

ANALISIS TINGKAT VALIDITAS MEDIA VISUAL BASIC APPLICATION BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA KELAS IV SD

Nur Suci Rahayu^{1*}, Wendri Wiratsiwi²

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹ Email: nursucirahayu62@gmail.com

² Email: wendriwiratsiwi3489@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi android “MESDA” dan menganalisis tingkat kelayakan (validitas) dari aplikasi android “MESDA” sebagai media pembelajaran materi Membangun Masyarakat yang Beradab *Research* dan *Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D memiliki 5 tahapan yaitu *define, design, development, dan dissemination* Model pengembangan 4D juga disebut 4P yaitu : pendefisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Instrumen yang digunakan berupa angket, untuk memperoleh data tingkat kelayakan (validitas) aplikasi android “MESDA” sebagai media pembelajaran Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh tiga ahli diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android “MESDA” pada hasil Ahli Materi diperoleh presentase sebesar 81,6% dan dinyatakan valid, pada hasil Ahli Media diperoleh presentase sebesar 90,5% dan dinyatakan valid, pada hasil Ahli Bahasa diperoleh presentase sebesar 75% dan dinyatakan cukup valid. Dari ketiga validator menyatakan bahwa Media Aplikasi “MESDA” sudah dapat digunakan dan masuk kriteria valid untuk siswa kelas iv sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Android MESDA (Membangun Masyarakat Yang Bradab), Pendidikan Karakter

PENDAHULUAN

Media adalah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Guru dituntut untuk inovatif, kekinian dan kreatif dalam membuat media pembelajaran agar peserta didik menjadi aktif saat pembelajaran. Pengertian media pembelajaran menurut Azhar (2011) adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Media pembelajaran berbasis aplikasi android merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk Aplikasi Mesda tersebut dapat diunduh pada smartphone dan gadget yang bersistem operasi android, biasanya sudah tersedia di google play ataupun play store. Aplikasi Mesda ini juga bisa saja disajikan oleh guru kepada murid supaya lebih praktis, dengan cara menshare aplikasi tersebut melalui grup WhatsA Aplikasi mesda merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan gadget, yang merupakan penerapan pada suatu pembelajaran yang membutuhkan teori (cara pelaksanaan) dalam proses belajar mengajar. Dalam kamus bahasa Indonesia pengertian aplikasi diartikan sebagai penerapan yang kata tersebut dominan istilahnya dengan sgadget atau perangkat yang belajarnya melalui Gadget untuk mempermudah proses pembelajaran karna lebih praktis walaupun menggunakan gadget. Belajar menggunakan aplikasi pun bisa disebut lebih menarik dan tidak membuat anak menjadi bosan. ataupun Shareit supaya lebih mempermudah murid.

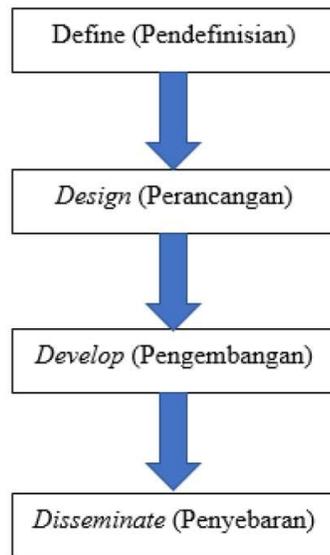
Pendidikan karakter adalah bentuk kegiatan manusia yang di dalamnya terdapat suatu tindakan yang mendidik dan diperuntukkan bagi generasi selanjutnya. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk membentuk penyempurnaan diri individu secara terus-menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju ke arah hidup yang lebih baik. Pendidikan karakter merupakan suatu proses penerapan nilai – nilai agama dan moral pada peserta didik melalui ilmu pengetahuan (Putri, 2018). Dalam mengembangkan pendidikan karakter dapat dilakukan dengan pengarahan, pembiasaan, keteladanan, penguatan, dan hukuman (Putri, 2018). Sedangkan pendidikan karakter memiliki 18 nilai yaitu religious, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan peneliti ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research dan Development/R&D*). Menurut Sugiyono (2018) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menguji keefektifan sebuah produk, maka penelitian dilakukan berdasarkan analisis awal sampai akhir. Produk yang dihasilkan dari sebuah penelitian dan pengembangan adalah salah satu media pembelajaran yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Model 4D terdiri dari empat tahapan yaitu; *define, design, development dan dissemination* (Thiagarajan, 1974: 5). Model pengembangan 4D juga sering disebut 4P yaitu; pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Tetapi pada penelitian ini tahapan yang dilakukan hanya sampai tahap pengembangan tidak dengan penyebaran karena penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah saja.

Pada tahap awal ini adalah tahap analisis kebutuhan. yang tahapnya dapat dilakukan terhadap penelitian terlebih dahulu. Tahap kedua yaitu tahap perangan. Terdapat 4 langkah yang harus dipersiapkan yaitu penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awa. Yang selanjtnya adalah tahap pengembangan yang merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan, tahap ini terdapat 2 langkah yaitu validasi (penilaian ahli) yang disertai revisi serta uji coba pengembaganan. Selanjutnya tahap terakhir yaitu tahap penyebaran yang merupakan tahap penyebarluasan poduk yang dikembangkan. Akan tetapi pada tahap ini tidak dapat dilakukan jika terdapat suatu kendala. Dalam penelitian ini dapat dilihat gambar dari model 4D.



Gambar 1. Langkah pengembangan 4D.

Analisis tingkat kevalidan media pembelajaran. Data yang diperoleh dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
76 – 100	Valid
56 – 75	Cukup Valid
40 – 55	Kurang Valid
0 – 39	Tidak Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran aplikasi android dengan nama “KEBUBAN” yang di uji validasi melalui 3 validator yaitu (1) Fera

Dwidarti, S.Pd., M.Pd, (2) Novialita Angga Wiratama, M.Pd. 3.) Suantoko M.Pd. Hasil dari uji validasi para ahli dapat digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk menjadi lebih baik. Berikut adalah paparan data hasil uji validasi para ahli.

Bentuk Pengembangan Media Aplikasi “MESDA”



Gambar 2 Bentuk Cover.

Media Aplikasi MESDA (Membangun Masyarakat Yang Beradab) di desain menggunakan power point yang dibantu dengan aplikasi i spring suite untuk mempublish hasil power point tersebut. Kemudian file power point yang sudah di publish menggunakan aplikasi i spring suite dirubah menjadi file aplikasi android menggunakan website 2 apk builder. Isi slide dalam aplikasi MESDA terdapat cover, tinjauan umum, materi berupa sumber video, evaluasi google form serta . Materi yang di jelaskan pada media tersebut adalah membangun masyarakat yang beradab. Di desain dengan latar belakang yang menarik dan juga terdapat tombol menu, kanan dan kiri untuk mengatur perpindahannya slide.

Langkah-langkah penelitian yang diuraikan sebagai berikut:

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap awal, peneliti mencari informasi untuk mendapatkan beberapa data yang kemudian di analisis untuk keperluan pengembangan produk. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan awal mengenai media yang akan dikembangkan. Media yang dibuat adalah media aplikasi android “MESDA”.

3. Development (Pengembangan)

Tahap develop merupakan tahap menguji kelayakan dari produk tersebut. Sebelum di uji coba kan, peneliti membuat instrumen penilaian yang nantinya akan dinilai oleh para ahli yang dijadikan acuan dalam pengembangan produk. Setelah melakukan uji validasi peneliti mendapatkan nilai dan saran dari validator, dilanjut dengan revisi produk sesuai saran perbaikan dari validator tersebut.

4. Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap terakhir peneliti melakukan penyebaran dengan cara membuat artikel yang dapat di akses dengan mudah oleh siapapun.

Subjek Penelitian:

Pada penelitiN ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN KEBONSARI 3 Tuban dengan jumlah siwa 26 yang terdiri dari 10 laki-laki dan 16 perempuan.

Jenis Data:

Data yang diperoleh pada penelitian ini dapat berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen Pengumpulan Data: Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar wawancara dan lembar validasi.

Data Uji Validasi Media Pembelajaran

Dalam lembar validasi terdapat aspek-aspek yang terdiri dari beberapa indikator untuk dinilai oleh para validator. Beberapa aspek tersebut yang perlu diperhatikan dalam memvalidasi adalah aspek tampilan, aspek isi, aspek bahasa dan aspek kemudahan penggunaan media. Skor maksimal dari penilaian media pembelajaran ini adalah 100 dengan rentang skor yang telah disediakan 1-5. Hasil validasi media pembelajaran dari ketiga validator akan dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Bedasarkan tabel 2 hasil validasi ahli materi diperoleh hasil penilaian dari aspek kurikulum, aspek penyajian dan aspek kualitas isi. Skor yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut adalah skor yang diperoleh sebesar 84,28 %. Maka dapat disimpulkan bahwa Media Aplikasi MESDA yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria sangat layak untuk digunakan.

No.	Deskripsi	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Aspek Kurikulum						
1.	Kesesuaian media Aplikasi Mesda yang telah dikembangkan		√			
2.	Kesesuaian media Aplikasi Mesda yang dikembangkan sesuaidengan Pembelajaran		√			
B. Aspek Kelayakan Inti						
3.	Media Aplikasi Mesda yang dikembangkan sesuai materi pembelajaran	√				
4.	Materi yang disampaikan pada media Aplikasi Mesda jelas dan mudah dipahami	√				
5.	Media Aplikasi Mesda mendorong rasa ingin tahu siswa	√				

6.	Materi yang disajikan sesuai dengan gambar pada media Aplikasi Mesda	√				
7.	Media Aplikasi Mesda meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran	√				
8.	Media Aplikasi Mesda dapat digunakan secara berkelompok	√				
9.	Media Aplikasi Mesda menambah pengetahuan siswa dan kreatifitas siswa	√				
C. Aspek Bahasa						
11.	Bahasa yang digunakan pada media Aplikasi Mesda berdasarkan PEUBI		√			
12.	Media Aplikasi Mesda memiliki bahasa yang sesuai dengan siswa		√			
13.	Media Aplikais Mesda menggunakan kalimat sederhana dan jelas	√				
14.	Struktur kalimat pada media Aplikasi Mesda sesuai dengan urutan materi	√				
Jumlah skor yang diperoleh						
59						
Presentase skor						
84,28%						

Tabel 3. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengukur Media Aplikasi MESDA, Uji validasi ahli media pada Aplikasi MESDA dilakukan pada tanggal 10 Juni 2023 yang dinilai oleh dosen UNIROW Tuban. Pada penilaian ini dilakukan hingga mendapatkan skor 90,52% dengan kategori valid. Penilaian ini berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut adalah hasil rata rata penilaian dari ahli bahasa yang disajikan pada tabel 2 sedangkan hasil data dari validasi ahli bahasa dapat dilihat dari lampiran sebagai berikut:

No.	Deskripsi	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Aspek Penyajian						
1.	Media Aplikasi Mesda yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru	√				
2.	Media Aplikasi Mesda yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa	√				
3.	Media Aplikasi Mesda memudahkan guru dalam mengajar	√				
B. Aspek Tampilan Desain						
4.	Desain tampilan Aplikasi Mesda yang disajikan sangatlah kekinian dan tergolong praktis		√			
5.	Tampilan media Aplikasi Mesda dapat meningkatkan motivasi belajar siswa		√			
6.	Desain tampilan Aplikasi Mesda membuat siswa tertarik		√			
7.	Aplikasi Mesda merupakan media belajar yang menarik	√				
8.	Desain media Aplikasi Mesda dapat meningkatkan antusias siswa		√			
9.	Aplikasi Mesda memiliki ukuran huruf atau <i>font size</i> sesuai dan tepat dengan pengguna		√			
10.	Aplikasi Mesda memiliki tata letak gambar dan teks yang sesuai		√			
11.	Media Aplikasi Mesda memiliki desain dan background yang unik		√			
12.	Aplikasi Mesda digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa dalam belajar	√				
13.	Aplikasi Mesda yang digunakan dapat menambah variasi dalam penyajian materi		√			
14.	Tata letak Aplikasi Mesda sudah sesuai dengan materi satu dengan materi yang lain		√			
C. Aspek Kemudahan Penggunaan Media						
15.	Media Aplikasi Mesda mudah digunakan kapan saja	√				
16.	Media Aplikasi Mesda mudah dan sederhana dalam penggunaan	√				
17.	Kepraktisan penggunaan media Aplikasi Mesda	√				

18.	Keefektifan penggunaan media Aplikasi Mesda	√				
19.	Media Aplikasi Mesda tergantung awet karna berbasis aplikasi	√				
Jumlah skor yang diperoleh 86						
Presentase skor % 90,52%						

Tabel 4. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengukur kebahasaan Media Aplikasi MESDA, Uji validasi ahli bahasa Media Aplikasi MESDA dilakukan pada tanggal 10 Juni 2023 yang dinilai oleh dosen UNIROW Tuban. Pada penilaian ini dilakukan hingga mendapatkan skor 83,3% dengan kategori cukup valid. Penilaian ini berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut adalah hasil rata rata penilaian dari ahli bahasa yang disajikan pada tabel 4.6 sedangkan hasil data dari validasi ahli bahasa dapat dilihat dari lempiran sebagai berikut:

No.	Deskripsi	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Aspek Lugas						
1.	Media Aplikasi Mesda menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa		√			
2.	Media Aplikasi Mesda menggunakan ejaan yang tepat		√			
3.	Media Aplikasi Mesda memiliki kalimat yang baku		√			
B. Aspek Komunikatif						
5.	Media Aplikasi Mesda memudahkan pemahaman terhadap pesanyang disampaikan	√				
6.	Bahasa yang digunakan Aplikasi Mesda sederhana, jelas dan mudah di mengerti		√			
7.	Media Aplikasi Mesda mendorong motivasi siswa dalam mengikutipembelajaran		√			
C. Aspek Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Siswa						
8.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa		√			
9.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa		√			
D. Aspek Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa						

10.	Penggunaan bahasa pada media Aplikasi Mesda sudah sesuai		√			
11.	Bahasa yang digunakan pada media Aplikasi Mesda mudah dipahami oleh siswa	√				
12.	Bahasa yang digunakan pada media Aplikasi Mesda bersifat komunikatif		√			
Jumlah skor yang diperoleh : 50						
Presentase skor % 83,33%						

Ketiga validator tersebut sudah memberikan saran mengenai isi dari bagian evaluasi dalam media aplikasi MESDA. Saran dari para validator ntuk merubah sedikit desain aplikasi dan ditambahkan suara maupun video bergerak pada media aplikasi MESDA untuk dikembangkan lagi.

ANALISIS DATA

Analisis data kevalidan yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dihitung menggunakan data yang diperoleh dari uji validasi perangkat pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil validitas yakni validasi ahli materi 84,28%, validasi ahli media 90,52%, dan validasi ahli Bahasa 83,3%. Dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{258,1}{300} \times 100\%$$

$$P = 86,3\%$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus di atas, media pembelajaran MESDA yang telah dinilai menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh 3 validator dengan pertanyaan keseluruhannya mendapatkan skor sebanyak 258,1 dengan presentase 86,3%. Sesuai dengan persentase yang dihasilkan media pembelajaran MESDA termasuk dalam kriteria valid bisa dibilang cocok untuk media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar dan sudah bisa digunakan dalam media pembelajaran untuk guru kepada murid dengan sedikit revisi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Kebonsari dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap pengembangan media aplikasi MESDA terhadap hasil belajar kelas IV yang sudah termasuk efektif, dengan adanya MESDA guru juga tau bahwa ada pembelajaran yang menggunakan aplikasi, karna tidak semua aplikasi membawa dampak negatif tetapi aplikasi MESDA membawa dampak positif karna MESDA adalah aplikasi belajar berbasis karakter yang sudah dirancang peneliti sehingga bisa dihasilkan untuk media pembelajaran kelas IV siswa sekolah dasar. MESDA juga sudah melalui tahap yaitu uji validasi dengan tiga ahli validator yaitu validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa dengan kriteria valid 96% sehingga media

pembelajaran android aplikasi MESDA sudah termasuk kriteria valid dengan artian layak digunakan untuk media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : GP Press Group.
- [2] Irma. (2017). *Pentingnya Media dan Model Pembelajaran dalam Proses Mengajar*.
<https://metrojambi.com/read/2017/10/27/26042/pentingnya-media-dan-model-pembelajaran-dalam-proses-mengajar>.
- [3] <https://eprints.umm.ac.id/80719/3/BAB%20II.pdf>
- [4] <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>
- [5] https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&qsp=2&q=perkembangan+teknologi+pendidikan&qst=ir#d=gs_qabs&t=1683155228440&u=%23p%3DzwV5RHvE9M0J
- [6] Sudjana Nana. (2003). *Dasar-Dasar Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- [7] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- [8] IMargono S. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
<http://semnas.fkip.umpo.ac.id/wpcontent/uploads/2015/12/030-Anik-Indramawan.pdf.padatanggal04November2019>
- [9] Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [10] Nana Sudjana. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [11] Ahmad Rivai dan Nana Sudjana.(2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [12] Nasution. (2005). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [13] Sugiyono. (2006). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [15] Ahmad M Ramli (2021).Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone. <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo89penduduk-gunakan-smartphone>. Diakses pada 07 Maret 2021.