

**PENGEMBANGAN PLATFORM *LIBERA APP* SEBAGAI  
ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK  
SISWA 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**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi oleh:

**SANDRA DIAH AYU PITALOKA**

**NPM: 17.1.01.10.0030**

Judul:

**PENGEMBANGAN PLATFORM *LIBERA APP* SEBAGAI  
ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK  
SISWA SEKOLAH DASAR**

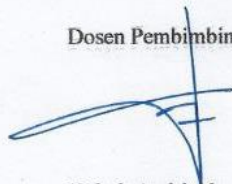
Telah Disetujui dan Memenuhi Syarat Untuk Diajukan

Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 22 Juni 2021

Dosen Pembimbing I,



Kukuh Andri Aka, M.Pd.

NIDN.0713118901

Dosen Pembimbing II,



Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.

NIDN. 0714118403

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

**SANDRA DIAH AYU PITALOKA**

**NPM: 17.1.01.10.0030**

Judul:

**PENGEMBANGAN PLATFORM *LIBERA APP* SEBAGAI ALTERNATIF  
MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal: 15 Juli 2021

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kuku Andri Aka, M.Pd.
2. Penguji I : Nurita Primasatya, M.Pd.
3. Penguji II : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.  
NIDN 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Sandra Diah Ayu Pitaloka  
Jenis kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/ 11 Maret 1999  
NPM : 17.1.01.10.0030  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, <sup>29</sup>~~29~~ Juli 2021

Yang menyatakan



**SANDRA DIAH AYU PITALOKA**

NPM. 17.1.01.10.0030

## **MOTTO**

**Keberhasilan tidak diraih oleh orang-orang yang pandai.**

**Akan tetapi diraih oleh orang-orang yang tidak berhenti berusaha.**

**Dan libatkan Allah SWT dalam setiap usahamu.**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat serta hidayah-Nya.
2. Kedua orang tuaku, Bapak Heri dan Ibu Sudarti beserta keluarga yang selalu memberikan motivasi, memberi bantuan moril dan materiil, menyayangi dan senantiasa berdoa yang tak pernah putus apapun itu terima kasih.
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd. yang telah memberikan bantuan dan bimbingan, berupa arahan, motivasi, kritik, saran, dan perhatian kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi. yang telah memberikan bimbingan dan arahan berupa saran dan perbaikan sehingga penulisan skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Seluruh Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, khususnya dosen Program Studi PGSD yang telah menjadi panutan penulis dalam bersikap, serta membagi wawasan dan pengalamannya.
6. Serta teman-teman seperjuangan khususnya prodi PGSD UN PGRI Kediri Angkatan 2017 yang telah berbagi pengalaman dalam perjuangan menempuh gelar S1.

## ABSTRAK

Sandra diah ayu pitaloka: Pengembangan Platform *Libera App* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Untuk Siswa Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran daring jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Laboratorium UN PGRI Kediri, media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran daring adalah media komunikasi. Pemberian materi dan tugas kepada siswa melalui laman aplikasi komunikasi berdampak pada penimbunan materi oleh *chat* siswa. Selain itu, pengiriman tugas melalui aplikasi komunikasi memerlukan ruang penyimpanan yang cukup, sehingga guru memerlukan perangkat gawai dengan kapasitas yang cukup besar. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menguji kevalidan konstruksi media, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan platform *libera app*.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. Teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi dan wawancara, angket dan tes (*pretest* dan *posttest*). Teknik observasi dan wawancara digunakan untuk menggali permasalahan dalam proses pembelajaran, teknik angket digunakan untuk uji validasi dan uji kepraktisan, teknik tes digunakan untuk uji keefektifan. Teknik analisis data angket yang digunakan adalah kriteria kevalidan, dan kepraktisan, sedangkan teknik analisis data tes menggunakan persentase ketuntasan minimal belajar dan nilai N-Gain.

Dari hasil validasi konstruksi media, bahasa, dan materi didapatkan nilai sebesar 91.40% ,84%, dan 96.36% dengan kriteria sangat valid tanpa perbaikan. Perolehan persentase respon guru dan siswa memperoleh nilai sebesar 100% dan 100% dengan kriteria sangat praktis tanpa perbaikan. Sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh nilai sebesar 85.71% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan peningkatan pemahaman siswa memperoleh N-Gain sebesar 0.67 dengan kriteria sedang.

Kata kunci: *Platfrom*, Aplikasi Android, Media Pembelajaran Daring, Sekolah Dasar.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri serta dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan berupa arahan, saran, motivasi, perbaikan dalam penyusunan skripsi, sehingga terselesaikan dengan baik.
4. Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Nurita Primasatya, M.Pd. selaku validator konstruksi media yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran demi perbaikan media.
6. Rian Damariswara, M.Pd. selaku validator bahasa yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran demi perbaikan bahasa yang ada dalam multimedia pembelajaran.
7. Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd. selaku validator materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran demi perbaikan isi materi yang ada dalam multimedia pembelajaran.



8. Ahmad Muniib Muqorroba, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Laboratorium UN PGRI Kediri yang telah memberikan izin untuk kegiatan observasi dan pelaksanaan uji coba produk media.
9. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, ... Juli 2021

**SANDRA DIAH AYU PITALOKA**

NPM. 17.1.01.10.0030

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Pengembangan .....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Batasan Pengembangan.....	11
F. Sistematika Penulisan.....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>13</b>
A. Media Pembelajaran .....	13
B. Multimedia Pembelajaran .....	17
C. Pembelajaran Daring .....	20
D. Aplikasi <i>Mobile</i> .....	25
E. <i>Libera App</i> .....	27
F. Pemetaan Tema Kelas IV Sekolah Dasar.....	31
G. Penelitian Terdahulu .....	33
H. Kerangka Berpikir .....	36
<b>BAB III MODEL PENGEMBANGAN</b> .....	<b>38</b>
A. Model Pengembangan .....	38
B. Prosedur Pengembangan .....	39
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	52
D. Validasi Produk.....	53
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	53
F. Teknik Analisis Data .....	61
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>67</b>

A.	Hasil Studi Pembahasan .....	67
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	67
2.	Interpretasi Hasil Studi Lapangan .....	68
3.	Desain awal (draft) media.....	69
B.	Pengujian Media Terbatas .....	75
C.	Validasi Media .....	76
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	76
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi .....	78
3.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media.....	80
4.	Desain Akhir Media .....	84
D.	Pembahasan Hasil Pengembangan .....	86
1.	Spesifikasi Media .....	86
2.	Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media .....	87
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media .....	89
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>		<b>91</b>
A.	Simpulan.....	91
B.	Implikasi.....	92
C.	Saran.....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>94</b>

## DAFTAR TABEL

### Tabel

2.1	: Pemetaan Tema kelas IV .....	31
3.1	: Angket validasi materi pada <i>libera app</i> .....	56
3.2	: Angket validasi kontruksi media <i>libera app</i> .....	57
3.3	: Angket Validasi Bahasa pada <i>Libera App</i> .....	58
3.4	: Angket respon guru .....	58
3.5	: Angket respon siswa .....	59
3.6	: Kisi-kisi instrumen tes .....	60
3.7	: Skor penilaian validasi media, bahasa, dan materi .....	61
3.8	: Kriteria Kevalidan Media, Bahasa, dan Materi .....	62
3.9	: Kriteria kepraktisan media .....	64
3.10	: Kriteria ketuntasan belajar siswa .....	65
3.11	: Kriteria nilai n-gain.....	66
4.1	: Rekapitulasi hasil uji kevalidan media .....	80
4.2	: Rekapitulasi hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	83

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

2.1	: Kerangka berpikir .....	37
3.1	: Model pengembangan addie .....	39
3.2	: Halaman utama .....	42
3.3	: Halaman untuk guru .....	42
3.4	: Halaman untuk siswa .....	43
3.5	: Halaman utama .....	46
3.6	: Halaman untuk guru .....	47
3.7	: Halaman untuk siswa .....	49
4.1	: Halaman utama .....	69
4.2	: Halaman daftar sekolah .....	70
4.3	: Halaman untuk guru .....	71
4.4	: Halaman untuk siswa .....	73

## **DAFTAR DIAGRAM**

### Diagram

4.1	: Hasil validasi angket konstruksi media .....	76
4.2	: Hasil validasi angket bahasa .....	77
4.3	: Hasil validasi angket materi .....	78
4.4	: Rekapitulasi hasil validasi produk .....	79
4.5	: Rekapitulasi hasil respon guru .....	81
4.6	: Rekapitulasi hasil respon siswa.....	82

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### Lampiran

1. Instrumen Penelitian
  - a. Angket validasi kontruksi media
  - b. Angket validasi bahasa
  - c. Angket validasi materi
  - d. Angket respon guru
  - e. Angket respon siswa
2. Tabulasi Data
3. Surat Izin Penelitian
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi
5. Berita Acara Bimbingan Skripsi
6. Dokumentasi

# **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 diman 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 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 “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 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 “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 paling 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, 2019).

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 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 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 berjalan praktis, efektif 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 dapat diunduh menggunakan gawai. 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 sesuai hakikat pembelajaran tematik.

Urgensi mengenai hadirnya media pembelajaran berupa aplikasi yang dapat terintegrasi sesuai hakikat pembelajaran tematik dan media pembelajaran daring 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* pemberian materi dan tugas kepada siswa melalui laman aplikasi komunikasi, hal ini berdampak pada penimbunan materi oleh *chat* siswa. Selain itu, pengiriman tugas melalui aplikasi komunikasi memerlukan ruang penyimpanan yang cukup, sehingga guru memerlukan perangkat gawai dengan kapasitas yang cukup besar.

Hasil wawancara selanjutnya yaitu selama pembelajaran daring, 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.

Aplikasi yang akan dikembangkan melalui penelitian ini merupakan sebuah platform aplikasi dengan kemampuan menampilkan audio visual serta mempraktikkan pembelajaran daring antara guru dan siswa, sehingga

diharapkan melalui aplikasi tersebut kualitas dari proses pembelajaran daring dapat menjadi lebih baik lagi.

Atas dasar uraian tersebut maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu untuk memfasilitasi proses pembelajaran daring agar mampu berjalan praktis, efektif dan tidak berfokus pada tugas semata sehingga kualitas dari proses pembelajaran daring dapat setara dengan pembelajaran tatap muka, dimana dituangkan dalam penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN PLATFORM *LIBERA APP* SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR”**.

## **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:

#### 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

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

Membantu 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 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 siswa kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri yang berjumlah 7 siswa.

## **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**

Pada bab ini berisi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat penelitian dan pengembangan, batasan pengembangan, 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 penelitian kepada pihak-pihak yang relevan maupun yang terkait secara langsung.

## 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.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 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. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 1(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- CNN Indonesia (2020, 02 Maret). *2 WNI Terdeksi Corona 1 Maret, Rumah di Depok Sudah Diisolasi*. Diakses pada 02 Maret 2020, dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200302141626-20-479743/2-wni-terdeksi-corona-1-maret-rumah-di-depok-sudah-diisolasi>.
- Databoks (2020, 01 Juli). *Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025*. Diakses pada tanggal 01 Agustus 2020, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>.
- Detik News (2020, 22 Maret). *Ganjar: Belajar Online Dikeluhkan, Tak Interaktif dan Membebani*. Diakses pada 22 Maret 2020, dari <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-4949165/ganjar-belajar-online-dikeluhkan-tak-interaktif-dan-membebani>.

- Djuanda, D. 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 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
- 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 Untuk Siswa Kelas X SMA/MA*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hidayat, S. 2017. *Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk mahasiswa pada materi elektrokimia* (Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2017).
- 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 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud

- Luthfi, Muhammad Irfan. 2016. *Pengembangan Aplikasi Historoid Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Siswa SMA*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Majid, A. 2008. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- Pohan, A. E. 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung. Alfabeta.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Risdanto, Batara. 2014. *Pengembangan E-Learning Berbasis Web Menggunakan CMS (Content Managemen System) Wordpress Di SMA Negeri 1 Kota Malang*. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardo, Tri Adityo. 2015. *Pengembangan Buku Pintar Elektronik (BPE) Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Kelas 4 Tema Selalu Berhemat Energi Kurikulum 2013*. Universitas Negeri Semarang.
- Suranto., M. Musrofi., Agung Widodo. 2004. *Analisis kepuasan konsumen dengan skala guttman (kasus pengguna motor sanex jenis bebek di kecamatan juwiring)*. Jurnal ilmiah teknik industri. Vol. 03 No. 02.

- Surjono, Dwi Herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susilawati, N. 2014. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Program Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Hidrokarbon (Alkana, Alkena dan Alkuna)*.
- Susilo, Muhammad Ali. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Wheel Aligment di SMK Negerti 2 Surakarta*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
- Trisnadoli, A. 2015. *Analisis kebutuhan kualitas perangkat lunak pada software game berbasis mobile*. Jurnal Komputer Terapan, 1(2), 169348.
- Wulandari, E. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- 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.
- Yuntoto, S. 2015. *Pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran kompetensi pengoperasian sistem pengendali elektronik pada siswa kelas XI SMKN 2 Pengasih*. Yogyakarta: Skripsi.