



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Status Terakreditasi "Baik Sekali"

SK. BAN PT No: 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telepon : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor : 729.137 /C/FKIP/UN PGRI/VII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN : 0729078402
Jabatan : Gugus Penjamin Mutu

Menyatakan bahwa:

Nama : Mochamad Widi Faturrahman
NPM : 2014060112
Program Studi : Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran ips materi keragaman indonesia pada kelas IV sdn jajar 1

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 23% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi. (Ringkasan hasil plagiasi terlampir)

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 04 Juli 2024

Gugus Penjamin Mutu,



Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.

Mochamad_widi_faturrahman

by Mochamad_widi_faturrahman Mochamad_widi_faturrahman

Submission date: 02-Jul-2024 07:27AM (UTC+0700)

Submission ID: 2411412685

File name: aturrahman_Skripsi_4C_revisi_1.4_-_Mochamad_widi_faturrahman.pdf (1.51M)

Word count: 8781

Character count: 53371

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Teknologi yang dimanfaatkan dalam proses belajar mampu meningkatkan kinerja atau proses belajar dengan menggunakan teknologi yang tepat (Suryaningsih, 14 Februari 2022). Saat ini, Indonesia menerapkan Kurikulum 2013 yang setiap perubahan kurikulumnya bertujuan untuk memajukan pendidikan di negara tersebut sesuai dengan kemajuan teknologi (Nugraha, 2017; Sofyan, 2016). Kurikulum 2013 mengadopsi pendekatan saintifik dalam pembelajaran tematik integratif. Dalam pendekatan ini, kompetensi dari berbagai mata pelajaran digabungkan ke dalam satu tema. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema. Akhirnya guru dituntut agar mampu menguasai seluruh bidang mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKN, Seni Budaya dan PJOK. Untuk mempermudah dalam menjelaskan setiap mapel itu kadang guru menggunakan media. keberadaan media pembelajaran turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut Sanjaya dalam Prastowo, 2017:292, media pembelajaran memiliki kedudukan pokok dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran berpengaruh pada Pemahaman siswa. Tingkat pemahaman tersebut tercermin dari hasil prestasi yang mereka torehkan selama

mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Peserta didik dapat dikatakan memiliki pemahaman yang baik, ketika mereka mampu menghubungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan lama yang telah mereka terima.

Proses pembelajaran yang ditunjang oleh media pembelajaran akan lebih menarik dan interaktif dapat mempersingkat waktu dan proses pembelajaran , karena dapat diberikan kapanpun dan dimanapun sesuai keinginan guru dan peseta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan di pembelajaran yaitu media teknologi yang bisa diakses dengan bantuan internet yang bisa diakses dimanapun dan kapan pun contoh seperti e-book dan bila permainan atraktif seperti *game online*.

Dari observasi yang di lakukan di sekolah SD Jajar 1, dengan kondisi ruang kelas yang sangat banyak yang bisa diartikan siswa pun sangat banyak. Dalam setiap pembelajaran dikelas mereka lebih senang bila langsung mempraktekkan pelajaran yang mereka dapat seperti contohnya bahwa mempelajari cerita fiksi mereka langsung ingin membuat karangan tentang cerita fiksi mereka sendiri-sendiri. Berfokus pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang kadang media pembelajaran yang tergolong sulit untuk didapatkan atau media terlalu banyak untuk satu mata pelajaran. Guru terkadang memakai media tetapi karena kurangnya media di sekolah akhirnya pembelajaran lebih sering membaca buku. Kurangnya atau sedikitnya ketersediaan media disekolah bisa mempengaruhi proses pembelajaran dan ditakutkan ada beberapa siswa yang tidak akan paham dalam materi karena pembelajaran sering monoton. Dengan media pembelajaran suasana belajar

mengajar bisa lebih menyenangkan. Karena perkembangan era digital teknologi juga bisa dijadikan sebuah perantara untuk memberikan pemahaman lebih baik, pembelajaran bisa menjadi sedikit berbeda dari sebelumnya, dan bisa sama-sama belajar guru atau siswa untuk mengenal teknologi dengan bijak sesuai kebutuhan dan kegunaannya.

Melihat beberapa hal di atas teknologi dapat menjadi alat untuk menjembatani pendidikan semakin mudah dan praktis, menjadi media pembelajaran yang bisa membuat siswa semakin bijak dan mahir menanggapi perkembangan zaman yang sekarang serba cepat. Dengan cara media menggunakan teknologi ketertarikan siswa semakin besar karena menganggap ini sebuah permainan. Media ini dikembangkan dengan melihat kemajuan zaman dengan cara menggunakan laptop + wifi sebagai alat mediannya. Menggunakan aplikasi game web dari internet bernama *Gartic Phone* membuat siswa semakin senang bila ada kata game dalam pembelajarannya. Media ini dipilih karena bisa dimainkan oleh banyak siswa. Konsep awal pengembangan media ini didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan atau tanpa alat, yang menghasilkan pemahaman, memberikan informasi, menyenangkan, dan mengembangkan imajinasi anak (Anggani Sudono, 2000: 1). Bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis dan sosial anak sekolah dasar. Melalui bermain, anak dapat berinteraksi dengan temannya sehingga memberikan pengalaman berharga.

Cartic phone adalah game berbasis web dari internet yang bisa diakses dengan mudah dengan perangkat teknologi seperti hp, tablet bahkan dengan laptop sekalian yang dengan syarat harus terhubung dengan internet. Proses belajar mengajar yang berpusat pada guru atau hanya menggunakan buku sebagai medianya dapat dengan cepat membuat siswa merasa bosan. Metode pembelajaran yang kreatif dan efektif seperti mind map, open-ended, atau Discovery Learning dapat meningkatkan minat belajar siswa (Alfisyahriya, 2018; Anggraini, 2020; Kusniyawati dkk, 2020). Permainan ini terinspirasi dari permainan kata berantai dan menggambar yang mudah untuk dipelajari dengan cepat oleh siswa bahkan dengan bantuan teknologi jaman sekarang. Penggunaan media visual dapat meningkatkan minat belajar siswa, siswa mampu memfokuskan perhatian kepada kegiatan pembelajaran (Ningrum, 2018; Ristianti, 2018). Diharapkan permainan ini menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan minat belajar dan sikap pro-aktif siswa, selain itu permainan ini juga memberikan pemahaman kembali kepada materi. Semoga menjadi media yang tepat guna dalam menjalankan aktifitas proses pembelajaran di SDN Jajar 1.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Kurangnya media dan perkembangan teknologi bisa dijadikan sebuah cara untuk dijadikan sebuah perantara atau media untuk pembelajaran.
2. Kemampuan pemahaman siswa sangat berbeda-beda dengan adanya media bisa membuat gambaran yang jelas tentang materi yang di pelajari.
3. Teknologi kadang dipadang hanya menjadi alat komunikasi saja padahal bisa dijadikan media yang seru dan menyenangkan dan bisa diakses dimanapun kapanpun
4. Banyaknya siswa yang terkadang membuat media pembelajaran itu terbatas atau media itu akhirnya tidak jelas karena bentuk dan cara mengoperasikannya kurang menarik

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis gamefikasi menggunakan Gartic Phone berpengaruh terhadap motivasi dan pemahama belajar siswa ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis gamefikasi menggunakan Gartic Phone berpengaruh terhadap motivasi dan pemahama belajar siswa ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamefikasi menggunakan Gartic Phone hasil belajar siswa dalam memahami materi ?

D. Tujuan Pengembangan

Pada penelitian ini terdapat tujuan dan kegunaan untuk produk yang ingin dikembangkan, diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidasian media pembelajaran berbasis gamefikasi menggunakan Gartic Phone berpengaruh terhadap motivasi dan pemahama belajar siswa ?
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis gamefikasi menggunakan Gartic Phone berpengaruh terhadap motivasi dan pemahama belajar siswa ?
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamefikasi menggunakan Gartic Phone hasil belajar siswa dalam memahami materi?

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan program pendidikan yang dimulai dari satu tema atau topik tertentu, kemudian dikolaborasikan dalam berbagai aspek atau dilihat dari berbagai sudut mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pada dasarnya pembelajaran tematik diterapkan pada kelas awal atau bawah (kelas 1 sampai kelas 3) di sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran tematik dinilai lebih sesuai dengan perkembangan fisik dan psikis anak..

Pembelajaran tematik yang disebut dengan *pembelajaran terpadu* sebagai terjemahan dari *integrated teaching and learning*. Bahkan ada juga yang menyebutnya dengan *integrated curriculum approach* (pendekatan kurikulum terpadu).

Beberapa ahli yang memberikan pengertian tentang pembelajaran tematik, diantaranya adalah menurut T.Raka Joni dalam (Trianto, 2009:81) yang mengartikan pembelajaran tematik sebagai suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Pada dasarnya anak belajar melalui interaksinya dengan lingkungan fisik dan sosial. Dari interaksi tersebut, mereka memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Ketika anak berinteraksi dengan lingkungannya, ia mempelajari

berbagai hal, mulai dari matematika, IPA, IPS, hingga mata pelajaran lainnya. Hal ini terjadi karena ilmu-ilmu tersebut ada di masyarakat dan lingkungan sekitar anak, baik sebagai konsep yang dibicarakan masyarakat maupun sebagai praktik penerapan ilmu-ilmu tersebut..

Jadi pembelajaran tematik terpadu adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan tema-tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Saat ini pembelajaran di sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik terpadu karena sesuai dengan tingkat usia siswa. Pendekatan berbasis tematik terpadu ini memudahkan pemahaman pelajaran karena berkaitan erat dengan kehidupan disekitarnya..

B. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu pengetahuan sosial

Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan berbagai disiplin ilmu sosial, ideologi negara, serta disiplin ilmu lain dan permasalahan sosial terkait yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk keperluan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah..

Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan berdasarkan realitas dan fenomena sosial yang mencerminkan pendekatan interdisipliner dari berbagai aspek dan cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

Untuk tingkat sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan mata pelajaran sejarah, geografi, dan antropologi.

Ketiga disiplin ilmu ini mempunyai keterkaitan yang erat. Mempelajari geografi memberikan pemahaman komprehensif tentang wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan tentang peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi mencakup studi perbandingan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi spiritual, teknologi, dan artefak budaya dari berbagai budaya terpilih. Menurut Kosasih Djahiri (1980:6), IPS adalah pelajaran yang menggunakan bagian-bagian tertentu dari ilmu-ilmu sosial. Ischak S.U (2005) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bidang studi yang mempelajari, mengkaji dan menganalisis gejala dan permasalahan sosial dalam masyarakat dari berbagai aspek kehidupan, atau kombinasinya..

Jadi , Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diartikannya sebagai semua bidang ilmu pengetahuan mengenai manusia dalam konteks sosialnya atau sebagai masyarakat.

2. Tujuan Ilmu pengetahuan sosial di pendidikan

Tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar lebih peka terhadap permasalahan sosial yang ada di masyarakat, mempunyai sikap mental positif dalam menghadapi dan memperbaiki berbagai kesenjangan, serta terampil dalam menghadapi permasalahan sehari-hari yang ada. mungkin menimpa mereka. diri mereka sendiri dan masyarakat sekitar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting pada jenjang pendidikan dasar dan menengah karena peserta didik berasal dari berbagai lingkungan dengan permasalahan sosial yang beragam. Pada tingkat perkembangannya, siswa sekolah dasar belum mampu memahami secara utuh luas dan dalamnya permasalahan sosial, namun mereka dapat dikenalkan permasalahan tersebut melalui pengajaran IPS.

Pendidikan IPS berperan besar dalam membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan akhlak yang baik dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai makhluk sosial. Keberhasilan pendidikan IPS yang diakui masyarakat dapat membentuk perilaku siswa yang santun, mampu bersosialisasi, menempatkan barang pada tempatnya, dan membedakan baik dan buruk dalam tindakan sehari-hari. Semua itu tertanam dalam kepribadian siswa. Menurut Lickona dalam Joseph (2010), jika pendidikan karakter di sekolah berjalan sebagaimana mestinya, maka setiap siswa tidak hanya akan berkembang dari segi perilaku moral atau budi pekerti saja, namun juga akan berdampak positif terhadap perkembangan akademiknya..

C. **Media Pembelajaran**

1. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Arief S. Sadiman, dkk. 2009:6). AECT (1979: 21) mengartikan media sebagai salah satu bentuk dan saluran untuk proses transmisi

informasi. Menurut Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Munadi (2013: 7) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga penerimanya dapat melaksanakan proses pembelajaran secara praktis dan efektif. Media pembelajaran juga merupakan proses komunikasi antara siswa, guru dan bahan ajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan sarana penyampaian pesan (Hujair AH Sanaky,2013:3).

Jadi dapat dikatakan media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pembelajaran untuk menyampaikan suatu pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana penyampai pesan dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa), yang membantu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, praktis dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat belajar lebih baik dan materi dapat disampaikan dengan lebih mudah.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran (Rudi Susilana dan Cepi Riyana, 2008:9-10) juga dapat ditekankan oleh beberapa hal berikut ini :

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, namun mempunyai fungsi tersendiri sebagai sarana membantu menciptakan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Artinya media pembelajaran tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lain guna menciptakan situasi pembelajaran yang diharapkan.
- c. Dalam penggunaannya, media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mempunyai arti bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu mempertimbangkan kompetensi yang ingin dicapai dan materi yang diajarkan.
- d. Media pembelajaran tidak berfungsi sebagai alat hiburan belaka. Oleh karena itu, tidak diperbolehkan menggunakan media hanya sebagai permainan atau untuk menarik perhatian siswa tanpa tujuan pembelajaran yang jelas.
- e. Media pembelajaran dapat berfungsi untuk mempercepat proses pembelajaran. Fungsi ini berarti dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat memahami tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan dengan lebih mudah dan cepat.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga mempunyai beberapa manfaat (Daryanto, 2010:5 diantaranya :

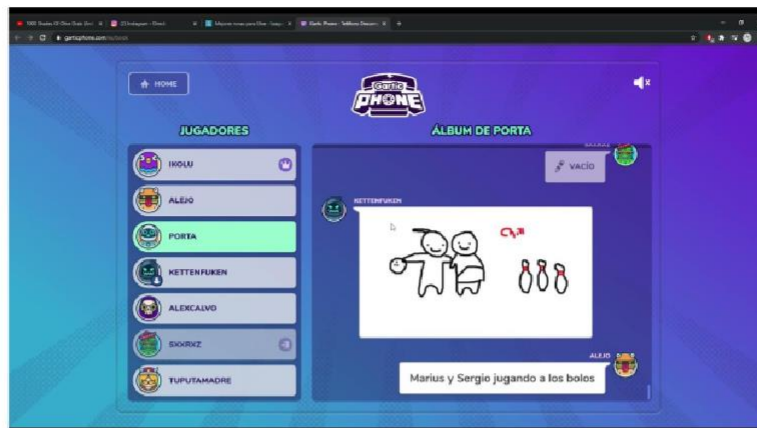
- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

D. Gartic Phone

Gartic adalah perusahaan pengembang game menawarkan kesenangan berdasarkan keterampilan, karena permainannya hanya didasarkan pada interpretasi gambar. Mereka dapat dimainkan di lingkungan yang sepenuhnya keluarga atau dengan teman. Secara total, penawaran Gartic adalah 4 game (hingga saat ini), tetapi dua yang paling dikenal banyak orang adalah gartic.io dan Gartic Phone.

Gartic Phone merupakan game bisikan berantai yang dapat dimainkan hingga 30 orang. Jumlah putaran dalam permainan disesuaikan dengan jumlah pemain yang berpartisipasi. Game ini sangat seru untuk dimainkan bersama teman, dan dapat diakses melalui PC atau ponsel menggunakan link Gartic Phone yang dibagikan..

mekanik cara main gartic phone sederhana saja, karena Anda hanya perlu menebak gambar yang dilakukan peserta lain di papan tulis. Saat orang tersebut menggambar, Anda harus menulis apa yang dapat Anda anggap



sebagai gambar tersebut mencoba menebak artinya. Semua ini dilakukan dalam waktu tertentu. Jendela memiliki dua obrolan, satu di mana jawaban ditempatkan dan hanya jawaban yang salah dari yang lain yang ditampilkan. Obrolan lainnya adalah untuk percakapan normal tanpa memenuhi obrolan dengan jawaban. Ketika pemain memukul (atau hampir memukul) yang akan Anda lihat adalah pesan yang bertuliskan "pemain x pukul" atau akan Setelah waktunya habis, permainan mengungkapkan jawaban yang benar. dan poin diberikan kepada semua yang menebak dengan benar. Nama orang berikutnya yang akan menggambar ditunjukkan dalam daftar pemain di meja. Dan Anda juga akan memiliki kesempatan untuk menggambar dan menebak orang lain. Siapa yang memenangkan meja? Orang yang memiliki poin terbanyak di akhir semua kata.

Gambar 2.1 Tampilan permainan *Gartic Phone*

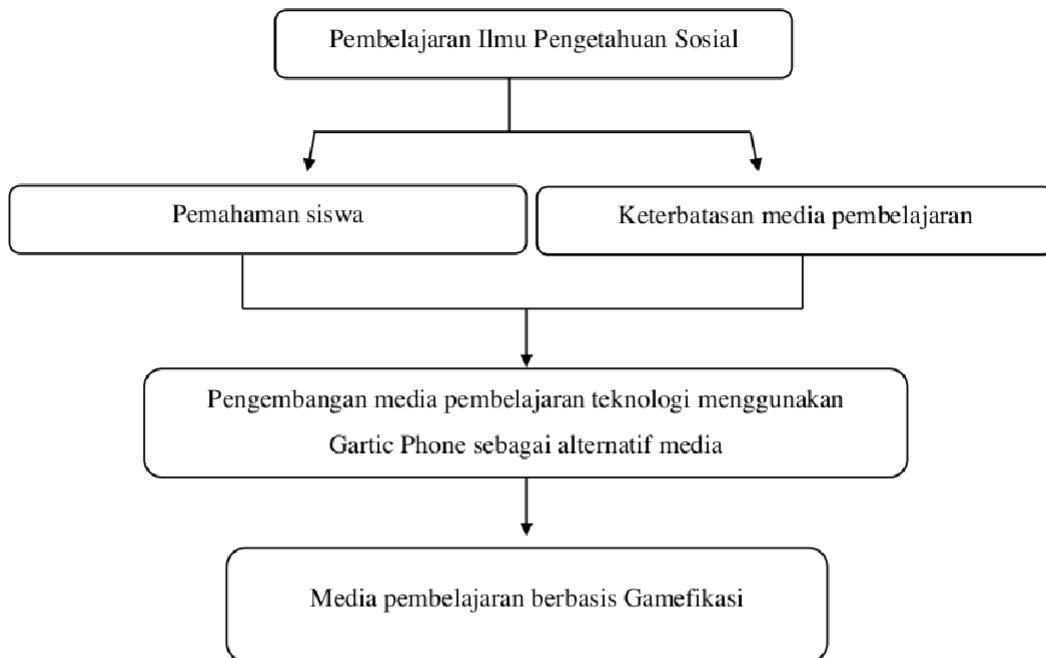
E. Hasil Penelitian Terdahulu

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wiwit Widiawati, Dewi Mayangsari dan Muhammad Busyro Karim yang berjudul Pengaruh media pembelajaran berbasis komputer aplikasi paint terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggung tahun 2018.

Berdasarkan paparan dan hasil dibuktikan dari hasil perhitungan yang telah dilakukan peneliti dan dapat diketahui bahwa hipotesis (H₀) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum pemberian perlakuan media pembelajaran berbasis komputer aplikasi *Paint* dan sesudah diberikan perlakuan media pembelajaran berbasis komputer aplikasi *Paint*.

F. Kerangka Berpikir

Dengan digunakannya media pembelajaran *gartic phone* dalam proses pembelajaran akan menunjang proses pembelajaran. Dengan dapat diperjelasnya penyampaian guru ke siswa mendapatkan pemahaman yang sebenarnya akan arti pentingnya pembelajaran IPS dan cara pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mendeskripsikan dan menggambarkan materi keberagaman bangsa indonesia sehingga siswa mampu menjawab permasalahan yang dihadapi hari ini dan masa yang akan datang. Berikut bagan kerangka berpikir pada penelitian ini :



Gambar 2.2 kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan atau R&D bertujuan untuk mengembangkan suatu produk seperti produk pembelajaran. Produk pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa multimedia, modul, alat permainan edukatif, video pembelajaran, dan lain-lain. Tujuannya agar produk tersebut dapat berfungsi efektif dalam dunia pendidikan, memperlancar proses pembelajaran, dan meningkatkan pengalaman belajar siswa. Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Dalam konteks pendidikan, penelitian R&D merupakan proses pengembangan dan pengujian validitas suatu produk pendidikan.

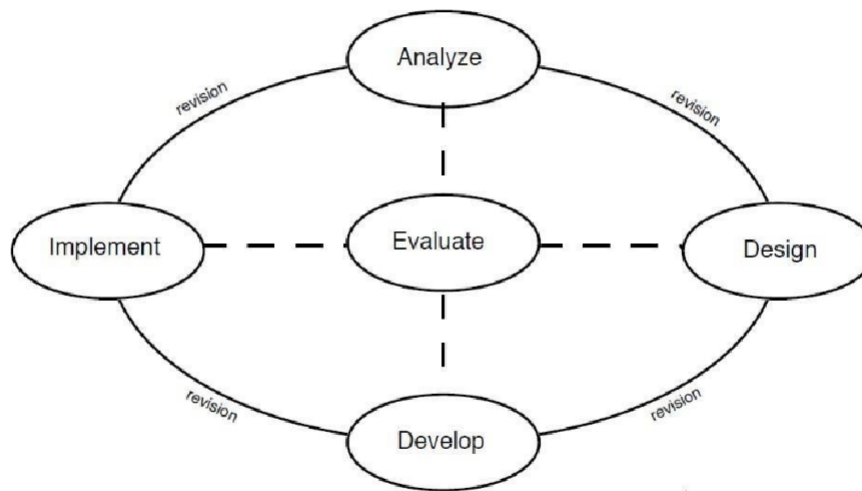
Model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis. Model ini terdiri dari lima tahap berurutan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Model ADDIE digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran secara terarah dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. (Tegeh dan Kirna, 2014). Model ADDIE dipakai untuk tujuan mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Dengan pengembangan yang terdiri dari lima tahapan

yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implemetation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk yang sudah ada, kemudian melakukan perbaikan dan modifikasi agar dapat digunakan secara efektif untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media ini adalah kegiatan menyusun, mendesain, dan menguji keefektifan media pembelajaran baik dari segi kualitas materi, kualitas pemograman dan kualitas penyajian atau penggunaannya. Seperti yang sudah di jelaskan di atas bahwa penelitian ini menggunakan penelitian (R&D) dengan model ADDIE dengan tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implemetation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tetapi dalam pengembangan ini yang dilakukan hanya sampai tahap *Development* (Pengembangan), karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE menurut Branch, (2009:2)

a. *Analysis (Tahap Analisis)*

tahap analisis terhadap pengembangan produk yang dilakukan terdiri dari analisis materi dan analisis media pembelajaran.

- a. Analisis materi dilakukan dengan wawancara pada guru untuk mengetahui permasalahan yang ada pada saat menjelaskan materi IPS keragaman indonesia kepada siswa kelas IV.
- b. Analisis media pembelajaran dilakukan dengan observasi untuk mengetahui kebutuhan pada pembelajaran. Pada analisis kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui ketersediaan sumber belajar dan apakah memerlukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

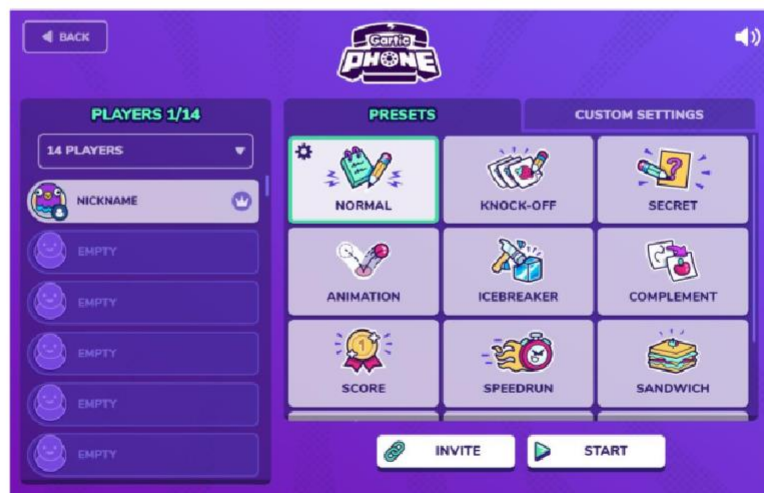
b. Design (Tahap Perencanaan)

Tahap perencanaan ini merupakan tahap untuk mendesain produk yang telah di analisis untuk mengatasi permasalahan kegiatan pembelajaran. Pada tahap perencanaan ini peneliti akan menggunakan tahap pemilihan materi, penentuan desain dan pengembangan media.

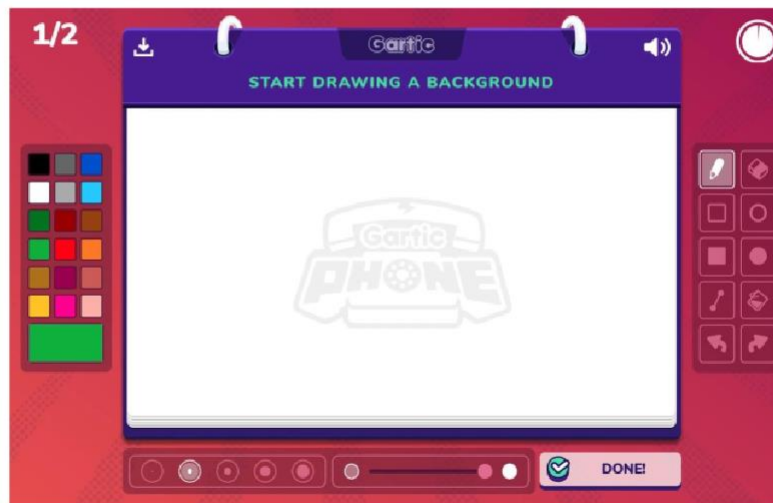
- a. Pemilihan materi dalam penelitian ini didasarkan pada langkah-langkah sebagai berikut: pertama, menentukan desain media awal; kedua, menyusun **peta konsep** yang memberikan gambaran **keseluruhan** mengenai **media yang akan dibuat**; dan **terakhir** menentukan **kerangka media** yang akan digunakan. **peneliti memilih materi IPS Keragaman Indonesia Kelas IV Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.**
- b. **Penentuan desain tampilan media disesuaikan dengan media yang dipilih** oleh peneliti yang sudah di validasi sesuai dengan temanya. Disini peneliti menggunakan media pembelajaran teknologi dengan web *Gartic Phone* yang memuat *Gamifikasi*.
- c. **Pengembangan media menggunakan referensi yang berhubungan dengan pokok bahasan materi-materi tersebut.**



Gambar 3.2 web gartic phone
gambaran web dari media gartic phone untuk membantu
pembelajaran IPS tema 7 materi keragaman indonesia



Gambar 3.3 gambar menu bar pertama



Gambar 3.4 gambaran tampilan utama media pada saat awal

c. *Development* (**Tahap Pengembangan**)

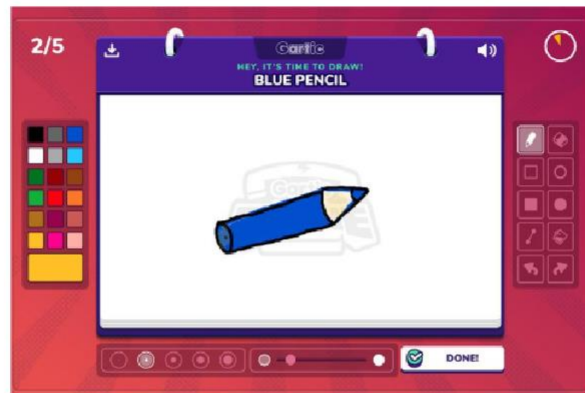
Dalam tahap pengembangan lebih menekankan pada tahap validasi akan ada validasi ahli materi dan validasi ahli media, sebagai berikut :

- a. Validasi ahli materi merupakan prasyarat sebelum di uji cobakan pada pengguna. Media pembelajaran *gartic phone* pada materi Keragaman Indonesia yang dikembangkan akan di validasi oleh ahli materi.
- b. Validasi ahli media merupakan validasi yang dilakukan oleh ahli dalam media pembelajaran. Ahli media akan menilai aspek kevalidan dan kelayakan dari media *gartic phone* pada materi Keragaman Indonesia.

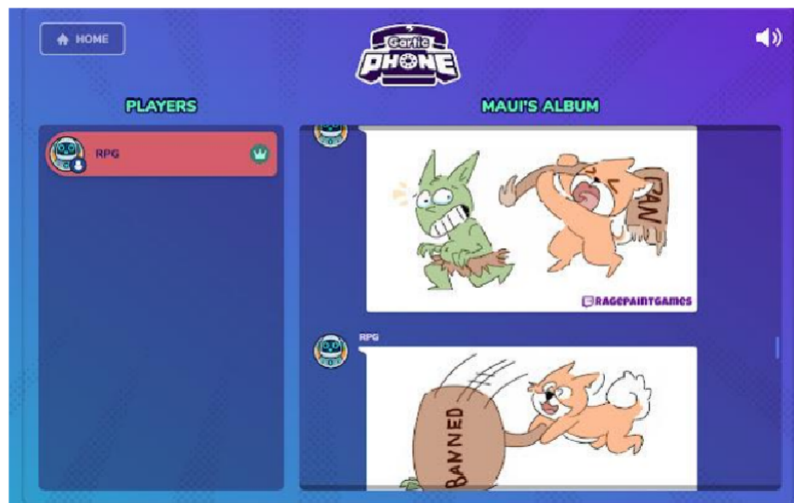
- c. Revisi setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media agar menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.



Gambar 3.5 pengaturan dalam menu bar gartic phone



Gambar 3.6 tampilan utama media pada saat dijalankan



Gambar 3.7 evaluasi materi di dalam media berbentuk gambar bersama

C. Prosedur Pengembangan

a. Lokasi Penelitian

Lokasi yang diambil dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini di SDN Jajar 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri. Pemilihan sekolah ini dikarenakan masih minimnya media pembelajaran di sekolah tersebut.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian mengambil subjek siswa kelas IV SDN Jajar 1 berjumlah 20 siswa.

D. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba

Desain Uji Coba produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas media belajar yang dihasilkan bermanfaat dan efektif digunakan, oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan. Sebelum diuji cobakan, produk media belajar IPS dengan bentuk media *gartic phone* yang divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media.

b. Subjek Uji Coba

Subjek Uji Coba produk media belajar IPS bentuk media *gartic phone* dengan materi Keragaman Indonesia siswa kelas IV SDN Jajar 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri

E. Validasi Model/Produk

Uji validasi model atau produk yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik angket, validator akan mengisi angket untuk mengetahui apa saja yang akan direvisi terkait produk yang dikembangkan. Validasi produk pada penelitian pengembangan dilakukan sebelum peneliti melakukan uji coba lapangan. Validasi produk dibagi menjadi dua bagian validasi materi dan validasi media, validasi dilakukan sebagai berikut:

a. Validasi Materi

Validasi materi pembelajaran bertujuan untuk melihat valid tidaknya materi pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh ahli materi, meliputi ahli materi IPS dengan kriteria validator sebagai berikut : Bapak

Erwin Putera Permana, M.Pd, Mengampu mata perkuliahan di bidang IPS terutama materi Keragaman Budaya

b. Validasi Media

Validasi media pembelajaran bertujuan untuk melihat valid tidaknya media pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh ahli media dengan kriteria validator sebagai berikut: Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. Mengampu mata perkuliahan di bidang media pembelajaran/ahli dibidang pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar.

F. Instrumen Pengumpulan Data

“Instrument penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur variable penelitian yang diamati” (Sugiyono: 2013: 102). Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, lembar angket dan lembar dokumentasi mengenai kelayakan media pembelajaran.

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri khas tersendiri jika dibandingkan dengan teknik wawancara. Berbeda dengan teknik wawancara yang melibatkan komunikasi langsung dengan orang, observasi tidak hanya terbatas pada manusia saja, tetapi juga dapat dilakukan pada objek lain. (Sugiyono, 2017).

Tabel 3.1 Pedoman Observasi Mahasiswa pada sekolah SDN Jajar 1

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
1.	Guru menjelaskan materi dengan media atau tidak pada pelajaran IPS materi “keragaman indonesia”			
2.	Siswa dapat berkonsentrasi dan tenang saat guru menjelaskan pelajaran IPS materi “keragaman indonesia”			
3.	Siswa aktif pada saat pelajaran IPS materi “keragaman indonesia”			
4.	Kelas dapat melakukan “Tanya Jawab” dengan guru maupun siswa kepada siswa secara berkelompok			
5.	Siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru			

b. Pedoman Angket

Dalam penelitian ini angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan lembar angket validasi kepada validator yaitu ahli media dan ahli materi. Dalam angket ini, validator diminta untuk mengamati dan menganalisis produk yang dikembangkan. Mereka akan memberikan penilaian sesuai kriteria yang telah ditentukan, dengan memberikan tanda checklist pada kolom yang tersedia untuk setiap kriteria yang dinilai.

Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Dr. Media Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd

No	Aspek	indikator	Skor				
			SB	B	CB	K	SK
1.	Umum	Media kreatif dan inovatif (baru, menarik, unik dan beda dari yang lain)					
		Komunikatif (membangun komunikasi dua arah antara guru dan siswa)					
		Menggunakan bahasa yang baik dan efektif					
2.	Desain / Tata letak	Ketetapan pemilihan tema dengan materi					
		Kemenarikan animasi					
		Keawetan media					
3.	Penggunaan	Kesusaian dengan penggunaan					
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)					
		Kelengkapan petunjuk penggunaan media					
TOTAL SKOR							
SKOR MAKSIMAL							
PERSENTASE SKOR							

Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Materi Erwin Putera Permana, M.Pd

No	Aspek	Indikator	Skor				
			SB	B	CB	K	SK
1.	Pembelajaran	gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan pemahaman siswa					
		Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa					
		Gambar yang disajikan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa					
2.	Kurikulum	Gambar pada media sesuai dengan KI dan KD					
		Kemenarikan animasi Gambar pada media sesuai dengan indikator					
		Gambar pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran					
3.	Isi Materi	Kesesuaian gambar pada media sesuai dengan isi materi					
		Gambar pada media disusun sesuai konsep yang benar					
TOTAL SKOR							
SKOR MAKSIMAL							
PERSENTASE SKOR							

Tabel 3.4 Angket Respon Guru Setyo Pujiningrum, S.Pd

No	Aspek	indikator	Skor				
			SS	S	RR	KS	TS
1.	Materi	Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran					
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.					
		Ketepatan materi untuk mengembangkan kolaborasi siswa.					
2.	Desain	Ketetapan pemilihan tema dengan materi					
		Kemenarikan animasi					
		Kerapihan tata letak setiap komponen dalam media.					
		Tampilan gambar yang disajikan.					
3.	Penggunaan	Media mudah untuk dibawa dan disimpan.					
		Media kuat, tahan lama, dan dapat digunakan berulang-ulang					
		Kelengkapan petunjuk penggunaan media					
		Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.					
TOTAL SKOR							
SKOR MAKSIMAL							
PERSENTASE SKOR							

Tabel 3.5 Angket Respon Siswa SDN JAJAR 1

No	Indikator	Skor				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Apakah menurut pendapat anda media pembelajaran ini menarik?					
2.	Apakah tampilan dan gambar di dalam media menarik?					
3.	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?					
4.	Apakah saya termotivasi untuk belajar dengan adanya media ini?					
5.	Apakah pembelajaran menggunakan media menyenangkan?					

c. Dokumentasi

Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian, dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2017).

G. Teknik Analisis Data

Teknik menganalisis data dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Data kualitatif: Ini mencakup masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, serta tanggapan dari guru dan peserta didik untuk memperbaiki media pembelajaran. Data kualitatif ini akan diolah untuk mengevaluasi kecocokan dan kualitas media pembelajaran.

2. Data kuantitatif: Data ini diperoleh dari jawaban angket atau kuesioner yang diberikan kepada responden, seperti guru dan peserta didik. Jawaban dari kuesioner ini akan dikonversikan ke dalam skor menggunakan skala Likert, di mana respons skala 5 digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran.

Data kuantitatif ini kemudian dapat dianalisis secara statistik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai persepsi dan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.:

a. Kevalidan

Kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan di peroleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Responden akan menilai dengan ketentuan skor sebagai berikut.

Tabel 3.6 Nilai validasi materi dan media

Kriteria kualitatif	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

$$p = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

Skor Ideal = skor tertinggi x jumlah responden x jumlah butir

Kemudian validasi dalam penelitian di ubah menjadi data kualitatif sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kategori penilaian kualitas media pembelajaran

Skor	Kategori
80,1% - 100%	SB
60,1% - 80%	B
40,1% - 60%	CB
20,1% - 40%	K
0% - 20%	SK

b. Kepraktisan

Kepraktisan media yang dikembangkan diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Responden akan memberi penilaian dengan ketentuan skor sebagai berikut.

Tabel 3.8 Tanggapan Guru dan Peserta Didik

Kriteria kualitatif	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (CB)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

$$p = \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

Skor maksimal = skor tertinggi x jumlah responden x jumlah butir

Tabel 3.9 Presentase Kepraktisan

Presentase	Kategori	Keterangan
80,1% - 100%	SB	Praktis
60,1% - 80%	B	Praktis
40,1% - 60%	CB	Tidak praktis
20,1% - 40%	K	Tidak praktis
0% - 20%	SK	Tidak praktis

c. Keefektifan

Dalam menentukan kriteria keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari tes hasil belajar siswa setelah menggunakan media. Berikut langkah-langkah yang digunakan untuk mendapatkan data keefektifan.

1. Menghitung skor tes hasil belajar siswa.
2. Menentukan nilai ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan:

Kb = ketuntasan belajar

T = jumlah skor yang diperoleh

Tt = jumlah skor total

3. Menghitung nilai individu siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{nilai individu} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

4. Menghitung nilai rata-rata belajar siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{nilai rata - rata siswa} = \frac{\text{jumlah nilai hasil belajar siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

5. Menghitung nilai rata-rata ketuntasan dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KBK = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa} \times 100\%}$$

Tabel 3.10 Kategori keberhasilan belajar siswa

Rentang nilai	Kategori
$90\% \leq NR \leq 100\%$	Sangat Baik
$90\% \leq NR \leq 80\%$	Baik
$80\% \leq NR \leq 70\%$	Cukup
$70\% \leq NR \leq 60\%$	Kurang
$0\% \leq NR \leq 60\%$	Sangat Kurang

Produk dikatakan praktis apabila memenuhi kriteria kepraktisan dari ketuntasan belajar klasikal (KBK). Untuk mengetahui hasil nilai dari ketuntasan belajar klasikal maka peneliti

menetapkan nilai KKM sebagai perbandingan nilai. Nilai KKM siswa sesuai dengan KKM sekolah adalah 75.

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Studi lapangan adalah kegiatan yang memiliki tujuan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran IPS materi keragaman Indonesia pada kelas IV SDN JAJAR 1. Kegiatan penelitian dan pengumpulan data informasi dilakukan melalui studi lapangan atau observasi. Observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Juni 2024 dan penerapan media di SD pada tanggal 15 Juni 2024 di kelas IV bertempat di SDN JAJAR 1. Subjek observasi guru dan siswa kelas IV SD. Berikut adalah hasil studi pendahuluan yang diperoleh di sekolah dasar.

a. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar Jajar 1 yang dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Jajar 1, Kecamatan Wates, Kabupaten Kediri. Pada saat observasi ditemukan bahwa guru belum maksimal dalam pembuatan media pembelajaran dan guru dominan menggunakan metode ceramah. Sedangkan pada saat wawancara, guru mengatakan bahwa siswa pada saat materi Keragaman Indonesia mengalami kendala sehingga mengalami rendahnya hasil belajar. Kemudian siswa mengatakan bahwa IPS adalah

mata pelajaran yang sulit dipahami sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar saat dikelas. Salah satu tujuan observasi tersebut adalah untuk mengidentifikasi proses pembelajaran dikelas dan masalah yang dihadapi guru dan siswa selama proses pembelajaran. berdasarkan observasi didalam kelas diperoleh bahwa ketika proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS materi Keragaman Indonesia, buku guru dan siswa hanya menjadi sumber belajar siswa saat belajar di kelas.

b. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini mengevaluasi kebutuhan dan masalah belajar. Evaluasi kebutuhan termasuk materi yang relevan yaitu Keragaman Indonesia, media Gartic Phone berbasis gamifikasi yang menariak siswa, pembelajaran yang tidak monoton dan juga untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. sedangkan masalah belajar termasuk minat dan kesulitan memahami materi Keragaman Indonesia.

Hal diatas mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SDN Jajar 1. Hasil belajarnya berdasarkan analisis kinerja diketahui masih rendah dibawah kkm 75... Maka dari itu, dalam penelitian ini mengembangkan media gartic phone berbasis gamifikasi dengan menggabungkan materi keragaman Indonesia.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Hasil studi lapangan dapat mentukan masalah yang mendasari pembuatan media pembelaja berbasis gamifikasi materi keragaman Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian akhir siswa masih kurang dari

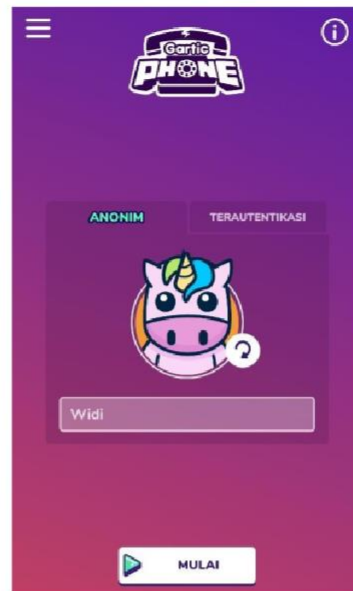
standar nilai yang sudah ditetapkan. Banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan maksimal KKM yaitu 75. Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi perlu dilakukan untuk membantu siswa agar dapat memahami dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi, siswa akan memiliki keterkaitan dan rasa penasaran yang tinggi terhadap materi yang diberikan. Siswa jugadapat menyelesaikan masalah tentang materi keragama Indonesia dalam kehidupan sehari – hari.

Media yang dikembangkan berisi tentang bagaimana cara mengenalkan jenis keberagaman Indonesia, menggambarkan atau memvisualkan dan juga berkelompok untuk saling berdiskusi dalam media berbasis gamifikasi. Selain untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya berkaitan dengan materi keberagaman Indonesia. Kemudian juga dapat digunakan untuk mengisi waktu dalam Icebreaking. Maka dari itu dipilihlah media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Desain Awal Model

Desain pengembangan media pembelajaran Gartic Phone ini dikembangkan sesuai materi, indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai oleh siswa. Media yang diproyeksikan adalah berupa jenis -jenis Keragaman kebudayaan yang berada di Indonesia ini. Berikut langkah-langkah pengembangan media pembelajaran gartic phone berbasis gamifikasi ; 1) Cara bermain gartic phone menggunakan perangkat elektronik berupa (hp, tab, leptop, dan Komputer/Pc) yang terhubung dengan koneksi Internet; 2)

Buka pada aplikasi google/disboard dan tuliskan dalam kata pencarian "Gartic Phone" atau klik link dibawah ini <https://garticphone.com/id>; 3) Setelah masuk dalam web gartic phone tuliskan nama dan cari avatar yang kalian inginkan setelah itu klik "Masuk"; 4) Setelah masuk undang teman-temanmu dengan link yang dapat di salin dan bagikan dengan cara lewat sosial media; 5) Akan banyak mode permainan, pilih salah satu dari mode itu dan mainkan dengan teman; 6) Tentukan tema yang akan dibahas tulislah hal yang ingin digambar oleh teman-temanmu; 7) Waktunya menggambar dan mulailah permaian dengan hati yang senang dan membingungkan; 8) Tebaklah gambar dari temanmu apa maksud dari pesan yang disampaikan oleh temanmu lewat gambar; dan 9) Ulangi sampai pemain mendapatkan semua bagian pesan.



Gambar 4 1 Cover Awal desain media Gartic Phone



Gambar 4 2 Isi media Gartic Phone

B. Pengujian Model Terbatas

1. Uji Validasi dan Praktisi

Uji validasi dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media pembelajaran. Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan, diperoleh hasilnya sebagai berikut :

a. Validasi Materi

Validasi materi media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu berupa skor pada setiap aspek penilaian. Hasil dari validasi materi yang dilakukan oleh Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd sebagai berikut :

Tabel 4. 11 Tabel validasi materi

No	Aspek	indikator	Skor				
			SB	B	CB	K	SK
1.	Pembelajaran	Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan pemahaman siswa		√			
		Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa	√				
		Gambar yang disajikan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa	√				
2.	Kurikulum	Gambar pada media sesuai dengan KI dan KD	√				

		Kemenaikan animasi Gambar pada media sesuai dengan indikator	√				
		Gambar pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
3.	Isi Materi	Kesesuaian gambar pada media sesuai dengan isi materi	√				
		Gambar pada media disusun sesuai konsep yang benar	√				
TOTAL SKOR			30	8	0	0	0
SKOR MAKSIMAL			40				
PERSENTASE SKOR							

$$P = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Dari penilaian ahli materi diperoleh hasil dengan persentase 95%. Berdasarkan kriteria validator, maka materi dinyatakan cukup valid dan dapat digunakan dengan sedikit perbaikan untuk proses pembelajaran. Dengan kritik dan saran dari Validator :

Saran :

- Perlu menambahkan jenis musik daerah
- Perlu menambahkan jenis makana daerah dan
- Perlu penyesuaian tatak letak gambar

b. Validasi Media Pembelajaran

Hasil validasi media pembelajaran yaitu berupa skor pada setiap aspek penilaian. Hasil dari validasi media yang dilakukan oleh Dr.

Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd sebagai berikut :

Tabel 4. 12 Tabel Validasi media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			SB	B	CB	K	SK
1.	Umum	Media kreatif dan inovatif (baru, menarik, unik dan beda dari yang lain	√				
		Komunikatif (membangun komunikasi dua arah antara guru dan siswa)		√			
		Menggunakan bahasa yang baik dan efektif		√			
2.	Desain / Tata letak	Ketetapan pemilihan tema dengan materi	√				
		Kemenarikan animasi		√			
		Keawetan media		√			

3.	Penggunaan	Kesusaian dengan penggunaan	√			
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	√			
		Kelengkapan petunjuk penggunaan media	√			
TOTAL SKOR			10	28	0	0
SKOR MAKSIMAL			45			
PERSENTASE SKOR						

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor ideal}} \times 100\% \\
 &= \frac{38}{45} \times 100\% \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

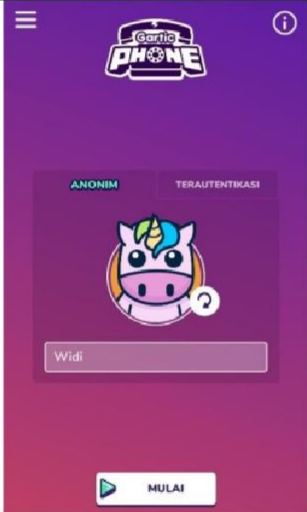

Dari penilaian ahli media diperoleh hasil dengan persentase 84%. Berdasarkan kriteria validator, maka media dinyatakan sangat valid dan siap digunakan dengan perbaikan untuk proses pembelajaran. Dengan Kritik dan saran dari validator

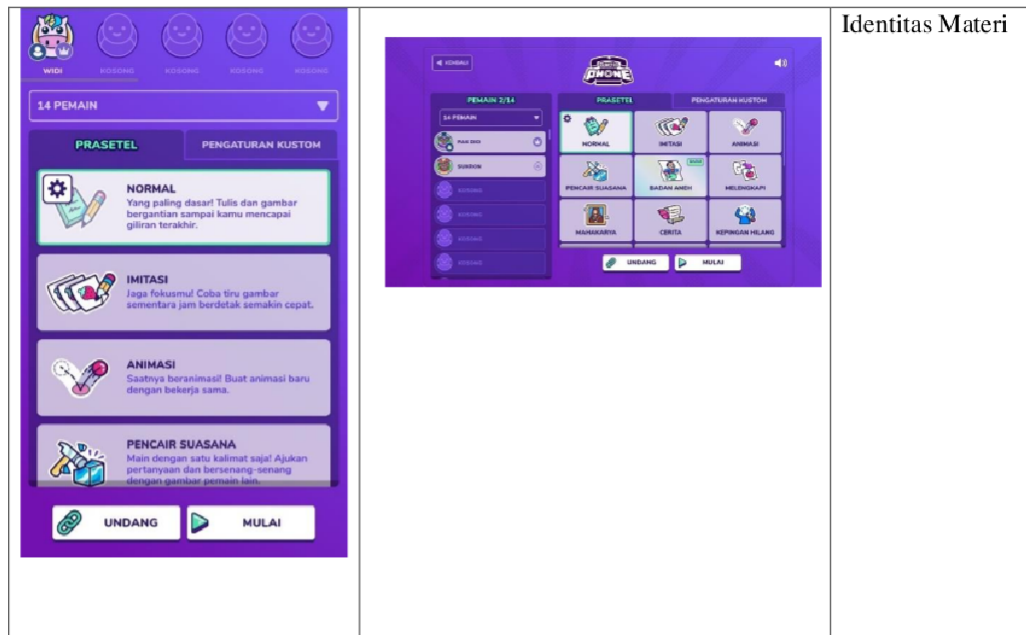
Saran

- Tambahkan petunjuk penggunaan Media dan
- Identitas Materi

Berikut adalah tabel hasil media yang sebelum direvisi dan sesudah direvisi :

Tabel 4. 13 sebelum dan sesudah revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Saran
		<p>Tambahan petunjuk penggunaan Media</p>



Identitas Materi

Dan juga berikut adalah tabel rekapitulasi dari kevalidasian materi dan media pembelajaran :

Tabel 4. 14 Rekapitulasi Kevalidasia

Keterangan	Validasi Media	Validasi Materi
Presentase	84%	95%
Interpretasi skor	Sangat Baik	Sangat Baik

$$\text{Kevalidan bahan ajar dan materi} = \frac{V \text{ media} + V \text{ materi}}{2}$$

$$= \frac{84\% + 95\%}{2}$$

$$= 89\%$$

Hasil validasi materi dan media gartic phone mendapatkan presentase 89%, sehingga berdasarkan kriteria validitas dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)

Uji coba terbatas pada penelitian ini dilakukan pada 5 siswa dan 5 siswi SDN Jajar 1 dari jumlah populasi 25 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Hasil dari uji coba terbatas digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang kelayakan desain model yang dikembangkan, serta perbaikan kecil desain model berdasarkan masukan dalam lingkup terbatas.

3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas

Setelah melakukan uji coba terbatas pada 5 siswa dan 5 siswi di SDN Jajar 1 dengan menggunakan media partic phone berbasis gamifikasi. Soal *pre test* diberikan sebelum menggunakan media oleh peneliti untuk digunakan sebagai acuan dasar tingkat kemampuan siswa. Berikut hasil dari soal evaluasi oleh siswa yang menjadi subyek dalam uji coba terbatas.

Tabel 4. 15 Nilai Hasil Pre Test Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	Nilai	KKM
1.	A J V	50	75 ≥
2.	A I P	40	75 ≥
3.	M R I S	60	75 ≥
4.	M G S A-H	40	75 ≥
5.	N F S	30	75 ≥

6.	A R	60	75 ≥
7.	A A P	70	75 ≥
8.	A M	60	75 ≥
9.	D N	70	75 ≥
10.	E M	50	75 ≥

Tabel 4. 16 Nilai hasil Post-test uji coba terbatas

No	Nama Siswa	Nilai	KKM
1.	A J V	80	75 ≥
2.	A I P	80	75 ≥
3.	M R I S	90	75 ≥
4.	M G S A-H	80	75 ≥
5.	N F S	80	75 ≥
6.	A R	80	75 ≥
7.	A A P	90	75 ≥
8.	A M	80	75 ≥
9.	D N	80	75 ≥
10.	E M	90	75 ≥

Berdasarkan hasil *pre test* uji coba terbatas semua siswa tidak tuntas belajar atau mendapat nilai dibawah KKM, setelah dilakukan penerapan menggunakan media gartic phone pada materi keberagaman Indonesia, melalui *post test* semua siswa tuntas belajar atau mendapat nilai diatas KKM. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media gartic phone efektif dalam proses pembelajaran.

C. Pengujian Model Perluasan

1. Deskripsi Uji Coba Luas

Uji coba luas atau uji coba lapangan dilaksanakan untuk tujuan membuat model menjadi lebih sempurna dari model awal. Uji coba luas dilakukan peneliti setelah melaksanakan uji coba terbatas atau uji coba skala kecil. Pada tahap uji coba luas bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan ini hampir sempurna setelah melalui uji coba terbatas. Uji coba luas dalam penelitian ini dilakukan pada 25 siswa kelas IV SDN Jajar 1. Instrumen penilaian pada uji coba ini menggunakan angket respon guru terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba luas yang dilakukan dengan siswa menggunakan soal *post test* untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

2. Refleksi dan Rekomendasi Uji Coba Luas

Setelah melaksanakan uji coba luas pada 25 siswa kelas IV SDN Jajar 1 dengan menggunakan media gartic Phone materi keragamann Indonesia diperoleh nilai hasil *pre test* dan *post test*. Berikut adalah hasil *pre test* dan *post test* siswa kelas 2 sebagai berikut.

Tabel 4. 17 Nilai hasil post-test dan pre-test siswa

NO	NAMA	KKM	NILAI		KRITERIA
			POST-TEST	PRE-TEST	
1	A R	75 ≥	50	80	TUNTAS
2	A A P	75 ≥	50	80	TUNTAS
3	A M	75 ≥	50	80	TUNTAS
4	A J V	75 ≥	50	80	TUNTAS
5	A I P	75 ≥	50	80	TUNTAS
6	A O Y	75 ≥	60	80	TUNTAS
7	D S P	75 ≥	50	80	TUNTAS
8	D R A	75 ≥	40	70	TIDAK TUNTAS
9	D P J	75 ≥	50	80	TUNTAS
10	D N	75 ≥	50	80	TUNTAS
11	E M	75 ≥	50	80	TUNTAS
12	K A R	75 ≥	50	80	TUNTAS
13	K G	75 ≥	50	80	TUNTAS
14	L O P N	75 ≥	50	80	TUNTAS
15	M R I S	75 ≥	50	80	TUNTAS
16	M G S A	75 ≥	50	80	TUNTAS
17	N F S	75 ≥	50	80	TUNTAS

18	N H P	$75 \geq$	50	80	TUNTAS
19	N M	$75 \geq$	70	90	TUNTAS
20	R J A	$75 \geq$	50	80	TUNTAS
21	R A S	$75 \geq$	40	70	TIDAK TUNTAS
22	S M S	$75 \geq$	50	80	TUNTAS
23	T D A	$75 \geq$	70	90	TUNTAS
24	T K	$75 \geq$	50	80	TUNTAS
25	W S R	$75 \geq$	50	80	TUNTAS
JUMLAH			1.280	2.400	
RATA-RATA			51,2	96	

Berdasarkan nilai hasil post test yang telah dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Jajar 1, maka didapatkan hasil rata-rata dari nilai pose-test 51,2 dan pada hasil pre-test didapat rata-rata sebesar 96. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SDN Jajar 1 sebelum dan sesudah menggunakan media gartic phone mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran pada materi keragaman Indonesia.

D. Validasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

a. Hasil Validasi Media

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui seberapa kevalidan media pembelajaran Gartic Phone berbasis gamifikasi. Validasi tersebut dilakukan pada tanggal 1 Juni 2024 berdasarkan hasil penilaian angket validasi media pembelajaran gartic phone materi keragaman Indonesia dari 9 indikator penilaian, mendapatkan skor Sangat Baik diperoleh 2 dan skor Baik diperoleh sebanyak 7. Dapat disimpulkan bahwa validasi media pembelajaran memperoleh persentase 84%. Skor tersebut menyatakan bahwa media masuk dalam kriteria sangat valid dan media sudah boleh digunakan untuk penelitian dan pembelajaran.

b. Hasil validasi ahli materi

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui seberapa kevalidan materi pembelajaran proses siklus air dan unsurnya. Validasi tersebut dilakukan pada tanggal 1 Juni 2024 berdasarkan hasil penilaian angket validasi materi pembelajaran keragaman Indonesia dengan 8 indikator penilaian, mendapatkan skor Baik diperoleh 2 dan skor sangat baik diperoleh sebanyak 6. Dapat disimpulkan bahwa validasi materi pembelajaran memperoleh persentase 95%. Skor tersebut menyatakan bahwa materi masuk dalam kriteria sangat valid dan materi sudah boleh digunakan untuk penelitian dan pembelajaran.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Validasi media pembelajaran gartic phone Berbasis gamifikasi materi keragaman Indonesia dilakukan uji validasi media pembelajaran dan validasi materi. Berdasarkan uji validasi, dapat dinyatakan bahwa hasil validitas media pembelajaran memperoleh presentasi 84% dengan kriteria sangat valid dan hasil validasi materi memperoleh presentase nilai 95% dengan kriteria valid.

3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model

a. Kevalidan

Kevalidan media pembelajaran gartic phone yang dikembangkan dalam penelitian ini mendapatkan hasil dari validasi media dan validasi materi. Hasil dari validator media dengan skor 84%. Dengan kriteria sangat valid dan validator materi dengan persentase 95%. Kriteria sangat valid.

b. Kepraktisan

Keraktisan media pembelajaran gartic phone berbasis gamifikasi materi keragaman Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh hasil angket respon guru dan respon siswa :

Tabel 4. 18 Hasi respon guru ibu Setyo Pujiningrum, S.Pd

No	Aspek	indikator	Skor				
			SS	S	RR	KS	TS
1.	Materi	Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran		√			
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.	√				
		Ketepatan materi untuk mengembangkan kolaborasi siswa.		√			
2.	Desain	Ketetapan pemilihan tema dengan materi		√			
		Kemenarikan animasi	√				
		Kerapihan tata letak setiap komponen dalam media.	√				
		Tampilan gambar yang disajikan.	√				
3.	Penggunaan	Media mudah untuk dibawa dan disimpan.	√				
		Media kuat, tahan lama, dan dapat digunakan berulang-ulang		√			

	Kelengkapan petunjuk penggunaan media		√			
	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.		√			
TOTAL SKOR		25	24	0	0	0
SKOR MAKSIMAL		55				
PERSENTASE SKOR						

$$P = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{49}{55} \times 100\%$$

$$= 89\%$$

Berdasarkan dari 11 indikator penilaian, skor S diperoleh sebanyak 24, %skor SS diperoleh sebanyak 25. Berdasarkan kriteria kepraktisan dengan presentasi 89% masuk dalam kriteria sangat praktis. Sehingga media efektif untuk diimplementasikan didalam pembelajaran.

Tabel 4. 19 Hasil respon siswa kelas IV SDN JAJAR 1

No	Indikator	Skor				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Apakah menurut pendapat anda media pembelajaran ini menarik?	19	6			
2.	Apakah tampilan dan gambar di dalam media menarik?	21	4			
3.	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?	20	3	2		
4.	Apakah saya termotivasi untuk belajar dengan adanya media ini?	22	3			
5.	Apakah pembelajaran menggunakan media menyenangkan?	23	2			
TOTAL SKOR		105	18	2	0	0

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{(5 \times 105) + (4 \times 18) + (3 \times 2) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{5 \times 25 \times 5} \times 100\% \\
 &= \frac{603}{625} \times 100\% \\
 &= 96,48\%
 \end{aligned}$$

Didapatkan hasil persentase dari 5 indikator penilaian, skor 5 diperoleh sebanyak 105, skor 2 diperoleh sebanyak 18, skor 3 diperoleh 2. Berdasarkan kriteria kepraktisan dengan presentasi 96,48% masuk

dalam kriteria sangat baik. Sehingga media efektif untuk diimplementasikan didalam pembelajaran.

c. Keefektifan Produk

Hasil dari presentasi hasil belajar siswa dapat dikelompokan dalam kriteria interpretasi keefektifan. Kriteria (Tuntas) didapatkan jika mencapai standar Tuntas. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 20 Hasil belajar siswa SDN JAJAR 1

NO	NAMA	KKM	NILAI	KRITERIA
			PRE-TEST	
1	A R	$75 \geq$	80	TUNTAS
2	A A P	$75 \geq$	80	TUNTAS
3	A M	$75 \geq$	80	TUNTAS
4	A J V	$75 \geq$	80	TUNTAS
5	A I P	$75 \geq$	80	TUNTAS
6	A O Y	$75 \geq$	80	TUNTAS
7	D S P	$75 \geq$	80	TUNTAS
8	D R A	$75 \geq$	70	TIDAK TUNTAS
9	D P J	$75 \geq$	80	TUNTAS
10	D N	$75 \geq$	80	TUNTAS

11	EM	$75 \geq$	80	TUNTAS
12	KAR	$75 \geq$	80	TUNTAS
13	KG	$75 \geq$	80	TUNTAS
14	LOPN	$75 \geq$	80	TUNTAS
15	MRIS	$75 \geq$	80	TUNTAS
16	MGSA	$75 \geq$	80	TUNTAS
17	NFS	$75 \geq$	80	TUNTAS
18	NHP	$75 \geq$	80	TUNTAS
19	NM	$75 \geq$	90	TUNTAS
20	RJA	$75 \geq$	80	TUNTAS
21	RAS	$75 \geq$	70	TIDAK TUNTAS
22	SMS	$75 \geq$	80	TUNTAS
23	TDA	$75 \geq$	90	TUNTAS
24	TK	$75 \geq$	80	TUNTAS
25	WSR	$75 \geq$	80	TUNTAS

$$\text{Ketuntasan belajar siswa} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{22}{25} \times 100\%$$

$$= 92\%$$




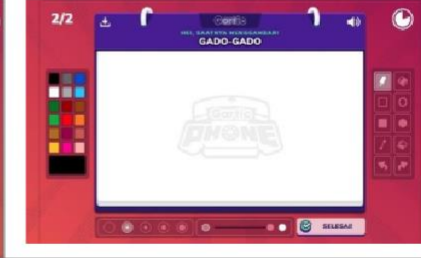
Berdasarkan hasil ketuntasan belajar klasikal dapat diperoleh skor 92%. Hasil tersebut telah mencapai lebih dari 85%, maka media tersebut dikatakan efektif untuk digunakan.

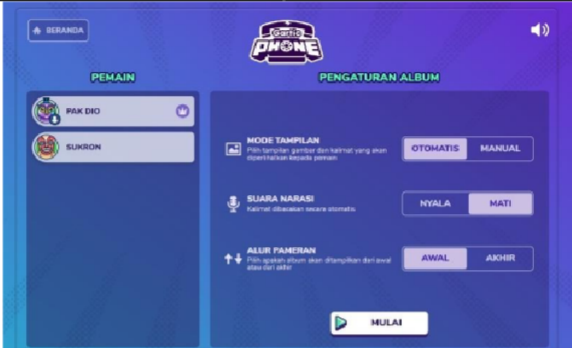
4. Desain Akhir Model

Media pembelajaran yang telah divalidasi melalui validator memperoleh saran, komentar dan masukan yang digunakan untuk perbaikan media.

Desain akhir model adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 21 Desain akhir model

Desain Akhir model	
	
<p>Halaman 1. pembuatan kelompok dan peraturan permainan</p>	<p>Halaman 2. Memulai menunggu kelompok lain masuk (lobby permainan)</p>
	

<p>Halaman 3. Memulai menentukan kata-kata sesuai tema yang sudah di sepakati</p>	<p>Halaman 4. Mulailah menggambar sesuai imajinasi dari kata-kata yang sudah tertera di atas</p>
	
<p>Halaman 5. Penilaian media oleh pengawas/guru</p>	

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Model

Berdasarkan game yang dikembangkan dari perusahaan Gartic lalu menconvert menjadi media pembelajaran gartic phone berbasis gamifikasi yang berhasil dikembangkan dengan spesifikasi modelnya yaitu;

- a) Media pembelajaran gartic phone berbasis gamifikasi berisi gambar, dan kuis;
- b) Gambar dalam media pembelajaran menarik untuk dimainkan bersama banyak orang atau kelompok

- c) Kuis akan mereka buat sendiri dengan pesna yang diberikan kepada teman atau kelompok lain yang tetap berkaitan dengan materi.

Media pembelajaran gartic phone ditampilkan menggunakan proyektor di depan kelas, lalu karenamedia ini menggunakan format HTML atau web jadi untuk mengakses media ini dibutuhkan sinyal internet yang lancar untuk akses penggunaanya.

2. Prinsip – Prinsip. Keunggulan dan Kelemahan Model

a. Prinsip

Berdasarkan media pembelajaran yang dikembangkan. Prinsip dari model yang dibuat diantaranya yaitu : a) Memiliki visual yang menarik; b) Terdapat keter kejutan secara visual saat gartic phone ditampilkan; c) Penyajian media memiliki ruang dimensi berbentuk 3D.

b. Keunggulan

Berdasarkan media pembelajaran yang dikembangkan, keunggulan dari model yang dibuat diantaranya yaitu;

- a) praktis, artinya dapat digunakan dimana saja dan kapan saja;
- b) memungkinkan interaksi langsung dengan siswa dan mengamati responnya;
- c) memiliki berbagai metode penyajian yang menarik dan tidak membosankan yaitu menggunakan visual 3D. Dapat menarik perhatian siswa dengan

menyajikan berbagai kombinasi gambar, warna, animasi;

d) Dapat digunakan berulang kali.

c. Kelemahan

Berdasarkan media pembelajaran yang dikembangkan, kelemahan dari model yang dibuat diantaranya yaitu;

- a) Membutuhkan ketrampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan;
- b) Saat uji coba penggunaan media membutuhkan sinyal internet untuk pengoperasiannya.

3. Prinsip – Prinsip. Keunggulan dan Kelemahan Model

a. Valid

Validitas data adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variable yang hendak diteliti oleh peneliti. Berdasarkan pengertian diatas yang sesuai dengan pendapat validasi produk menurut Akbar (2015). Untuk melihat kevalidan produk yang menilai adalah validator ahli materi dan ahli media pembelajaran. Berdasarkan pada pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa produk pengembangan berupa media pembelajaran gartic phone dikatakan valid jika media pembelajarangartic phone yang telah dikembangkan sesuai dengan teori pembelajaran IPS yang memadai. Pengembangan media pembelajaran gartic phone

berbasis gamifikasi materi keragaman Indonesia ini diujikan kepada ahli materi dan ahli media dengan memperoleh skor pada uji validasi ahli materi 95% dengan kriteria sangat valid dan pada uji validitas ahli media mendapatkan skor 89% dengan kriteria sangat valid. Dari kedua hasil uji validasi tersebut media pembelajaran gartic phone materi keragaman Indonesia sangat valid untuk di implikasikan pada pembelajaran di Sekolah Dasar.

Penilaian kevalidan terhadap media pembelajaran menggunakan instrumen penilaian kevalidan. Instrumen kevalidan ini juga divalidasi oleh dosen ahli sehingga dapat mengukur apa yang ingin diukur. Pada saat mengujikan media pembelajaran kepada ahli materi peneliti mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan media ini dengann menambahkan materi musik dan makanan daerah, kemudian dari ahli media peneliti juga mendapat beberapa saran agar membuatkan peraturan atau cara bermain dalam media gartic phone.

b. Praktis

Praktis dapat diartikan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu dan memberikan kemudahan dalam penggunaannya. Aspek kepraktisan perangkat pembelajaran diambil dari pengertian kepraktisan menurut Akbar (2015).

Hal ini sejalan dengan buku berjudul Instrumen perangkat pembelajaran oleh Prof. Dr. Sa'dun Akbar, M.Pd untuk mengecek atau menghitung kepraktisan penelitian ini adalah ditentukan dengan angket respon guru dan siswa. Angket respon digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna perangkat pembelajaran yang dikembangkan mengenai seberapa cocok dan mudah penerapan perangkat pembelajaran tersebut.

Kepraktisan perangkat pembelajaran oleh guru dinilai dari aspek materi, RPP, dan media, sedangkan kepraktisan perangkat pembelajaran oleh siswa dinilai dari aspek kemudahan dan keterbantuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan respon siswa dan guru Dapat dinyatakan bahwa validasi materi dari respon guru memperoleh presentasi sebesar 89%. Skor tersebut berarti masuk dalam kriteria sangat baik dan layak diimplementasikan. kemudian respon kepraktisan siswa dengan presentasi 96,48% masuk dalam kriteria sangat praktis. Sehingga media dinyatakan efektif.

c. Efektif

Efektif adalah keefektif, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Aspek yang paling penting dalam keefektifan adalah mengetahui tingkat atau derajat penerapan produk, berdasarkan pendapat (Akbar, 2015).

Hal ini sejalan dengan buku berjudul Instrumen perangkat pembelajaran oleh Prof. Dr. Sa'dun Akbar, M.Pd untuk mengecek atau menghitung Keefektifan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah ditentukan dengan lembar keterlaksanaan kegiatan pembelajaran serta hasil belajar siswa menggunakan pretest dan posttest. Media dikatakan efektif apabila lembar keterlaksanaan pembelajaran serta hasil ujian belajar siswa mendapatkan hasil yang baik. media dikatakan efektif jika masuk kategori sangat efektif tanpa revisi.

Keefektifan media pembelajaran gartic phone dilakukan dengan menerapkan media tersebut pada proses pembelajaran di sekolah dasar sehingga tujuan pengembangannya dapat dievaluasi apakah telah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan atau belum. Tujuan pengembangan produk dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS materi keragaman Indonesia pada siswa SD kelas IV. Hasil ketuntasan belajar klasikal dapat diperoleh skor 92%. Hasil tersebut telah mencapai lebih dari 85%, maka media tersebut dikatakan efektif untuk digunakan.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

a. Faktor Pendukung

Adapun factor pendukung dan pengimplementasian media pembelajaran gartic phone berbasis gamifikasi berikut ;

a) telah diizinkan melakukan penelitian di SDN JAJAR 1 oleh Kepala Sekolah; b) siswa antusias terhadap media pembelajaran gartic phone; c) respon guru sangat baik terhadap media pembelajaran.

b. Faktor Penghambat

Pelaksanaan implementasi media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai factor penghambat diantaranya adalah; dibutuhkan sinya internet untuk mengakses media, tidak adanyan layer lcd.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran media pembelajaran gartic phone berbasis gamifikasi materi keragaman Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian analisis data, hasil kevalidan produk mendapatkan skor 84% dari ahli media dan 95% dari ahli materi. Dari hasil tersebut media pembelajaran dikatakan sangat valid.

Kemudian diuji kepraktisan, dari angket respon guru mendapatkan 89% dan angket respon siswa mendapatkan 96,48%. Berdasarkan kriteria penggunaan media tersebut masuk dalam kriteria sangat praktis.

Sedangkan dari uji skala luas diperoleh ketuntasan belajar klasikal dengan skor 92% dengan kriteria sangat efektif. Maka dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran media pembelajaran gartic phone efektif digunakan dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN JAJAR 1.

B. Implikasi

Implikasi dari pengembangan produk prusaahan permaian Gartic berbasis kontekstual mencakup implikasi teoritis dan praktis dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

a. Hasil dari penelitian ini dapat menambah informasi pembaca secara umum mengenai penelitian dan pengembangan media pembelajaran gartic phone berbasis gamifikasi materi keragaman Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN JAJAR 1.

b. Bagi peneliti lain, hasil penelitian pengembangan media pembelajaran gartic phone untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN JAJAR 1 dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan informasi tambahan dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran gartic phone

2. Implikasi Praktis

a. Siswa.

Penggunaan media pembelajaran setiap proses pembelajaran sangat penting dikarenakan demi mencapai keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan meningkatnya pengetahuan dan antusias siswa, maka dapat meningkatkan pula prestasinya. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu supaya terpusat pada siswa.

b. Guru

Penggunaan media pembelajaran gartic phone berbasis gamifikasi materi keragaman Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN JAJAR 1 dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

C. Saran-saran

Berdasarkan pada simpulan dan implikasi hasil penelitian maka saran-saran pemanfaatan hasil penelitian selanjutnya dan sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru agar dapat memiliki media pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan minat siswa yakni yang menarik dengan pembelajaran berbasis kontekstual.
2. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif, yaitu bisa digunakan berulang-ulang dan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.
3. Penelitian lanjutan mengenai media pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan materi dan kompetensi belajar siswa yang hendak dicapai supaya siswa lebih tertarik untuk belajar serta mengasah kemampuannya

ORIGINALITY REPORT

23

%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	11%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	4%
3	123dok.com Internet Source	1%
4	text-id.123dok.com Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
6	es.scribd.com Internet Source	1%
7	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
8	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	1%
9	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%

10	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
11	journal.trunojoyo.ac.id Internet Source	1 %
12	jkp.unram.ac.id Internet Source	1 %
13	kirimtugas.wordpress.com Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off