kesepuluh prinsip tersebut, akan tetapi hanya menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut: a. Prinsip coherences Pada prinsip ini hanya menggunakan kata, gambar, suara dan video yang relevan dengan materi yang disajikan. b. Prinsip segmenting Pada prinsip ini, materi yang kompleks dan rumit dibagi menjadi beberapa bagian yang lebih sederhana, sehingga

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaksanaan-pemb...> id: 22

lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Prinsip multimedia Materi akan lebih efektif jika disajikan dan dilengkapi dengan gambar, audio, video atau animasi tidak hanya berupa kata-kata saja. d. Prinsip interactivity Pada prinsip ini, peserta didik akan belajar lebih optimal apabila ia dapat mengontrol dan mengatur kecepatan tampilan materi pembelajaran. Dalam program multimedia pembelajaran interaktif peranan tombol navigasi pada tiap frame sangat penting, hal ini dikarenakan siswa dapat mengatur kecepatan belajarnya, sehingga peserta didik dapat belajar lebih optimal. Selain itu penerapan prinsip interaktif dalam multimedia pembelajaran antar lain kuis, simulasi, games, dan lain-lain. 21 C. PEMBELAJARAN DARING 1. Pengertian Pembelajaran Daring Pembelajaran daring telah dikenal di kalangan masyarakat dan akademik

Plagiarism detected: 0.52% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaks...> + 2 resources! id: 23

dengan istilah pembelajaran online. Istilah lain yang sangat umum diketahui adalah pembelajaran jarak jauh. Menurut Pohan (2020) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung. Pembelajaran daring dapat dilakukan dimana dan kapan saja tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan. Sehingga dari pengertian yang ada disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang

dilakukan secara tidak langsung melalui aplikasi virtual yang tersedia. 2. Pembelajaran Daring yang Efektif Konsep belajar yang dilakukan sepanjang hayat menjadikan seseorang tidak boleh putus asa dan putus semangat dalam belajar walaupun terdapat hambatan dalam berbagai bentuk. Pembelajaran harus tetap berlangsung meskipun adanya pandemi Covid-19 yang membuat pemerintah menerapkan social distancing. Pembelajaran

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaksanaan-pemb...> id: 24

daring pada dasarnya adalah pembelajaran yang

dilakukan secara virtual menggunakan aplikasi yang tersedia. Namun demikian, pembelajaran daring harus tetap memperhatikan kompetensi yang akan diajarkan. Pendidik

Plagiarism detected: 0.99% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaksanaan-pemb...> id: 25

harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki tingkat 22 kerumitan, dari segi materi, pengetahuan siswa, dan lain sebagainya. Sejalan dengan pendapat Mulyasa (2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran memiliki sifat yang kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan. Oleh karena itu, pembelajaran daring bukan hanya sekedar menyampaikan materi melalui media internet, bukan juga hanya sekedar memberikan tugas dan soal-soal yang dikirim melalui aplikasi sosial media. Pembelajaran daring harus direncanakan, dilaksanakan, serta dievaluasi sama halnya dengan pembelajaran yang terjadi di ruang kelas. Majid (2008) mengatakan bahwa perencanaan dapat daitirkan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran serta penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditentukan. Materi pembelajaran daring juga harus tetap mempertimbangkan teori konstruktivisme yang menjadikan peserta didik berperan aktif.

Plagiarism detected: 0.1% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaksanaan-pemb...>

id: 26

Oleh karena itu, materi yang disajikan bukanlah materi yang kompleks, melainkan materi

-materi yang dapat menstimulus peserta didik sehingga dapat menjembatani peserta didik menyusun sebuah simpulan dari kompetensi dasar yang akan dikuasai. Media pembelajaran juga harus digunakan oleh pendidik di masa pandemi Covid-19 untuk menunjang proses pembelajaran daring. Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran seperti 23 zoom, google meet, google classroom, whatsapp, youtube dan aplikasi sejenisnya dapat membantu proses pembelajaran. Pendidik dapat menyampaikan materi secara virtual, peserta didik dan pendidik dapat berinteraksi dan timbul adanya feedback sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan materi dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan baik. 3. Prinsip Pembelajaran Daring Prinsip pembelajaran daring adalah terselenggaranya pembelajaran yang bermakna, yaitu proses pembelajaran yang berorientasi pada interaksi dan kegiatan pembelajaran (Yuliani, 2020). Pembelajaran bukan terpaku pada pemberian tugas-tugas

Plagiarism detected: 0.12% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaksanaan-pemb...>

id: 27

belajar kepada peserta didik. Tenaga pendidik dan yang diajar harus tersambung dalam proses pembelajaran daring.

Menurut Munawar dalam Yuliani, dkk (2020) menjelaskan perancangan sistem pembelajaran daring harus mengacu pada tiga prinsip yang harus dipenuhi yaitu. a. Sistem pembelajaran harus sederhana sehingga mudah untuk dipelajari. b. Sistem pembelajaran harus dibuat personal sehingga pemakai sistem tidak saling tergantung. c. Sistem harus cepat dalam proses pencarian materi atau menjawab soal dari hasil perancangan sistem yang dikembangkan. 24 4. Faktor Penunjang Keberhasilan Pembelajaran Daring Untuk menunjang keberhasilan pendidikan daring perlu beberapa pendukung antara lain. a. Teknologi informasi dan komunikasi membutuhkan banyak sumber daya manusia yang terampil. Upaya penyiapan sumber daya manusia sebaiknya di dukung oleh teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet yang memungkinkan seseorang belajar dari jarak jauh untuk pencapaian proses pembelajaran. 5. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Daring Munir (2012) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran daring memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Beberapa keunggulan pembelajaran daring antara lain. a. Adanya pemerataan Pendidikan. b. Kapasitas daya tampung pembelajaran daring tidak terbatas. c. Tidak diperlukan ruang kelas untuk melakukan proses pembelajaran tatap muka. d. Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu. e. Pembelajaran berlangsung bergantung pada kemampuan masing-masing pembelajar. Jika pembelajar telah mencapai tujuan pembelajaran, maka dia dapat menghentikan proses 25 pembelajaran yang berkaitan dengan suatu materi pembelajaran. f. Materi pembelajaran selalu akurat dan mutakhir, karena pembelajar dapat berinteraksi langsung dengan berbagai sumber informasi, terutama jika ada materi pembelajaran yang belum atau kurang dipahami. g. Dapat menarik perhatian dan minat pembelajar

Plagiarism detected: 0.05% <http://www.newyeezyboost.us.com/> + 2 resources!

id: 28

karena pembelajaran jarak jauh dilakukan secara

interaktif. Selain memiliki keunggulan, sebuah proses pembelajaran daring pasti memiliki kelemahan. Adapun kelemahan yang dapat timbul dalam proses pembelajaran daring antara lain. a. Adanya kemungkinan gangguan belajar yang akan menggagalkan proses pembelajaran karena pembelajaran daring menuntut pembelajar untuk belajar secara mandiri. b. Pembelajar dapat mengalami kendala apabila dia mencari materi pembelajaran di internet akan tetapi materi yang dia perlukan tidak ada. Sehingga pembelajar harus menghubungi gurunya lagi untuk memperjelas materi pembelajaran. c. Terjadi kesalahan pemahaman pembelajar terhadap materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Karena persepsi pengajar dan pembelajar akan suatu materi atau tujuan pembelajaran mungkin saja dapat berbeda. 26 D.

Plagiarism detected: 0.77% <https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1422480857>

id: 29

Aplikasi Mobile Mobile memiliki arti dapat bergerak atau dapat dipindahkan dengan mudah. Perangkat mobile mengacu pada semua jenis komputer yang dapat dibawa kemanapun (dapat digenggam oleh tangan). Dalam hal komunikasi, perangkat ini sering disebut dengan mobile phone atau telepon genggam (ponsel). Saat ini ponsel memiliki memori yang lebih besar serta memiliki kecepatan dan kemampuan processor hampir setara dengan komputer atau yang dikenal dengan nama smartphone, karena itulah banyak fitur-fitur canggih yang disematkan pada perangkat ini. Menurut (Ambarita dkk., 2016) Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan

suatu tugas yang diinginkan pengguna. Menurut (Trisnadoli, A., 2015)

Plagiarism detected: 0.13% <https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1422480857>

id: 30

Aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang berjaan pada platform mobile seperti PDA, Handphone, Tablet PC dan

Smartphone. Istiyanto dalam (Yuntoto, 2015) menyebutkan bahwa faktor penyebab popularitas aplikasi android adalah sebagai berikut. 1. Faktor kecepatan Aplikasi android mampu memberikan data secara tepat sesuai dengan keinginan dari penggunanya hal ini dikarenakan aplikasi android pada dasarnya dibuat sesederhana

mungkin untuk suatu 27 kebutuhan tertentu sehingga tidak memiliki kompleksitas yang tinggi seperti aplikasi yang ditujukan untuk PC. 2. Aspek produktivitas Aplikasi android yang semakin beragam dan ditujukan untuk berbagai keperluan pengguna tentu apabila dimanfaatkan dapat meningkatkan produktivitas dari pengguna aplikasi tersebut. 3. Kreatifitas desain Desain yang dimiliki oleh aplikasi android berorientasi pada kemudahan penggunaan (user friendly) sehingga membuat pengguna semakin nyaman serta lebih leluasa dalam menjalankan aktivitas menggunakan aplikasi mobile. 4. Fleksibilitas dan keandalan Setiap aplikasi android dipasarkan dengan tujuan dan target pasar yang sangat spesifik sehingga hal ini dapat merepotkan pengguna. Namun, pengguna tentu dapat menutupi keterbatasan pada sebuah aplikasi android dengan aplikasi android yang lainnya sehingga pengguna tetap dapat menggunakan aplikasi sesuai dengan keinginannya. 28 E. Libera App 1. Libera App Sebagai Media Pembelajaran Daring Merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran daring yang berguna untuk menyajikan materi baik berupa teks, gambar, audio, video, dan multimedia lainnya yang dirangkai dalam bentuk aplikasi yang dapat dioperasikan melalui smartphone dan perangkat sejenisnya. 2. Karakteristik Libera App Karakteristik libera app yang dikembangkan

Plagiarism detected: 0.05% <https://123dok.com/document/y917r3rq-bab-pen...> + 2 resources!

id: 31

dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Libera app memuat akses kelas satu sampai dengan kelas enam, dan memuat section tema, setiap tema diberi section subtema, dan tiap subtema diberi section untuk tiap pembelajarannya. b. Memuat dua tampilan yang berbeda, yaitu tampilan sebagai guru dan tampilan sebagai siswa. c. Tampilan sebagai guru memuat kelola jadwal, kelola tugas, kelola pelajaran, kelola siswa. d. Tampilan sebagai siswa memuat menu beranda, menu tema, menu jadwal, dan menu profil. e. Libera App bersifat fleksibel karena menyesuaikan kebutuhan pengguna yaitu guru dan siswa. 29 f. Libera app dapat diakses secara terbuka dengan syarat sudah terinstall di smartphone dan telah terdaftar. g. Libera app mudah digunakan karena khusus didesain untuk pembelajaran sekolah dasar. 3. Kelayakan Libera App Sebelum digunakan oleh pengguna akhir (end-user) maka sebuah media berbasis android yang dihasilkan harus memenuhi kriteri kelayakan terlebih dahulu. Chee & Wong dalam Risdanto (2014) menyatakan bahwa untuk mengetahui apakah suatu media pembelajaran berbasis aplikasi layak untuk digunakan oleh pengguna akhir (end-user) dapat ditinjau melalui hal-hal berikut. a. Appropriatness Merupakan aspek yang menyatakan kesesuaian antara materi yang dimiliki oleh media terhadap karakteristik dan kurikulum pada

Plagiarism detected: 0.59% <https://123dok.com/document/yngv2kpz-abstrak-...> + 3 resources!

id: 32

perguruan tinggi atau sekolah setempat. b. Accuracy, currency, and clarity Merupakan aspek yang menyatakan kelayakan media dari sisi keakuratan, kemutakhirkan, dan kejelasan dalam menjelaskan materi sehingga tidak menimbulkan bias. Selain itu juga media harus sesuai dengan tingkat kesulitan yang dimiliki oleh siswa. 30 c. Screen presentation and design Merupakan aspek yang menyatakan kelayakan media dari sisi tampilan (user interface) yang dimiliki seperti kombinasi warna yang digunakan, gambar dan tulisan yang padu

serta serasi satu dengan yang lainnya, text yang tersaji jelas dan mudah untuk dibaca oleh siswa, adanya narasi dan sekaligus video yang dapat memberikan contoh langsung yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dapat disimpulkan bahwa platform libera app memuat dua hal dari ketiga hal tersebut yaitu

Plagiarism detected: 0.07% <https://123dok.com/document/yngv2kpz-abstrak-...> + 3 resources!

id: 33

accuracy, currency, and clarity dan screen presentation and design

sehingga dapat dikatakan libera app layak sebagai media pembelajaran. 4. Kelebihan dan Kekurangan Libera App Pengembangan media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Berikut pemaparan kelebihan dan kelemahan platform libera app. Kelebihan libera app antara lain. 3. Selain sebagai platform media pembelajaran online, libera app ini

Plagiarism detected: 0.04% <http://eprints.unm.ac.id/18632/>

id: 34

dapat digunakan sebagai media pembelajaran

di kelas oleh guru. 4. Libera app dikembangkan untuk dapat diakses dimana dan kapan saja seperti aplikasi android pada umumnya. 31 5. Tampilan yang disajikan dikelola secara ringkas dan fleksibel akan tetapi tidak menghilangkan esensi dari pembelajaran tematik 6. Serta di dalamnya dapat memuat berbagai media seperti video, audio, dan lain sebagainya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Adapun kekurangan libera app adalah membutuhkan jaringan internet yang stabil untuk dapat menggunakannya. F. Pemetaan Tema Kelas IV Sekolah Dasar Meskipun pengembangan platform libera app dapat digunakan untuk semua kelas dalam jenjang pendidikan dasar, akan tetapi pengembang berfokus untuk materi kelas IV. Tabel 2.1 Pemetaan Tema kelas IV Tema Subtema

Plagiarism detected: 1.29% <https://123dok.com/document/zx28j5dq-rpp-silab...> + 6 resources!

id: 35

1. Indahnya kebersamaan 1. Keberagaman budaya bangsa 2. Kebersamaan dalam keberagaman 3. Bersyukur atas keberagaman 2. Selalu berhemat energi 1. Sumber energi 2. Manfaat energi 3. Energi alternatif 3. Peduli terhadap makhluk hidup 1. Hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku 2. Keberagaman makhluk hidup di lingkunganku 3. Ayo cintai lingkungan 32 4. Berbagai pekerjaan 1. Jenis-jenis pekerjaan 2. Pekerjaan di sekitarku 3. Pekerjaan orang tuaku 5. Pahlawanku 1. Perjuangan para pahlawan 2. Pahlawanku

kebanggaanku 3. Sikap kepahlawanan 6. Cita-cita 1. Aku dan cita-citaku 2. Hebatnya cita-citaku 3. Giat berusaha meraih cita-cita 7. Indahnya keragaman di negeriku 1. Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku 2. Indahnya keragaman budaya negeriku 3. Indahnya persatuan dan kesatuan negeriku 8. Daerah tempat tinggalku 1. Lingkungan tempat tinggalku 2. Keunikan daerah tempat tinggalku 3. Bangga dengan daerah tempat tinggalku 9. Kayanya negeriku 1. Kekayaan sumber energi di Indonesia 2. Pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia 3. Pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia

33 G. Penelitian Terdahulu Pengembangan libera app berbasis aplikasi android sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada tema II subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV diharapkan dapat membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Untuk melengkapi kajian teori yang telah diuraikan, berikut disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini. 1. Peneliti : Muhammad Aji Susilo (2017)

Plagiarism detected: 0.06% <https://docplayer.info/208875634-Pengembangan...> + 2 resources!

id: 36

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Wheel Aligment di SMK Negeri 2 Surakarta. Hasil penelitian : Hasil penelitian berupa media pembelajaran aplikasi android dibuat dengan software online MIT App Inventor. Media aplikasi android mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media dengan persentase 82% dengan kriteria sangat layak digunakan. 2. Peneliti : Sarip Hidayat (2017)

Plagiarism detected: 0.22% <https://docplayer.info/208875634-Pengembangan...> + 3 resources!

id: 37

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mahasiswa Pada Materi Elektrokimia. 34 Hasil penelitian : Dihasilkan penilaian dari validator terhadap media pembelajaran berbasis android untuk

mahasiswa materi elektrokimia pada alpha test I mendapatkan presentase rata-rata sebesar 80,25%, pada alpha test II mendapatkan nilai sebesar 82,22%, dan pada alpha test III mendapatkan nilai presentase 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat baik dan dapat digunakan. Selain itu, respon mahasiswa terdapat media tersebut mendapatkan presentase sebesar 78,40% pada beta test I dengan kategori baik. kemudian pada beta test II didapatkan presentase rata-rata sebesar 85,20% dengan kategori sangat baik. 3. Peneliti : Lintang Ayu Fitriyani (2020) Judul : Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. Hasil penelitian : Media pembelajaran layak digunakan, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi media dan materi yang memperoleh persentase 90% dan 35 81,7%. Media juga dapat dikatakan praktis, karena hasil respon guru dan respon siswa pada uji coba pemakaian produk memperoleh persentase 94,5% dan 93,6%. Media juga dapat dikatakan memiliki keefektifan yang sangat baik, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 90,3% dan peningkatan pemahaman siswa memperoleh N-gain sebesar 0,73 dengan kriteria tinggi. 4. Peneliti : Singgih Yuntoto (2015) Judul :

Plagiarism detected: 0.57% <http://eprints.uny.ac.id/21320/>

id: 38

Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih. Hasil penelitian : Penilaian rata-rata dari ahli media dengan skor 83,33 dengan kategori sangat layak, penilaian oleh ahli materi dengan skor 71,53 dalam kategori layak, penilaian oleh guru dengan skor 80,81 dalam kategori sangat layak, dan hasil penilaian oleh siswa diperoleh skor 76,67 dalam kategori sangat layak.

36 H. Kerangka Berpikir Sejalan dengan adanya pandemik COVID-19 yang melanda Indonesia, mengakibatkan terhambatnya proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada saat ini membutuhkan pengembangan media pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar secara daring. Sehingga diharapkan media ini dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik sebagai media belajar mandiri terutama siswa kelas IV dengan tema 2 subtema 1 pembelajaran 1. Sehingga produk pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan mampu menunjang aktivitas pembelajaran peserta didik dan dapat digunakan kapanpun, dimanapun, lebih menarik serta praktis jika dibandingkan media pembelajaran lainnya. Hasil akhir berupa media diuji kelayakannya untuk digunakan sebagai media pembelajaran kelas IV tema 2 subtema 1 pembelajaran 1. Pengujian dilakukan dengan uji terbatas dan pengumpulan data dilakukan dengan pemberian angket, wawancara, tes tulis, dan dokumentasi. Aliran proses yang menjadi acuan berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1. 37 Gambar 2.1 Kerangka Berpikir - Belum banyak media pembelajaran yang berbasis IPTEK - Keterbatasan waktu - Penyesuaian pembelajaran daring Proses pembelajaran daring Masalah Perlu adanya perbaharuan media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan mempermudah guru dalam melakukan penilaian Media pembelajaran berbasis android yaitu libera app. Model ADDIE - Analysis - Design - Development - Implementation - Evaluation Produk media pembelajaran berupa libera app. Solusi Dikembangkan melalui tahap Dapat menjadi solusi untuk 38 BAB III MODEL PENGEMBANGAN A. Model Pengembangan Model pengembangan

Plagiarism detected: 0.05% <https://123dok.com/document/z15epdpy-quantum...> + 6 resources!

id: 39

yang digunakan dalam penelitian ini adalah

model pengembangan ADDIE (Analyzes, Design, Development, Implementation, Evaluation). Ketika model ADDIE digunakan untuk pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif, banyak pengembang

merasa kebingungan untuk menerapkan langkah implementasi dan evaluasi (Surjono, 2017:61). Seharusnya produk dievaluasi dulu oleh para ahli untuk menentukan tingkat kelayakannya baru kemudian diimplementasikan di lapangan. Model ADDIE memiliki tujuan utama untuk mengembangkan sebuah produk atau dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang efektif dan efisien. (Hamzah, 2019:39). Dalam perkembangannya, alur ADDIE banyak mengalami modifikasi terutama untuk meletakkan tahap evaluasi. Akan tetapi, karena nama ADDIE menyiratkan tahapan dalam model itu maka hal ini masih terjadi kerancuan pada tahap tersebut. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan utama yang dapat dilihat seperti gambar 3.1 39 Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE B. Prosedur Pengembangan Prosedur pengembangan libera app sebagai media pembelajaran menganut tahapan-tahapan dari model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu (Hamzah, 2019). 1. Analyze Merupakan tahapan pertama yang dilakukan dalam upaya pengembangan libera app. Tahap analisis ini dibagi lagi menjadi 2 tahap yaitu analisis kinerja (performance analyze) dan analisis kebutuhan (need analyze). Tahapan analisis kinerja (performance analyze) merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi di sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang ada di sekolah. Selama masa pembelajaran tatap muka SD Laboratorium UN PGRI Kediri telah menggunakan beberapa media, seperti media cetak, media konkret dan media proyektor. Pada masa pembelajaran daring pendidik memanfaatkan platform komunikasi sebagai sarana belajar mengajar, sehingga pendidik membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk 40 memberikan pembelajaran dikarenakan dibagi menjadi beberapa sesi. Setelah diketahui kinerja guru selama pembelajaran daring, dievaluasi guna mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran daring. Tahapan analisis kebutuhan (need analyze) merupakan tahapan yang dilakukan untuk menentukan media pembelajaran seperti apa yang diperlukan oleh peserta didik agar kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik dapat meningkat. Untuk memaksimalkan penggunaan fasilitas yang ada, maka setiap proses pembelajaran harus didasarkan pada teknologi. Hal ini sejalan dengan tujuan SD laboratorium yaitu menyediakan pendidikan yang mendukung pengembangan siswa menjadi seorang yang kompeten secara akademis dan terampil dalam berkarya berbasis IPTEK. Dengan pengembangan platform libera app ini diharapkan dalam setiap proses pembelajaran pendidik dan peserta didik memanfaatkan fasilitas dengan maksimal. Sebelum mendesain media, hasil analisis kinerja dan analisis kebutuhan perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk merancang media yang akan dikembangkan. 2. Design Merupakan tahapan kedua yang dilakukan dalam upaya pengembangan platform libera app. Pada tahap desain dibentuk sketsa dari media pembelajaran yang akan dibangun. Sketsa yang dibuat mencakup aspek desain, aspek tematik pembelajaran dari media libera app. Hasil dari tahapan kedua ini berupa rancangan awal yang 41 akan digunakan sebagai dasar pada tahapan selanjutnya. Desain awal yang telah dibuat akan dievaluasi oleh ahli media terlebih dahulu sebelum ke tahap pengembangan. Isi platform libera app dipetakan menjadi dua bagian, yaitu halaman untuk guru dan halaman untuk siswa mulai dari kelas satu sampai kelas enam. Adapun desain libera app yang akan dikembangkan dengan menggunakan adobe XD adalah sebagai berikut. a. Halaman utama Pada halaman utama guru dan siswa melakukan proses sign in dengan menggunakan nomor seluler yang telah didaftarkan sebelumnya untuk masuk ke halaman passcode dan selanjutnya masuk ke halaman guru atau siswa. Gambar 3.2 Halaman utama Gambar 3.3 Halaman passcode 42 b. Halaman untuk guru Halaman ini terdiri atas beberapa submenu pilihan yaitu menu beranda, menu kelas dan menu profil. Berikut desain halaman untuk guru. Gambar 3.4 Menu beranda Gambar 3.5 Menu Kelas Gambar 3.6 Menu profil c. Halaman untuk siswa Halaman ini terdiri atas beberapa submenu pilihan yaitu menu beranda, menu materi dan menu profil. Berikut desain halaman untuk guru. 43 Gambar 3.7 Halaman beranda Gambar 3.8 Halaman materi Gambar 3.9 Halaman profil 3. Development Tahapan pengembangan dilakukan setelah mengevaluasi desain awal. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi sebuah produk. Untuk mengembangkan platform libera app diperlukan sebuah alat yang digunakan dalam pengembangan ini, yang terdiri atas

Plagiarism detected: 0.06% <https://123dok.com/document/yngv2kpz-abstrak-...> + 4 resources!

id: 40

perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software

). Adapun alat-alat tersebut mempunyai detail sebagai berikut. 44 a. Kebutuhan software Software yang digunakan dalam melakukan pengembangan aplikasi libera app menggunakan. 1) Sistem operasi: menggunakan macOS Catalina. 2) Firebase Database: digunakan untuk mengolah basis data. 3) Java: digunakan untuk bahasa pemrograman. 4) Android Studi: digunakan sebagai editor membuat aplikasi mobile. 5) Adobe XD: digunakan untuk merancang user interface pada aplikasi. b. Kebutuhan hardware Hardware yang digunakan dalam pengembangan aplikasi libera app yaitu menggunakan: 1) Laptop macbook air (13-inch, mid 2013) 2) Processor 1,3 GHz Dual-Core Intel Core i5 3) RAM 4 GB 1600 MHz DDR3 4) Intel HD Graphics 5000 1536 c. Perangkat keras yang digunakan untuk mengoperasikan aplikasi libera app 1) Sistem operasi android 2) Android v5.0 Lollipop (API Level 21) 3) RAM 3 GB 4) Internal Storage 32 GB 45 Dari proses tahap pengembangan, maka akan diperoleh hasil produk sebagai berikut. a. Halaman utama Gambar 3.10 Halaman utama Gambar 3.11 Halaman masuk Gambar 3.12 Halaman daftar sekolah Gambar 3.13 Halaman admin sekolah Gambar 3.14 halaman kode verifikasi 46 b. Halaman untuk guru Gambar 3.15 halaman utama guru Gambar 3.16 Halaman kelola jadwal Gambar 3.17 Halaman kelola tugas Gambar 3.18 Halaman kelola tema Gambar 3.19 Halaman pembelajaran Gambar 3.20 Halaman unggah materi Gambar 3.21 Halaman kelola siswa 47 c. Halaman untuk siswa Gambar 3.22 Menu beranda Gambar 3.23 Menu tema Gambar 3.24 Halaman section pembelajaran Gambar 3.25 Halaman materi pembelajaran Gambar 3.26 Halaman tugas Gambar 3.27 Fitur mengumpulkan tugas 48 Gambar 3.28 Menu Jadwal Gambar 3.29 Menu profil Apabila aplikasi awal telah selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi kepada tim ahli media, ahli materi, dan ahli

bahasa. Apabila media telah selesai divalidasi, media pembelajaran akan diperbaiki sesuai dengan saran serta masukan yang diberikan oleh tim ahli media, ahli materi, ahli bahasa sebelum diujicobakan kepada peserta didik. 4. Implementation Pada tahapan ini media pembelajaran libera app diimplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah. Proses implementasi ini dilakukan pada tahap uji beta yaitu dilakukan pada kelompok kecil. Tahapan implementasi diharapkan dapat menjangkau saran dan respon yang diberikan oleh peserta didik akan media pembelajaran libera app yang akan digunakan sebagai data pendukung pada tahap selanjutnya. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran kemudian diberikan soal

Plagiarism detected: 0.25% <https://123dok.com/document/yrwv1r8z-bab-iv-n-efektivitas-...>

id: 41

pre-test dan post-test kepada peserta didik. Pada tahap uji coba, peneliti menguji pada siswa kelas IV SD Laboratorium UN 49 PGRI Kediri dengan tema. Sebelum diimplementasikan soal pre-test dan post-test dilakukan uji validitas menggunakan angket. 5. Evaluation Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan. Evaluasi dilakukan dengan memvalidasi produk. Evaluasi dapat dimaknai sebagai proses penilaian terhadap suatu produk pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan dengan pengumpulan data dari validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa dengan memberikan lembar validasi. Setelah diperoleh hasil, apabila masih terdapat kekurangan maka media akan dilakukan perbaikan sesuai masukan dari validator sehingga selanjutnya media siap digunakan secara luas. C. Lokasi dan Subjek Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri yang berlokasi di kota Kediri dengan alamat Jl. Lintasan

Plagiarism detected: 0.07% <https://geprekbensuindonesia.com/lokasi/>

id: 42

No.7, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kediri, Jawa Timur 64112.

Diharapkan penelitian akan

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaksanaan-pemb...>

id: 43

dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran

2020/2021. Waktu pelaksanaan penelitian diestimasikan berjalan selama 3 bulan dimana telah mencakup tahap persiapan sampai tahap pelaksanaan. Subjek penelitian merupakan individu tau kelompok orang yang dijadikan sumber penelitian. Maka subjek penelitian dalam pengembangan media ini 50 adalah validator, praktisi pembelajaran, dan peserta didik kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri. D. Validasi Produk Tahap validasi produk merupakan proses untuk menilai produk yang dikembangkan. Validasi produk bertujuan untuk mengetahui kevalidan media yang telah dikembangkan. Media divalidasi oleh ahli materi, validasi ahli media, dan ahli bahasa. 1. Ahli materi yang akan melakukan validasi

Plagiarism detected: 0.46% <https://docplayer.info/208875634-Pengembangan...> + 2 resources!

id: 44

dalam penelitian ini adalah Ibu Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd. selaku dosen prodi PGSD di UN PGRI Kediri. 2. Ahli media yang akan melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Ibu Nurita Primastya, M.Pd. selaku dosen prodi PGSD di UN PGRI Kediri. 3. Ahli bahasa yang akan melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Bapak Rian Damariswara, M.Pd selaku dosen prodi PGSD di UN PGRI Kediri. E. Instrumen Pengumpulan Data Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang digunakan oleh seorang peneliti dalam mengumpulkan data dengan tujuan mempermudah kegiatan penelitian serta menghasilkan hasil penelitian yang 51 lebih cermat, lengkap, dan sistematis. Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes, dan dokumentasi. Angket (kuesioner) digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Tes digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang akan dikembangkan. 1. Pengembangan Instrumen Pada penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan berupa angket (kuesioner), wawancara, observasi, dan dokumentasi. a. Angket (Kuesioner) Instrumen

Plagiarism detected: 0.81% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaks...> + 9 resources!

id: 45

yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang berfungsi untuk mengumpulkan dan mencatat data ataupun informasi dari responden dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden penelitian. Sugiyono (2017), Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Angket validasi konstruksi media, 2) Angket validasi bahasa, 3) Angket validasi materi pada libera app, 4) Angket praktisi pembelajaran, 5) Angket respon siswa. 52 b. Instrumen Tes Instrumen berikutnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah

tes hasil belajar. Tes hasil belajar merupakan teknik pengukuran yang memuat berbagai pertanyaan, pernyataan, ataupun serangkaian tugas yang wajib dikerjakan dan dijawab oleh responden (Arifin dalam Khoiriyah, 2017). Pada penelitian ini instrumen tes hasil belajar berupa dua tes yaitu pre-test dan post-test. Tujuan dari tes hasil belajar pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan data mengenai perbedaan dari hasil belajar

Plagiarism detected: 0.34% <https://docplayer.info/208875634-Pengembangan...> + 7 resources!

id: 46

siswa kelas IV SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran libera app. c. Dokumentasi Instrumen terakhir yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto dan berkas dari siswa kelas IV SD

Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri selama periode uji coba produk media pembelajaran. 2. Validasi Instrumen Berikut merupakan angket validasi yang akan digunakan untuk validasi produk dan subjek uji coba dalam penelitian ini sebagai berikut. 53 a. Angket validasi materi libera app Angket validasi materi digunakan untuk mengetahui

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/208875634-Pengembangan-multimedia-...>

id: 47

kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Proses validasi materi akan dilakukan oleh. Angket validasi materi yang dapat dibaca pada tabel 3.1 berikut. Tabel 3.1 Angket Validasi Materi Pada Libera App No. Indikator Skor Apek Relevansi Materi 1 2 3 4 5 1 Kesesuaian materi pembelajaran dengan KI dan KD 2 Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran 3 Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 4 Kesesuaian materi dengan media pembelajaran 5 Kelengkapan materi pembelajaran 6 Penyajian materi secara keseluruhan dapat mempresentasikan materi pembelajaran 7 Keruntutan materi 8 Materi dilengkapi dengan gambar 9 Kejelasan contoh yang diberikan 10 Kebenaran konsep materi yang disajikan 11 Ketepatan soal pre-test dan post tes sesuai dengan materi pembelajaran Jumlah Skor Skor Maksimal Persentase Skor 54 b. Angket validasi konstruksi media Kisi-kisi instrumen angket yang digunakan untuk validasi ahli media berisi rincian atas aspek kualitas, grafis, efektivitas, dan interaktif media yang dapat dibaca pada table 3.2 berikut. Tabel 3.2 Angket Validasi Kontruksi Media Libera App No. Aspek Indikator Skor 1 2 3 4 5 1. Prinsip coherences Ketepatan pemilihan gaya huruf Ketepatan ukuran huruf Desain media menarik 2. Prinsip segmenting Kerapian penyajian pembelajaran Keruntutan penyajian pembelajaran Konsistensi pembagian pembelajaran Keefektivan penyajian segmentasi tema 3. Prinsip multimedia Terdapat fitur untuk mengunggah gambar Terdapat fitur untuk mengunggah video 4. Prinsip interactivity

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/208875634-Pengembangan-multimedia-...>

id: 48

Ketepatan penggunaan tombol navigasi Ketepatan kinerja

navigasi pada setiap fitur Kemudahan menggunakan libera Kesesuaian fungsi fitur 55 Fleksibilitas (dapat digunakan secara mandiri dan terbimbing) Jumlah skor Skor maksimal Persentase skor (Sumber: Instrumen penulis, 2021) c. Angket validasi bahasa Angket validasi bahasa digunakan untuk mengetahui

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/208875634-Pengembangan-multimedia-...>

id: 49

kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Proses validasi bahasa akan dilakukan oleh. Angket validasi bahasa dapat dibaca pada tabel 3.3 berikut. Tabel 3.3 Angket Validasi Bahasa pada Libera App No. Indikator Skor Apek Relevansi Bahasa 1 2 3 4 5 1 Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar 2 Menggunakan istilah umum 3 Bahasa yang digunakan lugas dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik 4 Menggunakan bahasa yang komunikatif dan informatif 5 Ketepatan penggunaan istilah atau bahasa lokal dalam menguraikan isi 6 Kalimat yang digunakan dapat menyampaikan isi materi atau informasi dengan baik 56 7 Kalimat yang digunakan sederhana, sesuai dengan sasaran 8 Ketepatan ejaan 9 Konsistensi penggunaan istilah 10 Ketepatan dan konsistensi penggunaan tanda baca dan simbol Jumlah Skor Skor Maksimal Persentase Skor (sumber: Aka, 2014) d. Instrumen Tes Instrumen tes digunakan untuk mengukur penguasaan kompetensi siswa terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan platform libera app. Instrumen tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 pertanyaan. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel 3.4 Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Tes Indikator Penelitian Prosedur Jenis Bentuk instrumen Kunci jawaban 3.3.1 Mengidentifikasi keragaman suku dan budaya awal dan akhir tes tulis Soal pilihan ganda Nomor soal

Plagiarism detected: 0.52% <https://www.tribunnews.com/pendidikan/2021/02/...> + 2 resources!

id: 50

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 57 3.1.1 Mengidentifikasi sumber daya alam yang ada di sekitar lingkungannya Awal dan akhir Tes tulis soal pilihan ganda Nomor soal 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 3.6.1 Memahami makna puisi yang terdapat dalam teks Awal dan akhir Tes tulis Soal pilihan ganda Nomor soal 15, 16, 17, 18, 19, 20

F. Teknik Analisis Data 1. Tahapan-tahapan analisis data Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan analisis kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran libera app. Data ini berupa data skor angket validasi (angket validasi ahli konstruksi media, ahli bahasa, dan ahli materi) untuk menguji rumusan kevalidan, angket respon guru dan respon siswa untuk menguji rumusan kepraktisan dan data hasil tes untuk menguji rumusan keefektifan. Analisis data hasil angket validasi, angket respon guru dan respon siswa adalah sebagai berikut. a. Angket (kuesioner) 58 Angket tanggapan bersifat kuantitatif, data dapat diolah secara penyajian persentase dengan menggunakan skala Likert dan skala Guttman. Skala likert digunakan untuk menguji validitas sedangkan skala Guttman digunakan untuk menguji tingkat kepraktisan media melalui angket praktisi pembelajaran dan siswa. Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli dengan kriteria penilaian menurut Riduwan (2013:13) sebagai berikut. Tabel 3.5 skor penilaian validasi media, bahasa, dan materi Peringkat Skor Sangat baik 5 Baik 4 Kurang baik 3 Tidak baik 2 Sangat tidak baik 1 Menghitung persentase dari hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Riduwan (2013:40), dengan menggunakan rumus sebagai berikut. Kriteria nilai = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$ (Arikunto, 2010:268) hasil dari skor penilaian kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah validator dan dikonversikan kedalam 59 pernyataan penilaian untuk menentukan kevalidan produk yang dihasilkan. Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas

menurut Sa'dun Akbar (2013:82) yaitu sebagai berikut. Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Media, Bahasa, dan Materi Skor persentase (%) Interpretasi Kategori Validitas 81% - 100% Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan 61% - 80% Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil 41% - 60% Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan 21% - 40% Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan 0% - 20% Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan Dari hasil validitas dapat dilakukan analisis kevalidan konstruksi media pembelajaran, bahasa, dan materi pembelajaran sehingga dapat 60 ditentukan apakah media, bahasa, dan materi sudah valid atau masih perlu adanya revisi. Angket respon guru dan respon siswa menggunakan angket tertutup dengan penerapan skala guttman. Skala guttman ialah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan bersifat tegas dan konsisten. Alternatif jawaban pada penelitian dan pengembangan ini hanya terdiri dari dua alternatif jawaban yaitu

Referenced: **0.01%** in:

id: 51

"Ya"

dan "Tidak. Jawaban "Ya" diberi skor 1 dan

Referenced: **0.01%** in:

id: 52

"Tidak"

diberi skor 0. Pada penelitian dan pengembangan ini angket respon guru dan respon siswa terdiri atas 10 butir pernyataan. Untuk mengetahui posisi persentase jawaban

Referenced: **0.01%** in:

id: 53

"ya"

yang diperoleh melalui angket, maka dihitung terlebih dahulu kemudia ditempatkan dalam rentang skala persentase sebagai berikut: Nilai jawaban

Referenced: **0.01%** in:

id: 54

"ya"

: $1 \times 100\% = 100\%$ Nilai jawaban

Referenced: **0.01%** in:

id: 55

"tidak"

: $0 \times 100\% = 0\%$ (sehingga tidak perlu dihitung). Hasil persentase dari data respon guru dan respon siswa kemudian digunakan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan. Adapun kriterianya sebagai berikut: Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Media Persentase (%) Kriteria Keterangan 0 - 20 Tidak praktis Perlu revisi total 21 - 40 Kurang praktis Perlu revisi 61 41 - 60 Cukup praktis Perlu revisi 61 - 80 Praktis Perlu sedikit revisi 81 - 100 Sangat praktis Tidak perlu revisi (Sumber: Riduwan, 2012) b. Tes Pre-test dan post-test dilakukan untuk mengetahui hasil kemampuan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Pre-test digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media platform libera app. Post-test digunakan untuk mengetahui pengetahuan siswa setelah menggunakan media platform libera app. Media dikatakan efektif apabila adanya peningkatan nilai dalam post-test siswa. Hasil belajar siswa dapat dikatakan tuntas apabila nilai siswa ≥ 75 . Persentase ketuntasan siswa dalam belajar secara menyeluruh dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut. $p = \frac{\text{jumlah seluruh siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$ (sumber: Purwanto, 2009:102) Hasil persentase yang telah diperoleh kemudian dijadikan acuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Adapun kriteria ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut. 62 Tabel 3.8 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa (sumber: Riduwan, 2012) Selanjutnya, hasil pre-test dan post-test siswa dianalisis untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa pada tema 6 dengan materi pokok keragaman suku budaya, sumber daya alam dan pemanfaatannya, dan makna puisi dengan menggunakan media platform libera app menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut. $g = \frac{T_2 - T_1}{T_{maks} - T_1}$ Keterangan: g = skor N-Gain T1 = nilai pre-test T2 = nilai post-test Tmaks = nilai maksimal Skor yang diperoleh kemudian dianalisis pada kategori N-Gain, sebagai berikut. Tabel 3.9 Kriteria Nilai N-Gain Persentase (%) Kriteria 81-100 Sangat baik 61-80 Baik 41-60 Cukup 21-40 Kurang 0-20 Sangat kurang Nilai N-Gain Kriteria 0,0 $g \leq 0,3$ Rendah 0,3 $g \leq 0,7$ Sedang 0,7 $g \leq 1,0$ Tinggi 63 2. Norma pengujian Pada penelitian ini dilakukan norma pengujian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran berbasis libera app. Norma pengujian dilakukan dengan cara sebagai berikut. a. Angket (kuesioner) Produk yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan praktis apabila telah memenuhi syarat kelayakan pada uji coba validator (validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa) serta uji coba lapangan yang menunjukkan hasil minimal dalam kriteria layak yaitu pada skor persentase 61% - 80%. b. Tes (

Plagiarism detected: **0.07%** <https://123dok.com/document/yrww1r8z-bab-iv-n-efektivitas-...>

id: 56

pre-test dan post-test) Berdasarkan analisis data hasil pre-test dan

posttest siswa, media platform libera app dengan materi pokok keragaman suku dan budaya, sumber daya alam dan pemanfaatannya, dan makna puisi dapat dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan belajar siswa $\geq 61\%$, dan nilai N-Gain 0,3 dengan kriteria sedang atau tinggi. 64 BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN A. Hasil Studi Pembahasan 1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan Kegiatan studi lapangan yang

dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran libera app. Selanjutnya, hasil studi pendahuluan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pembuatan multimedia interaktif. Berikut ini hasil studi pendahuluan yang diperoleh dari SD Laboratorium UN PGRI Kediri. a. Analisis kerja Analisis kerja dilakukan dengan kegiatan observasi dan wawancara. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pada saat proses

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaksanaan-pemb...>

id: 57

pembelajaran daring guru menggunakan media

komunikasi online. Kelemahan menggunakan media tersebut adalah 1) pembelajaran bersifat satu arah, karena kebanyakan guru hanya memberikan tugas, hal tersebut dapat menimbulkan miskonsepsi terhadap siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari, 2) materi beserta tugas yang dikirim dapat tertumpuk oleh chat dari guru maupun siswa, hal tersebut dapat menimbulkan siswa dan guru men-scroll file yang telah dikirim, 3) membutuhkan gawai yang memiliki ruang penyimpanan yang cukup memadai, 65 karena materi beserta tugas yang dikirim harus diunduh terlebih dahulu. b. Analisis kebutuhan Dari hasil analisis kerja ditemukan suatu permasalahan bahwa belum ada media yang menunjang pembelajaran tematik daring pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi

Plagiarism detected: 0.22% <http://repository.upi.edu/44356/+2resources!>

id: 58

untuk mengatasi permasalahan tersebut. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media yang dapat dijadikan solusi adalah dengan mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android.

2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan Dari hasil studi lapangan, dapat diinterpretasikan bahwa pada saat pembelajaran daring, guru hanya menggunakan media komunikasi online sebagai media proses pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan hasil evaluasi analisis kerja dan analisis kebutuhan, sehingga dikembangkanlah media multimedia pembelajaran. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat memudahkan guru untuk mengelola proses pembelajaran daring dan proses evaluasi, dan siswa dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru. Media multimedia pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan apabila media tersebut memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli konstruksi media, ahli bahasa, dan ahli materi. 66 3. Desain awal (draft) media Adapun tampilan desain awal yang dikembangkan adalah sebagai berikut. a. Halaman utama Gambar 4.1 Halaman utama Gambar 4.2 Halaman masuk Jika guru dan siswa telah memiliki akses untuk masuk ke dalam aplikasi maka akan langsung diarahkan ke halaman verifikasi kode, jika pihak sekolah belum memiliki akses untuk masuk ke dalam libera app, maka dapat mendaftar terlebih dahulu dengan menekan tombol kanan pojok atas icon rumah kemudian mendaftarkan guru dengan memasukkan nomor selulernya. Gambar 4.3 Halaman daftar sekolah Gambar 4.4 Halaman admin sekolah 67 Gambar 4.5 Halaman kode verifikasi b. Halaman untuk guru Halaman ini tersedia empat menu utama, yaitu kelola jadwal, kelola tugas, kelola tema, dan kelola siswa. Pada Kelola jadwal guru dapat mengatur jadwal pembelajaran hari senin sampai hari sabtu. Gambar 4.6 Halaman utama guru Gambar 4.7 Halaman kelola jadwal Gambar 4.8 Halaman kelola tugas 68 Pada halaman kelola tema, tersusun atas section subtema dan tiap subtema akan disiapkan section untuk setiap pembelajaran, pada laman pembelajaran ini guru dapat mengunggah materi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Gambar 4.9 Halaman kelola tema Gambar 4.10 Halaman section pembelajaran Gambar 4.11 Halaman unggah materi Gambar 4.12 Kelola siswa Jika guru melakukan kekeliruan dalam mengelola jadwal, materi pembelajaran dan juga kelola siswa, maka guru dapat menghapusnya dengan menekan lama area judul yang akan dihapus kemudian muncul icon tempat sampah pada kanan pojok atas, kemudian guru dapat menekan tombol tersebut. c. Halaman untuk siswa Halaman ini tersedia empat menu utama yaitu menu beranda, menu tema, menu jadwal, menu profil. Menu halaman 69 menampilkan jadwal pelajaran hari ini dan tugas terdekat yang harus diselesaikan oleh siswa. Menu tema berisi section subtema dan setiap subtema berisi section pembelajaran, pada halaman pembelajaran ini siswa dapat mengunduh materi dan mengumpulkan tugas. Menu jadwal menampilkan jadwal keseluruhan dalam satu minggu dan jadwal hari ini. Menu profil berisi identitas siswa dan tombol untuk keluar akun libera. Berikut desain pada halaman siswa. Gambar 4.13 Menu beranda Gambar 4.14 Menu tema Gambar 4.15 Halaman section pembelajaran Gambar 4.16 Halaman materi pembelajaran Gambar 4.17 Halaman tugas Gambar 4.18 Fitur mengumpulkan tugas 70 Gambar 4.19 Menu jadwal Gambar 4.20 Menu profil B. Pengujian Media Terbatas Penelitian dan pengembangan hanya dilakukan pada tahap uji coba terbatas, dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga. Pada tahap ini media yang sudah divalidasi dan direvisi diuji cobakan secara terbatas pada siswa kelas IV di sekolah dasar. peneliti mengambil sampel seluruh siswa dengan jumlah 7 siswa kelas IV di SD Laboratorium UN PGRI Kediri. Sebelum melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi libera, peneliti melakukan sosialisasi cara penggunaan aplikasi libera app dengan tujuan untuk meminimalisir adanya kebingungan siswa terhadap penggunaan aplikasi belajar yang akan diuji cobakan. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2021. Setelah kegiatan sosialisasi dilakukan tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba secara terbatas terhadap media yang dikembangkan dengan memberikan media yang telah dirancang dan dibuat sebelumnya untuk digunakan oleh siswa. Kegiatan ini dilakukan guna untuk mengetahui kelemahan pada media yang dikembangkan berdasarkan fakta yang ada di lapangan. Setelah siswa menggunakan media libera app, siswa 71 dan guru diberikan angket respon yang digunakan untuk mengetahui pendapat siswa dan guru tentang media yang dikembangkan. C. Validasi Media 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi a. Hasil uji validasi konstruksi media Pada tahap ini angket validasi konstruksi media

digunakan untuk mengetahui kevalidan media multimedia pembelajaran. Angket ini menjadi tolok ukur kelayakan media yang dikembangkan. Validasi konstruksi media dilakukan oleh Nurita Primasatya,

Plagiarism detected: 0.08% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaks...> + 2 resources!

id: 59

M.Pd selaku dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar

pada hari Senin, 10 Mei 2021. Adapun hasil penilaian produk yang telah diolah dapat dilihat pada diagram 4.1. (Sumber: data diolah, 2021) Diagram 4.1 Hasil validasi angket konstruksi media 0 1 2 3 4 5 Indikator 1 Indikator 2 Indikator 3 Indikator 4 Indikator 5 Indikator 6 Indikator 7 Indikator 8 Indikator 9 Indikator 10 Indikator 11 Indikator 12 Indikator 13 Indikator 14 Hasil Validasi Konstruksi Media Skor 72 b. Hasil uji validasi bahasa Angket validasi bahasa digunakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran. Angket ini menjadi tolok ukur kelayakan media yang dikembangkan. Proses validasi bahasa dilakukan oleh Rian Damariswara,

Plagiarism detected: 0.08% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaks...> + 2 resources!

id: 60

M.Pd. selaku dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar

pada hari Senin, 10 Mei 2021. Berikut hasil angket validasi bahasa. (Sumber: data diolah, 2021) Diagram 4.2 Hasil validasi angket bahasa c. Hasil uji validasi materi Angket validasi materi dilakukan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran. Angket ini menjadi tolok ukur kelayakan media yang dikembangkan. Proses validasi materi dilakukan oleh Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd. pada hari Senin, 10 Mei 2021. Berikut hasil angket validasi materi. 0 1 2 3 4 5 Hasil Validasi Bahasa Skor 73 (Sumber: data diolah, 2021) Diagram 4.3 Hasil validasi angket materi 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi Berdasarkan hasil uji validasi konstruksi media, bahasa dan materi dalam pengembangan media libera app dengan perhitungan persentase. Menghitung persentase dari hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator Riduwan (2013:40), dengan menggunakan rumus sebagai berikut: $kriteria\ nilai = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ total} \times 100\%$ setelah melalui perhitungan dengan rumus tersebut diperoleh persentase seperti pada diagram 4.4 berikut: 0 1 2 3 4 5 Hasil Validasi Materi Skor 74 (Sumber: data diolah, 2021) Diagram 4.4 Rekapitulasi hasil validasi produk Berdasarkan hasil pada diagram 4.4 dapat diketahui bahwa hasil validasi konstruksi media memperoleh persentase sebesar 91.40%, nilai ini menginterpretasikan kategori validitas sangat valid dapat digunakan tanpa perbaikan. Libera dapat digunakan tanpa perbaikan karena telah sesuai dengan prinsip multimedia pembelajaran diantaranya adalah prinsip coherences, prinsip segmenting, prinsip multimedia dan prinsip interactivity. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan skor indikator ≥ 4 pada angket uji validasi konstruksi media. Sesuai dengan angket validasi konstruksi media dapat diketahui bahwa libera mendapatkan Hasil validasi bahasa memperoleh persentase sebesar 84%, nilai ini menunjukkan kategori validitas sangat valid dapat digunakan tanpa perbaikan. Dan hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 96.36%, 91.40% 84.00% 96.36% 75.00% 80.00% 85.00% 90.00% 95.00% 100.00% Validasi Konstruksi Media Validasi Bahasa Validasi Materi Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Validasi Konstruksi Media Validasi Bahasa Validasi Materi 75 nilai ini menunjukkan kategori validitas sangat valid dapat digunakan tanpa perbaikan. 3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media a. Kevalidan media Kevalidan media dapat diketahui dengan mencari rata-rata dari ketiga nilai persentase hasil uji yang telah diperoleh. Berikut hasil perhitungan rata-rata dari hasil validasi media. Tabel 4.1 Rekapitulasi hasil uji kevalidan media No. Aspek Validasi Nilai 1 Validasi Konstruksi Media 91.40% 2 Validasi Bahasa 84.00% 3 Validasi Materi 96.36% 4 jumlah nilai 271.76% 5 rata-rata 90.58% Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh nilai rata-rata kevalidan media sebesar 90.58%, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media libera termasuk ke dalam kategori validitas sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan menurut kriteria kevalidan (Sa'dun Akbar, 2013:82) b. Kepraktisan media Kepraktisan aplikasi libera dapat diketahui dengan menghitung rata-rata hasil respon praktisi pembelajaran dan siswa pada angket respon guru dan respon siswa yang berisi tanggapan setelah menggunakan aplikasi libera. Terdapat dua kali kegiatan 76 untuk mengetahui kepraktisan media, yaitu tahap uji coba produk dan uji coba pemakaian. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 04 Juni 2021 di SD Laboratorium UN PGRI Kediri dengan 7 siswa kelas IV dan satu praktisi pembelajaran yaitu guru kelas IV. Berikut merupakan rekapitulasi rata-rata hasil respon guru terhadap aplikasi libera dinyatakan pada diagram 4.5. Diagram 4.5 Rekapitulasi hasil respon guru Berdasarkan hasil rekapitulasi yang dapat dilihat pada diagram 4.5 dapat diketahui bahwa praktisi pembelajaran atau guru memberikan respon yang positif terhadap aplikasi libera yang dibuktikan dengan hasil skor angket respon guru yang mencapai persentase skor 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis dan tidak memerlukan revisi berdasarkan kriteria Riduwan, (2012). 100% 0% Rekapitulasi Hasil Respon Guru Rata-rata jawaban

Referenced: 0.01% in:

id: 61

"ya"

Rata-rata jawaban

Referenced: 0.01% in:

id: 62

"tidak"

77 Selain itu, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media digunakan pula angket respon siswa, yang dapat dilihat pada diagram 4.6. Diagram 4.6 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Berdasarkan hasil rekapitulasi yang dapat dilihat pada diagram 4.6 dapat diketahui bahwa rata-rata siswa kelas IV memberikan respon yang positif terhadap aplikasi libera yang dibuktikan dengan hasil rata-rata skor angket respon siswa yang mencapai persentase skor 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis berdasarkan kriteria Riduwan, (2012). c.

Keefektifan media Proses pengujian keefektifan media dilakukan dengan cara menganalisis hasil pretest dan posttest siswa yang kemudian diolah dengan menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar dan NGain. Pretest dilakukan sebelum siswa menggunakan aplikasi libera yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang materi pokok keragaman suku dan budaya, sumber daya alam, dan 100% 0% Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Rata-rata jawaban

Referenced: **0.01%** in:

id: **63**

"ya"

Rata-rata jawaban

Referenced: **0.01%** in:

id: **64**

"tidak"

78 makna puisi yang terdapat dalam pembelajaran 4 subtema 2 pada tema 6. Salah satu tujuan pengembangan aplikasi libera adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada seluruh mata pelajaran, namun karena adanya keterbatasan waktu dalam penelitian sehingga pada saat uji coba hanya menggunakan satu pembelajaran pada kelas IV. Hasil belajar pada penelitian ini dapat diketahui melalui hasil analisis pretest dan posttest yang diikuti oleh 7 siswa kelas IV. Berikut merupakan rekapitulasi hasil belajar siswa kelas IV pada materi pembelajaran 4 subtema 2 tema 6 yaitu: Tabel 4.2 Rekapitulasi hasil pretest dan posttest No Nama Pre-Test Post-Test N-Gain 1 AWK 70 95 0.83 2 FFF 25 60 0.47 3 FCN 35 90 0.85 4 HPR 40 75 0.58 5 SPP 45 90 0.82 6 SAN 45 85 0.73 7 MZD 55 75 0.44 Mean 45 81.43 Nilai Max 70 95 Nilai Min 25 60 P 0.00% 85.71% N-Gain (average) 0.67 Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui hasil belajar rata-rata nilai pretest siswa kelas IV pada materi pembelajaran 4 subtema 2 tema 6 memperoleh nilai 45. Sedangkan rata-rata nilai posttest siswa memperoleh hasil 81.43, dimana dari kedua hasil tersebut dapat 79 dikatakan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV. Persentase ketuntasan belajar siswa memperoleh 85.71% dengan kriteria sangat baik berdasarkan kriteria persentase oleh Riduwan (2020). Sedangkan peningkatan pemahaman siswa dapat diketahui melalui N-Gain yang memperoleh nilai 0.67 dengan kriteria sedang. 4. Desain Akhir Media Berdasarkan persentase hasil skor validasi media tidak memerlukan revisi. Namun, terdapat saran dari validator konstruksi media untuk mengubah urutan fitur dan pembenahan pada fitur profil, sehingga desain akhir media adalah sebagai berikut. Deskripsi Saran Validator Sebelum Revisi Sesudah Revisi Tampilan urutan fitur pada guru bagian

Referenced: **0.02%** in:

id: **65**

"Kelola tugas"

dan

Referenced: **0.02%** in:

id: **66**

"Kelola tema"

Urutan tampilan sebelum revisi adalah kelola jadwal, kelola tugas, kelola tema, dan kelola profil. urutan tampilan setelah revisi adalah kelola jadwal, kelola tema, kelola tugas, dan kelola profil. 80 Pembenahan fitur profil. Sebelum revisi: terjadi kesalahan pada tampilan sub menu profil sehingga tidak dapat menampilkan informasi apapun. Setelah revisi: tampilan sub menu profil telah diperbaiki sehingga sudah dapat menampilkan informasi sebagaimana fungsinya. D. Pembahasan Hasil Pengembangan 1. Spesifikasi Media Spesifikasi isi multimedia pembelajaran libera adalah sebagai berikut. a. Halaman utama, terdapat sistem login, hal ini berguna untuk memastikan pengguna telah mendaftar agar dapat mengakses media ini. Jika pengguna belum memiliki akses untuk login ke dalam aplikasi, 81 maka dapat mendaftar dengan menekan icon gambar rumah pada pojok kanan atas aplikasi, kemudian admin sekolah mendaftarkan sekolah tersebut menggunakan identitas sekolah yang diperlukan. b. Halaman guru, pada halaman ini disajikan beberapa sub menu yang dapat diakses, antara lain: 1) kelola jadwal yang berisi guru dapat mengisi jadwal sesuai jadwal pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. 2) kelola tema, pada bagian ini terdapat beberapa section, yaitu pada tiap tema berisi section subtema, setiap subtema terdiri dari section pembelajaran, pada section pembelajaran guru dapat mengisi materi pembelajaran yang hendak dicapai sesuai indikator dan tujuan pembelajaran serta guru dapat memberikan tugas kepada siswa. 3) kelola tugas, pada bagian ini berisi kumpulan-kumpulan tugas yang telah diberikan oleh guru sesuai dengan urutan pembelajaran. 4) Kelola siswa, pada sub menu ini guru dapat menambah serta mengurangi siswa. c. Halaman siswa, pada halaman ini disajikan beberapa sub menu antara lain: 1) menu beranda, pada menu ini disajikan tampilan jadwal terkini serta tugas terbaru siswa. 82 2) menu tema, disajikan beberapa section seperti pada guru akan tetapi, siswa hanya dapat melihat materi beserta tugas yang dikirim oleh guru. Pada menu ini pula siswa dapat mengirim tugas kepada guru berupa hasil foto yang selanjutnya dapat diunggah pada laman yang telah disediakan. 3) Menu jadwal, disajikan secara keseluruhan jadwal pembelajaran selama satu minggu. 4) Menu profil, pada bagian ini disajikan akses untuk siswa log-out dari aplikasi libera. 2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media a. Prinsip-prinsip multimedia interaktif Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prinsip-prinsip multimedia pembelajaran antara lain: 1) Prinsip coherences, pada prinsip ini hanya menggunakan kata, gambar, suara dan video yang relevan dengan materi yang disajikan. 2) Prinsip segmenting, pada prinsip ini, materi yang kompleks dan rumit dibagi menjadi beberapa bagian yang lebih sederhana, sehingga

Plagiarism detected: **0.05%** <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaksanaan-pemb...>

id: **67**

lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

3) Prinsip multimedia, materi akan lebih efektif jika disajikan dan dilengkapi dengan gambar, audio, video atau animasi tidak hanya berupa kata-kata saja. 4) Prinsip interactivity, pada prinsip ini, siswa akan belajar lebih optimal apabila ia dapat mengontrol dan mengatur kecepatan 83 tampilan materi pembelajaran. Dalam program multimedia pembelajaran interaktif peranan tombol navigasi pada tiap frame sangat penting, hal ini dikarenakan siswa dapat mengatur kecepatan belajarnya, sehingga siswa dapat belajar lebih optimal. Selain itu penerapan prinsip interaktif dalam multimedia pembelajaran antar lain kuis, simulasi, games, dan lain-lain. b. Keunggulan Multimedia Pembelajaran Multimedia pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan, diantaranya sebagai berikut. 1) Media lebih praktis karena dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. 2) Menciptakan pembelajaran daring yang inovatif. 3) Menggunakan tampilan yang menarik perhatian siswa. 4) Diharapkan dapat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. 5) Diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. 6) Menjadi solusi untuk pembelajaran daring, karena guru dapat memberikan link video converence melalui media ini. c. Kelemahan Multimedia Pembelajaran Multimedia pembelajaran ini memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut. 84 1) Persiapan dan perencaan program yang memerlukan waktu yang lama. 2) Penyesuaian dalam menggunakan media. 3) Memerlukan jaringan internet yang cukup stabil dalam penggunaannya. 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media a. Faktor pendukung 1) Seluruh siswa yang mengikuti implementasi uji coba media telah memiliki gawai pribadi sehingga memudahkan proses implementasi produk media. 2) Siswa telah terbiasa menggunakan gawai sehingga mempermudah proses pemasangan aplikasi di gawai mereka. 3) Guru memberikan saran dan masukan sehingga media pembelajaran dapat diimplementasikan secara langsung pada siswa. b. Faktor penghambat 1) Media pembelajaran

Plagiarism detected: 0.04% <https://www.teknisi-blogger.id/penyebab-muncul-s...> + 3 resources!

id: 68

membutuhkan koneksi internet untuk bekerja

dengan baik, sehingga seringkali ada gangguan akibat koneksi yang tidak stabil. 2) Adapatasi terhadap penggunaan media pembelajaran yang membutuhkan waktu. 85 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN A. Simpulan Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi libera layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran daring. Media dapat dikatakan layak berdasarkan 3 aspek, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan pengembangan media dapat dilihat dari persentase hasil validasi konstruksi media, validasi bahasa, dan validasi materi yang terdapat dalam aplikasi libera. Yang masing-masing memperoleh persentase 91.40% ,84%, dan 96.36%. Nilai rata-rata kevalidan media sebesar 90.58%, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media libera termasuk ke dalam kategori validitas sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Aplikasi libera dapat dikatakan praktis berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa. Perolehan persentase hasil respon guru sebesar 100% dan hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 100%, dengan kriteria sangat praktis. Aplikasi dapat dikatakan efektif berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 85.71% dengan kriteria 86 sangat baik. Sedangkan peningkatan pemahaman siswa memperoleh NGain sebesar 0.67 dengan kriteria sedang. B. Implikasi 1. Implikasi teoritis Pengembangan aplikasi libera sejalan dengan teori manfaat media pembelajaran dalam proses belajar. Dengan menggunakan aplikasi libera bahan pembelajaran seperti materi pembelajaran, evaluasi secara daring akan lebih terstruktur dan jelas, sehingga dapat

Plagiarism detected: 0.08% <https://123dok.com/document/yngv2kpz-abstrak-pembuatan-...>

id: 69

dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

2. Implikasi praktis Pengembangan aplikasi libera diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran daring serta dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. C. Saran 1. Untuk guru Aplikasi libera dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran daring, karena menyediakan fitur-fitur yang dioptimalkan untuk pembelajaran daring pada jenjang pendidikan sekolah dasar. 2. Untuk peneliti selanjutnya 87 Diharapkan pada penelitian selanjutnya dilakukan uji keefektifan secara lebih mendalam melalui penelitian kuantitatif mengenai aplikasi libera sehingga didapatkan hasil yang lebih akurat. 88 DAFTAR PUSTAKA Aka, K. A. 2014. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Berorientasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Sosial (Studi pada siswa kelas V SDN Sawojajar 02 Kecamatan Kedungkandang Kota Malang). DISERTASI dan TESIS Program Pascasarjana UM.

Plagiarism detected: 0.15% <https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1422480857>

id: 70

Ambarita, Arisandy, Muharto, Muhdar, A. dan Faisal, K. 2016. Komputer: Merakit, Menginstall dan Menggunakan Microsoft Word., Yogyakarta: Deepublish

Anshori, S. 2017. Pemanfaatan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran di sekolah.

Plagiarism detected: 0.07% <https://garuda.ristekbrin.go.id/journal/view/12519>

id: 71

Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya,

1(1). Arikunto, Suharsimi.

Plagiarism detected: 0.15% <https://123dok.com/document/z15epdpy-quantum...> + 5 resources!

id: 72

2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta. Arsyad, Azhar. 2015. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Djuanda, D.

Plagiarism detected: 0.2% <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/lingua/a...> + 2 resources! id: 73

2008. Studi Tentang Penerapan Pendekatan Komunikatif dan Pendekatan Terpadu dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VI SD Negeri Sukamaju Kabupaten Sumedang. Jurnal Pendidikan Dasar.

Fitriyani, Lintang Ayu. 2020. Pengembangan media game undercover berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar materi tata surya mata pelajaran ipa kelas VI sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Volume 08 No. 01 pp. 1-12. Hamzah, Amir. 2019. Metode

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/208875634-Pengembangan...> + 2 resources! id: 74

Penelitian dan Pengembangan (Research and Development

) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif. Batu: Literasi Nusantara 89 Harahap, M. Y. 2019. Kondisi Dan Suasana Pembelajaran Yang Efektif. Al-Fikru, 12(2). Hartanto. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Android Pada Konsep Dinamika Newton

Plagiarism detected: 0.31% <https://123dok.com/document/yngv2kpz-abstrak-pembuatan-...> id: 75

Untuk Siswa Kelas X SMA/MA. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Khoiriyah, Ni'matul. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs5 Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Kelas VII Mts Hasyim Asy'ari Batu. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Kependidikan

Plagiarism detected: 0.05% <https://123dok.com/document/yrww1r8z-bab-iv-n-efektivitas-...> id: 76

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Malang. Luthfi, Muhammad Irfan. 2016. Pengembangan Aplikasi Historoid Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Siswa SMA. Skripsi.

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaks...> + 2 resources! id: 77

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta Pohan, A. E. 2020. Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah. Penerbit CV. SARNU UNTUNG. Riduwan. 2012. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung. ALFABETA. Risdanto, Batara. 2014.

Plagiarism detected: 0.18% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaks...> + 2 resources! id: 78

Pengembangan E-Learning Berbasis Web Menggunakan CMS (Content Management System) Wordpress Di SMA Negeri 1 Kota Malang. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. 2017.

Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/204799509-Analisis-pelaks...> + 3 resources! id: 79

Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

90 Suranto., M. Musrofi., Agung Widodo.

Plagiarism detected: 0.17% <http://ejournal.forda-mof.org/ejournal-litbang/index.php/JWAS...> id: 80

2004. Analisis kepuasan konsumen dengan skala guttman (kasus pengguna motor sanex jenis bebek di kecamatan juwiring). Jurnal ilmiah teknik industri.

Vol. 03 No. 02 Susilo, Muhammad Ali. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Wheel Aligment di SMK Negeri 2 Surakarta. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Plagiarism detected: 0.15% <https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI14224...> + 3 resources! id: 81

Trisnadoli, A. 2015. Analisis kebutuhan kualitas perangkat lunak pada software game berbasis mobile. Jurnal Komputer Terapan, 1(2

), 169348. Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., ... & Yuniwati, I. (2020). Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan. Yayasan Kita Menulis.

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC