

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “MEGOWAN” (MENGENAL GOLONGAN HEWAN) BERBASIS ANDROID SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Oleh:**

Risa Hayati

**Dosen Pembimbing:**

Fitria Nur Hasanah, M.Pd

Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Mei, 2023

# Latar Belakang

- Kegiatan belajar mengajar didalam kelas menunjukkan rasa bosan yang dialami sebagai siswa. Karena guru yang memberikan pembelajaran hanya bermodelkan ceramah yang memberikan kurang minat terhadap siswa.
- Pentingnya adanya media pembelajaran berbasis android untuk memvisualisasikan dengan nyata terkait materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
- Media pembelajaran berbasis android dirasa sangat tepat jika digunakan sebagai media pembelajaran.

# Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kepraktisan dan validasi media pembelajaran “Megowan” (Menenal Golongan Hewan) berbasis android pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran “Megowan” (Menenal Golongan Hewan) berbasis android pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V sekolah dasar?

# Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan dan validasi media pembelajaran “Megowan” (Mengenal Golongan Hewan) berbasis android pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V sekolah dasar
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran “Megowan” (Mengenal Golongan Hewan) berbasis android pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V sekolah dasar

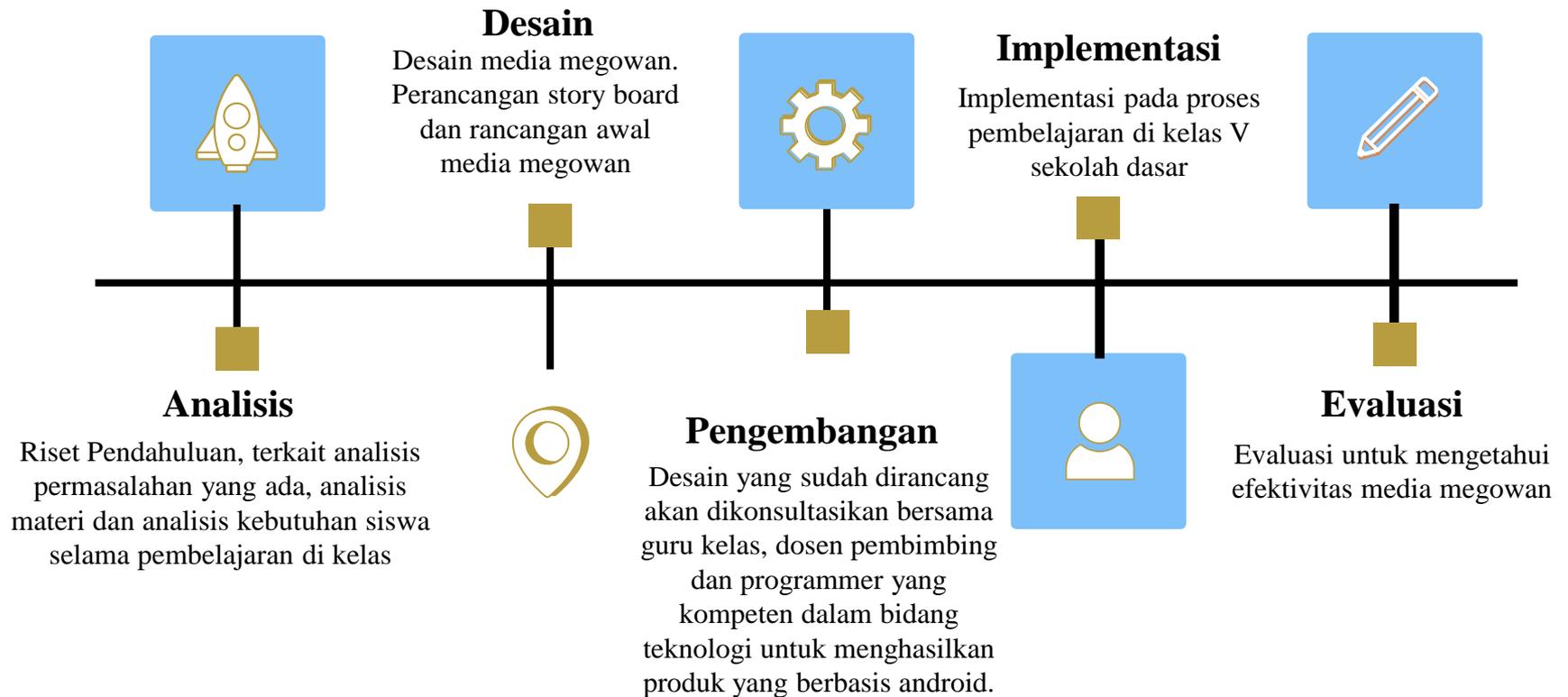
# Peneliti Terdahulu

- Dkk Rahayu Diana Nyoman Ni, 2020, "Alat gerak Hewan dan Manusia Dikemas Dalam Media Pop-Up Book"
- R.R Waliansyah, F.M Dewanto, dkk, 2021 "Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya (Pewandakan) dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android"
- H. Hikmah, dkk, 2022, "Pengembangan Media "Makibaja" Berbasis Android Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"

# Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian metode RnD (*Research and Development*). Model pengembangan ADDIE.

# 5 Tahapan ADDIE



# Metode Penelitian

## Sumber Data Penelitian

Lokasi : SDN Gedang 2 Porong  
Subjek : Siswa kelas V SDN  
Gedang 2 Porong

## Teknik Pengumpulan Data

- Angket validasi ahli media dan ahli materi
- Angket respon guru dan siswa
- Post test dan pre test

## Teknik Analisis Data

- Analisis deskriptif kualitatif
- Analisis deskriptif kuantitatif

# Teknik Analisis Kelayakan Media

Untuk menilai uji kelayakan produk diperlukan kriteria untuk menilai hasil uji validasi. Kriteria penilaian validasi tersebut dijabarkan dalam tabel

## Tabel Kriteria Kelayakan Media

Persent (%)	Tingkat Kelayakan
80% - 100%	Sangat Layak/ Sangat Baik
61% – 80%	Layak/ Baik
41% – 60%	Cukup Layak/ Cukup Baik
21% – 40%	Kurang Layak/ Kurang Baik
0% – 20%	Sangat Tidak Layak/ Sangat Kurang Baik

# Tabel Indikator

## Indikator Validasi Ahli Materi (Zunaidah & Amin, 2016)

Komponen yang divalidasi	Indikator
Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	a). Kejelasan materi b). Ketepatan penggunaan bahasa
Keakuratan dan kebenaran materi	a). Kesesuain media dengan materi b). Kesesuaian materi dengan quis c). Kesesuain game dengan materi d). Materi disusun secara praktis dan sistematis
Kebahasaan	a). Ketepatan bahasa yang digunakan b). Kesederhaaan struktur kalimat c). Kalimat mudah dipahami oleh siswa

# Tabel Indikator

## Indikator Validasi Ahli Media (Zunaidah & Amin, 2016)

Komponen yang divalidasi	Indikator
Teknik penyajian	<ul style="list-style-type: none"><li>a). Kemudahan dalam penggunaan media “megowan”</li><li>b). Keruntutan penyajian media “megowan”</li><li>c). Kejelasan petunjuk yang digunakan pada media “megowan”</li><li>d). Kejelasan gambar</li></ul>
Kelayakan penyajian (isi)	<ul style="list-style-type: none"><li>a). Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan</li><li>b). Ketepatan tata letak tombol dan tulisan</li></ul>
Kelayakan kegrafikan	<ul style="list-style-type: none"><li>a). Kualitas backsound dan kejelasan suara</li><li>b). Ketepatan pemilihan ukuran, warna, backgournd dan keterbacaan font</li></ul>

# Hasil dan Pembahasan

- Media pembelajaran “Megowan” (Mengenal Golongan Hewan) berbasis android ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*.
- Media pembelajaran “Megowan” (Mengenal Golongan Hewan) berbasis android siswa kelas V Sekolah Dasar mendapatkan hasil 0,90 dengan menggunakan rumus N-Gain yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi pada hasil belajar siswa kelas V SDN Gedang 2 Porong

# Hasil dan Pembahasan

- Media pembelajaran “Megowan” (Mengenal Golongan Hewan) berbasis Android siswa kelas V Sekolah Dasar mendapatkan hasil sangat baik/sangat layak dari perolehan presentase Validasi Ahli Media 85,71% dan Validasi Ahli Materi 80%.
- Untuk hasil respon siswa kelas VI mendapatkan hasil 85,71% yang termasuk dalam kategori sangat baik.
- Respon guru memperoleh presentase 85% termasuk dalam kategori sangat baik.
- Serta, media megowan dikatakan sangat efektif karena dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa kelas V SDN Gedang 2 Porong dengan rata-rata 76,66 dan 95,83.

# Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran “Megowan” (Mengenal Golongan Hewan) berbasis android siswa kelas V Sekolah Dasar yang dilaksanakan oleh siswa kelas V SDN Gedang 2 Porong sebanyak 12 siswa dengan menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran “Megowan” (Mengenal Golongan Hewan) berbasis Android siswa Kelas V Sekolah Dasar dengan mendapatkan hasil sangat layak atau sangat baik dari perolehan presentase validasi media adalah 85,71% dan perolehan pada validasi materi adalah 80%. Hasil dari respon siswa VI sekolah dasar mendapatkan hasil 81,25% yang termasuk kedalam kategori sangat baik dan respon guru mendapatkan hasil 85% termasuk kedalam kategori sangat baik. Serta, media pembelajaran “Megowan” (Mengenal Golongan Hewan) berbasis Android siswa kelas V Sekolah Dasar dikatakan sangat efektif, perolehan data tersebut dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa kelas V SDN Gedang 2 Porong dengan rata – rata 76,66 dan 95, 83. Hasil akhir dengan menggunakan rumus  $N\text{-Gain}$  adalah 0,90 yang termasuk kedalam kategori peningkatan tinggi pada hasil belajar siswa kelas V SDN Gedang 2 Porong pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

# Referensi

[1] D. Subakti Hani, "Metodelogi Penelitian Pendidikan," Yayasan Kita Menulis, 2021.

[2] Y. Marryono Jamun, "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan."

[3] D. Khotimah D, "Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan dan Tantangan)," Pros. Semin. Nas. Progr. Pascasarj. Univ. PGRI Palembang, 2019.

[4] S. H. Nasution, "Pentingnya Literasi Teknologi Bagi Mahasiswa Calon Guru Matematika," J. Kaji. Pembelajaran Mat. Vol., vol. 2, no. 1, 2018.

[5] Abidin Zainal, "Wawasan Hadis Tentang Alat dan Media Pendidikan," ANSIRU PAI, vol. 2, no. 2, pp. 107- 120, 2018.

[6] Maulana Wakid Rochman Moh, "Pengembangan Aplikasi Android Untuk Studi Bahasa Carakan Madura," J. Inf. Eng. Educ. Technol., vol. 1, no. 1, pp. 32-39, 2017.

[7] D. Diah Kurniawati, Inung, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," J. Comput. Inf. Technol. E-ISSN, vol. 1, no. 2, pp. 68-75, 2018.

[8] M. N. D. Hingide, "Pengembangan Media Pembelajaran

# Referensi

[9] N. Auliyah, "Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Appy Pie Android Berbasis Kemampuan Berfikir Kreatif di Sekolah Dasar," Ilmu Pendidik., vol. 3, no. 6, pp. 3866-3876, 2021.

[10] Marinda L, "Teori perkembangan kognitif jean peaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar," J. Kaji. Peremp. dan Keislam., vol. 13, no. 1, pp. 116-152, 2020.

[11] R. R. Waliyansyah, F. M. Dewanto, F. M. Dewanto, I. N. Ridwan, and I. N. Ridwan, "Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan (Pewandakan) Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android," TECHSI - J. Tek. Inform., vol. 13, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.29103/techsi.v13i1.2333.

[12] A. G. Pradana, "Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android," Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun., 2019.

[13] dkk Rahayu Diana Nyoman Ni, "Alat Gerak Hewan dan Manusia Dikemas dalam Media Pop-Up Book," Int. J. Res. Educ., vol. 4, no. 2, pp. 138-144, 2020.

# Referensi

- [15] A. Latifah, E. Satria, and A. Kamaludin, "Pengembangan Game Classic Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android," *J. Algoritm.*, vol. 19, no. 1, pp. 100-109, 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-1.1009.
- [16] Y. Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- [17] F. Nur Hasanah, "Pengembangan Mobile Learning 'Detektif Siput' Kelas X SMK," vol. 16, no. 2, pp. 190- 200, 2022, doi: 10.26877/mpp.v16i2.13183.
- [18] F. N. Hasanah, C. Taurusta, R. Sri Untari, D. Nurul Hidayah, and R. Rindiani, "Gim edukasi berbasis android sebagai optimasi pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19," *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 7, no. 1, pp. 55-67, May 2021, doi: 10.22219/jjinop.v7i1.15176.
- [19] Sundayana Rostina, *Statistika Penelitian Pendidikan*, Ed.1. Bnadung: CV. Alfabeta, 2018.
- [20] J. Supriatna, W. Nurjaman, and N. M. Fierza, "BAHAN AJAR PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA BERBASIS MULTIMEDIA DI KELAS 5 SDN MEKARMUKTI 1," vol. 8, no. 1, pp. 68-76, 2022.
- [21] Citra Cahyani @www.umsida.ac.id, R. Bollian @lumsida, and R. Keefektifan @umsida, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teori dan Praktek Siswa Kelas V SMK Negeri 1 ..."



Universitas  
Muhammadiyah  
Sidoarjo

# TERIMA KASIH