

# CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID SICERDIK (APLIKASI CERDAS MENDIDIK) PADA TEMA 7 SUBTEMA 3 KELAS III SD NEGERI 1 KARANGDOWO WELERI

Ianatul Toyibah<sup>1)</sup>, Husni Wakhyudin<sup>2)</sup>, Qoriati Mushafanah<sup>3)</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang bernama Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik) pada tema 7 subtema 3 kelas III yang valid, memberikan pemahaman materi dan diterima bagi guru dan siswa SD Negeri 1 Karangdowo. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Hasil penelitian ini valid berdasarkan validasi dari ketiga ahli media yang memperoleh nilai rata rata dengan persentase sebesar 94,33 % dengan kriteria layak tanpa revisi dan hasil validasi ketiga ahli materi memperoleh rata rata nilai dengan persentase 95 % dengan kategori layak tanpa revisi. Pada uji coba lapangan awal melalui implementasi media Sicerdik dapat memberikan pemahaman konsep materi pada pembelajaran tema 7 subtema 3 bagi siswa kelas III dengan hasil evaluasi siswa memperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 60, keseluruhan rata rata yang diperoleh yaitu 91. Hasil keberterimaan media Sicerdik dinyatakan diterima berdasarkan hasil angket keberterimaan guru memperoleh nilai dengan persentase sebesar 91 % dan pada angket respon siswa mendapatkan nilai dengan persentase 96,95 %, keduanya mendapatkan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android Sicerdik yang telah dikembangkan telah valid, dapat memberikan pemahaman materi dan juga diterima.

**Kata Kunci:** Pengembangan, media pembelajaran tematik berbasis android, Media Sicerdik Tema 7 Subtema 3 kelas III.

### History Article

Received 20 Maret 2024

Approved 27 Maret 2024

Published 15 April 2024

### How to Cite

Toyibah, I., Wakhyudin, H & Mushafanah, Q. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik (Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD Negeri 1 Karangdowo Weleri. *Cerdas Mendidik*, 3(1), 49-60

### Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No 24 – Dr. Cipto, Semarang, Indonesia.

E-mail: [ianatuttoyibah3@gmail.com](mailto:ianatuttoyibah3@gmail.com), [husniwakhyudin@upgris.ac.id](mailto:husniwakhyudin@upgris.ac.id), [qoriatimushafanah@upgris.ac.id](mailto:qoriatimushafanah@upgris.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses pengajaran dengan tujuan mengembangkan ilmu pengetahuan, kecerdasan, maupun potensi diri bagi manusia. Pendidikan dapat diperoleh kapanpun dari sumber manapun, dampaknya bisa menjadikan manusia dari tidak tahu menjadi lebih tahu, dari yang belum bisa menjadi bisa, dari tidak mahir menjadi mahir serta diharapkan menjadi manusia yang berkualitas dan mampu menguasai bidang yang diinginkan. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 dan 3 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan tersebut dapat diperoleh dari sekolah.

Tahun 2020 di Indonesia maupun diseluruh dunia terjadi pandemi covid 19 yang sangat berdampak dalam bidang pendidikan, hal tersebut mengakibatkan sekolah melaksanakan pembelajaran secara daring. Namun di tahun 2022 pandemi sudah mereda dan pemerintah sudah mengeluarkan aturan agar sekolah dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka secara penuh dengan kapasitas siswa 100%. Dalam pertemuan tatap muka banyak ditemukan permasalahan dalam pembelajaran seperti *loss learning* atau disebut kemunduran pembelajaran, maka dari itu tenaga pendidik dituntut untuk melakukan berbagai *upaya recovery learning* atau pemulihan pembelajaran yang sejalan dengan kondisi pendidikan saat ini. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri Karangdowo Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal dengan Ibu Siti Zubaidah S.Pd guru kelas III, menunjukkan sekolah sudah mengupayakan berbagai cara untuk melakukan *recovery learning* dengan memaksimalkan pembelajaran saat disekolah. Namun proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, demonstrasi dan penugasan secara individu. Selama pembelajaran tatap muka guru belum menggunakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif karena hanya menggunakan benda konkrit yang ada disekitar ruang kelas dan lingkungan sekolah saja. Hal tersebut sering kali membuat siswa merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran berlangsung. Keterbatasan sarana penunjang pembelajaran didalam masing-masing kelas seperti LCD, proyektor dan speaker juga menjadikan guru kesulitan untuk menampilkan media pembelajaran yang menarik. Dari hal tersebut menyebabkan pemanfaatan teknologi masih minim dilakukan oleh guru kelas. Penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena menjadi salah satu sumber belajar siswa selain dari buku. Ketika pembelajaran dengan menggunakan media isi materi yang disampaikan akan lebih jelas. Sehubungan dengan permasalahan diatas perlu adanya pembaharuan media pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa dikelas.

Pada abad ke 21 ditandai dengan adanya revolusi industri 4.0, dimana internet sudah dapat saling terhubung. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat memiliki pengaruh yang signifikan dalam semua lini kehidupan manusia, penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari hari merupakan hal lumrah dan hampir setiap orang sudah menggunakannya. Dengan begitu adaptasi penggunaan teknologi sudah perlu dilakukan dalam dunia pendidikan. Di Indonesia hampir semua siswa sudah mengenal dan menggunakan

teknologi salah satunya smarthpone. Smarthpone dapat digunakan untuk kebutuhan seperti berkomunikasi, selain itu juga dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran. Hal tersebut dapat menjadi peluang bagi guru untuk melakukan pembaharuan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaran tematik. Penggunaan media sangat diperlukan untuk menunjang proses terlaksananya pembelajaran agar siswa tidak cepat bosan serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan secara maksimal. Media yang dibuat juga harus mampu menyampaikan pesan dari keseluruhan isi materi kepada siswa.

Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaran tematik diharapkan siswa dapat belajar tidak hanya disekolah karena aplikasi ini dapat dengan mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Selain itu media yang berupa aplikasi dapat memberikan edukasi yang lebih kepada siswa. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti perlu membuat sebuah inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android tematik di kelas III sehingga dapat membantu guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaran tematik diharapkan siswa dapat belajar tidak hanya disekolah karena aplikasi ini dapat dengan mudah diakses dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran tersebut berupa aplikasi yang didalamnya memuat materi pembelajaran berisi teks, gambar, soal evaluasi. Media pembelajaran ini berupa aplikasi yang bernama Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik), bisa diakses dan digunakan siapa saja terutama guru dan peserta didik. Aplikasi ini bisa didownload melalui link atau dapat dibagikan melalui transfer file manual. Media pembelajaran aplikasi ini dapat membantu siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar.

Dari uraian permasalahan diatas, peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD Negeri 1 Karangdowo Weleri". Kata "Sicerdik" sendiri merupakan singkatan dari Aplikasi Cerdas Mendidik. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk membantu sekolah dalam melakukan proses pemulihan pembelajaran

Penelitian ini juga didukung oleh oleh Dwi apriliana Nur Sulkhin (2021) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Rumba (Rumah Belajar Anak) Berbasis Android Pada Pembelajaran Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang dihasilkan. Hasil validasi ahli materi memperoleh 83,75%, hasil validasi ahli media memperoleh 86,5%, hasil penilaian angket respon guru mendapatkan 98,66% dan hasil penilaian angket respon siswa mendapatkan 98%. Kesimpulannya media pembelajaran Rumba (Rumah Belajar Anak) memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga dapat digunakan guru dan siswa sebagai media pembelajaran.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media Sicerdik ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan menurut pendapat Sukmadinata (2015: 164) adalah penelitian suatu proses atau

langkah langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Sicerdik pada tema 7 subtema 3 kelas III adalah model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis* (evaluasi), *Design* (evaluasi), *Development* (evaluasi), *Implementation* (evaluasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena dirasa cocok dengan prosedurnya yang sangat sistematis yakni mengacu pada langkah sebelumnya yang telah diperbaiki sehingga produk yang dihasilkan sangat sesuai harapan, efektif dan maksimal. Berikut merupakan langkah langkahnya :

- 1) Tahap *analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi permasalahan yang ada untuk mengetahui kebutuhan, kelayakan serta pengembangan media. Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan di SD Negeri 1 Karangdowo Weleri dengan melakukan wawancara dan pemberian angket terhadap guru kelas III yaitu Ibu Siti Zubaidah S.Pd. Dari hasil wawancara dapat ditemukan solusi dengan pembuatan media pembelajaran berbasis android Sicerdik.
- 2) Tahap *Design*, pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan konsep desain pengembangan media Sicerdik. Dalam tahap ini kegiatannya memenuhi kebutuhan pengembangan media seperti menentukan produk, tujuan, menyusun isi materi, *story board* yang berpedoman dari silabus, RPP, buku guru dan siswa agar produk yang dihasilkan dapat maksimal tentunya disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi siswa kelas III.
- 3) Tahap *development*, pada tahap ini peneliti mencari sumber data yang relevan dan merealisasikan rancangan konsep dari produk media Sicerdik. Produk tersebut dikembangkan dengan *software* Smart Apps Creator lalu ada pendukung lain seperti *canva*, *voice recorder*, *Mp3cut*.
- 4) Tahap *implementation*, pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan memperkenalkan, menerapkan hasil produk yang dikembangkan yaitu media Sicerdik pada uji coba lapangan awal di SD Negeri 1 Karangdowo.
- 5) Tahap *evaluation*, pada tahap ini untuk melihat penerapan produk media Sicerdik apakah berhasil dan sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Dalam tahap ini penilaian dengan memberikan angket keberterimaan dan angket respon siswa terhadap media Sicerdik untuk mengetahui apakah hasil produk yang dikembangkan dapat diterima dan memberikan pemahaman konsep bagi siswa. Tahap evaluasi juga memastikan bahwa setiap langkah pengembangan ADDIE telah mencapai tujuan pengembangan.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Karangdowo yang beralamat di Jl Cempaka 199, Karangdowo, Kecamatan Weleri, Kabupaten Kendal pada tanggal 15-16 Juli 2022, dengan subyek penelitian yaitu Guru dan siswa kelas III. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen berupa wawancara dan angket. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data deskripsi kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil wawancara, masukan atau saran perbaikan pada media yang dikembangkan, sedangkan teknik analisis data kualitatif digunakan untuk hasil skor penilaian hasil validasi ahli media, ahli materi, hasil evaluasi, angket keberterimaan guru dan angket respon siswa.

## A. Penilaian Angket Kevalidan

Data angket validasi yang diperoleh dianalisis menggunakan skala pengukuran *linkert* bentuk *checklist* dengan ketentuan skor nilai pada angket seperti berikut :

**Tabel 1.** Pedoman skor instrumen validasi ahli materi, media dan keberterimaan guru.

Keterangan	Skor
(SB) Sangat Baik	5
(B) Baik	4
(C) Cukup	3
(K) Kurang	2
(SK) Sangat Kurang	1

Melalui langkah berikut : (1) Langkah 1 : peneliti menghitung skor setiap jawaban, (2) Langkah 2 : menghitung jumlah skor yang diperoleh, (3) Langkah 3 : menjumlahkan skor ideal item untuk seluruh item, (4) Langkah 4 : membagi jumlah total skor dengan skor ideal kemudian dikalikan 100%. Langkah tersebut disimpulkan untuk menghitung presentase angka yang dituliskan dengan rumus berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

Presentase yang diperoleh diubah kedalam kalimat kualitatif dengan kriteria berikut :

**Tabel 2.** Range Presentase kriteria kelayakan hasil validasi

Range	Kriteria
81 - 100	Sangat Layak
61 - 80	Layak
41 - 60	Cukup Layak
21 - 40	Tidak Layak
0 - 20	Sangat Tidak Layak

## B. Implementasi Media Sicerdik

Menganalisis secara kualitatif hasil persiapan, pelaksanaan dan evaluasi yang diperoleh dari hasil mengerjakan soal pilihan ganda didalam media Sicerdik, dari implementasi media Sicerdik pada saat uji coba lapangan awal.

## C. Penilaian Angket Keberterimaan

Penilaian angket keberterimaan dari respon guru dianalisis menggunakan skala *linkert* berbentuk *checklist* ( $\surd$ ) perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan rumus yang sama dengan cara penilaian angket kevalidan. Untuk kalimat kualitatif hasil angket keberterimaan dan angket respon siswa diubah menjadi kalimat dengan kriteria berikut :

**Tabel 3.** Range presentase kriteria Keberterimaan oleh Arikunto

Range	Kriteria
81 - 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 - 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 - 20	Sangat Kurang

Sedangkan untuk perhitungan nilai angket respon siswa menggunakan rumus yang sama seperti kevalidan dan keberterimaan guru. Angket dianalisis dahulu menggunakan skala *Gutman* berupa tanggapan “Ya” atau “Tidak” yang diubah ke dalam angka dengan penskoran yang dilihat melalui tabel.

**Tabel 4.** Penskoran angket respon siswa

Tanggapan Siswa	Skor
Ya	1
Tidak	0

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE dimulai dari studi pendahuluan yang merupakan langkah pertama dari model ADDIE yaitu tahap analisis. Dalam tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas III yaitu ibu Siti Zubaidah S.Pd di SD N 1 Karangdowo pada tanggal 16 Maret 2022. Hasil wawancara ditemukan informasi bahwa terdapat 23 siswa dikelas dan guru memiliki pengalaman mengajar kelas III selama 1 tahun, saat pembelajaran guru sering menggunakan metode konvensional, demonstrasi dan diskusi kelompok. Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik sama seperti penjelasan yang ada di buku guru dan buku siswa. Penggunaan media pembelajaran dikelas hanya menggunakan benda konkret dan gambar saja, jadi belum ada media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. Keterbatasan dan kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masa kini, menjadikan sekolah belum memiliki media pembelajaran yang menarik, inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman untuk siswa. Berdasarkan hal tersebut peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran tematik terkhusus untuk kelas III tema 7 subtema 3 yang bernama Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik). Setelah melakukan wawancara selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa, penyebaran angket ini bertujuan untuk mengetahui dan mendapatkan informasi gambaran mengenai media yang dibutuhkan oleh guru dan siswa khususnya pada tema 7 subtema 3 kelas III.

Tahap kedua yaitu desain (*design*), peneliti melakukan analisis perencanaan konsep dari desain pengembangan media, seperti menetapkan materi pada media Sicerdik yaitu khusus pada tema 7 subtema 3 kelas III pembelajaran 1 sampai 6, peneliti harus mencari referensi dari berbagai sumber seperti silabus, internet, buku guru dan buku siswa, untuk menetapkan rencana

pelaksanaan pembelajaran, kompetensi dasar, kompetensi inti, tujuan pembelajaran serta materi pembelajaran yang akan ada pada media Sicerdik. Pada tahap ini peneliti juga mempersiapkan perangkat pendukung pengembangan seperti perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang peneliti gunakan dalam pengembangan media Sicerdik yaitu laptop dengan spesifikasi processor intel core i5, RAM 4 GB, 64 bit, smartphone dan juga flash disk 8 GB. Sedangkan perangkat lunak atau software yang digunakan yaitu SAC, canva, *voice recorder*, *Mp3cut*. Sebelum mengembangkan produk media Sicerdik peneliti juga membuat desain rancangan atau *storyboard*. Selain itu peneliti mengumpulkan bahan yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk media scerdik seperti background yang telah dibuat, gambar, vidio, audio, dan font tulisan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti merealisasikan rancangan *story board* yang telah dibuat serta memvalidasikan hasil produk yang dikembangkan. Pembuatan produk media Sicerdik berbantu dengan media Smart Apps Creator (SAC) dengan cara mengisi template dengan menambahkan background, gambar, teks, musik, sound, vidio dan tombol yang telah peneliti buat sebelumnya. Peneliti juga membuat buku pedoman penggunaan media agar memudahkan guru dan siswa saat mencoba media yang telah peneliti kembangkan.



Gambar 1. Tampilan Media Sicerdik



Gambar 2. Tampilan Materi



Gambar 3. Tampilan Vidio



Gambar 4. Tampilan soal Evaluasi



Gambar 5. Tampilan Games

Setelah mengembangkan produk media Sicerdik selanjutnya peneliti melakukan validasi media dan materi yang dilakukan oleh 3 validator yaitu Bapak Choirul Huda S.Pd.,M.Si sebagai validator I (pertama) , Bapak Henry Januar Saputra S.Pd.,M.Pd sebagai validator II (kedua) dan Ibu Ikha Listyarini S.Pd.,M.Hum sebagai validator III (ketiga). Ketiga dosen tersebut merupakan validator ahli media dan ahli materi dari program studi PGSD Universitas PGRI Semarang. Beliau merupakan dosen yang berkompeten dalam bidang multimedia, media pembelajaran dan kebahasaan. Pada tahap validasi pertama ketiga validator memberikan saran atau masukan terhadap produk media

Tabel 5. Saran atau masukan pada validasi tahap pertama

Ahli Media	Media	Materi
Validator I	Penambahan kunci jawaban	Perbaiki teks pada vidio pembelajaran
Validator II	Penambahan nama dan nomor absen	Perbaiki keterbacaan teks
Validator III	Perbaiki audio dan penambahan tombol kembali	Perbaiki EYD, Penggantian angka romawi dan tanda baca



setelah dilakukan perbaikan, peneliti melakukan validasi kembali untuk tahap kedua, berikut perolehan hasil validasi media dan materi :

**Tabel 6.** Hasil validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor		
		Validator I	Validator II	Validator III
1	Kesesuaian Media	20	20	20
2	Penggunaan media	14	14	14
3	Kontribusi Media	18	18	19
4	Kelayakan Bahasa	10	8	10
5	Elemen Desain	34	32	32
<b>Total Skor</b>		<b>96</b>	<b>92</b>	<b>95</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Persentase</b>		$\frac{283}{300} \times 100 \% = 94,33 \%$		
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>		

Berdasarkan tabel 5 Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator ahli media Sicerdik diperoleh rata rata keseluruhan sebesar 94,33 % yang sudah masuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan tanpa revisi dan hasil skor tersebut dinyatakan valid.

**Tabel 7.** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor		
		Validator I	Validator II	Validator III
1	Kesesuaian	15	15	15
2	Kelayakan	14	13	15
3	Penyajian	18	29	20
4	Kebahasaan	29	27	29
5	Evaluasi	19	18	19
<b>Total Skor</b>		<b>95</b>	<b>92</b>	<b>98</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Persentase</b>		$\frac{285}{300} \times 100 \% = 95\%$		
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>		

Berdasarkan tabel 6 Hasil dari ketiga penilaian validator ahli materi memperoleh rata rata nilai sebesar 95 % yang termasuk kedalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan dilapangan tanpa revisi dan hasil skor tersebut dinyatakan valid.

Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*), hasil uji coba lapangan di SD Negeri 1 Karangdowo diperoleh melalui implementasi media Sicerdik pada pembelajaran tema 7 subtema 3 kelas III. Implementasi yang dilakukan melalui tiga tahap yaitu persiapan pelaksanaan dan evaluasi. Pada persiapan peneliti menyiapkan alat bantu seperti HP, laptop, file aplikasi, buku guru kelas III tema 7, buku siswa kelas III tema 7 dan buku petunjuk penggunaan media. Selain itu untuk mengukur respon keberterimaan media Sicerdik, peneliti

memberikan angket kepada guru dan siswa. Pada pelaksanaan peneliti mulai memperkenalkan media Sicerdik dan menjelaskan bagian bagianya kepada guru dan siswa, peneliti juga mendemonstrasikan cara penggunaan media Sicerdik, setelah selesai guru menerapkan pembelajaran tema 7 subtema 3 dengan menggunakan media Sicerdik, peneliti mengamati dan membantu guru saat pembelajaran berlangsung, masing masing siswa mencoba secara bergiliran untuk mengoperasikan media Sicerdik. Guru dan siswa mencoba berbagai fitur yang ada seperti materi, vidio pembelajaran secara offline, soal evaluasi dan games edukasi. Terakhir yaitu evaluasi, meminta siswa mengerjakan 5 butir soal pilihan ganda pada pembelajaran yang dilaksanakan. Dari soal tersebut sebanyak 2 siswa yang mendapat nilai terendah yaitu 60, sedangkan 13 siswa mendapatkan nilai 80 dan terakhir sebanyak 9 siswa mendapat nilai tertinggi yaitu 100. Berdasarkan hasil tersebut nilai rata rata yang diperoleh adalah 91. Soal evaluasi pada media sicerdik digunakan untuk mengukur pemahaman pembelajaran pada tema 7 subtema 3 ke seluruh siswa dikelas III.

Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*) hasil evaluasi juga diperoleh melalui angket keberterimaan guru dan angket respon siswa. Angket diberikan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dapat diterima dan digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 7 subtema 3 kelas III. Berikut merupakan hasil penilaian yang diperoleh berdasarkan angket keberterimaan media pembelajaran oleh guru :

**Tabel 7.** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor peroleh	Skor maksimal
1	Kesesuaian	19	20
2	Penggunaan Media	29	30
3	Penyajian Media	30	35
4	Tampilan Media	14	15
<b>Total skor</b>		<b>91</b>	<b>100</b>
<b>Persentase</b>		$\frac{91}{100} \times 100 \% = 91 \%$	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Baik</b>	

hasil angket keberterimaan terhadap media pembelajaran Sicerdik pada uji coba produk lapangan awal oleh guru kelas III SD Negeri 1 Karangdowo yaitu Ibu Siti Zubaidah, S.Pd mendapatkan nilai dengan persentase sebesar 91 %. Perolehan nilai keberterimaan, media Sicerdik berbasis android memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga media dapat diterima dan praktis digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran siswa kelas III.

Penggunaan angket respon siswa pada uji coba lapangan awal bertujuan untuk mengetahui minat dan respon tanggapan siswa untuk mengetahui baik atau tidaknya pembelajaran dengan menggunakan media Sicerdik. Berikut merupakan hasil anget respon terhadap 23 siswa :

**Tabel 8.** Hasil Angket Respon Siswa

Daftar Pertanyaan	Jumlah	
	Ya	Tidak
Saya mendapat pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi pada tema 7 subtema 3	23	0
Saya mudah memahami materi Sicerdik	23	0
Setelah belajar dengan media Sicerdik saya dapat menjelaskan isi materi pada tema 7 subtema 3	22	1
Saya dapat belajar menggunakan media Sicerdik sendiri dimanapun dan kapanpun	23	0
Media Sicerdik memberikan kesempatan saya untuk belajar sesuai dengan kemampuan	23	0
Media Sicerdik dapat membuat semangat belajar saya bertambah	23	0
Media Sicerdik dapat mendorong saya untuk berkonsentrasi	21	2
Media Sicerdik dapat mendorong saya untuk meningkatkan hasil belajar	23	0
Saya tertarik mempelajari materi tematik dengan menggunakan media Sicerdik	23	0
Adanya media Sicerdik menambah minat saya untuk belajar tematik disekolah maupun dirumah	23	0
Media Sicerdik bagus sehingga belajar menjadi menyenangkan	23	0
Materi yang disajikan sudah runtut dengan menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana	21	2
Tulisan dalam media Sicerdik terlihat jelas dan mudah dibaca	23	0
Gambar yang disajikan terlihat jelas serta menambah pemahaman saya terhadap materi	21	2
Menu dan tombol pada media sicerdik mudah dimengerti	20	3
Audio (narasi, sound effect, musik) sangat menarik	23	0
Media Sicerdik awet dan dapat saya gunakan secara berulang	23	0
Media Sicerdik dapat saya gunakan dengan mudah	21	2
Tombol media sicerdik berfungsi dengan baik sesuai menunya	23	0
Petunjuk penggunaan media Sicerdik sangat jelas	21	2
<b>Total</b>	<b>446</b>	<b>14</b>
<b>Skor maksimal</b>	<b>460</b>	
<b>Nilai = <math>\frac{466}{460} \times 100\% =</math></b>	<b>96,95 %</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>	

Berdasarkan hasil angket respon siswa kelas III SD Negeri 1 Karangdowo diperoleh persentase nilai sebesar 96,95 % dengan kriteria sangat baik. Hasil perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang baik terhadap media pembelajaran Sicerdik yang telah dikembangkan oleh peneliti sehingga media Sicerdik dapat diterima dan mampu menarik minat siswa sehingga praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

## SIMPULAN

Simpulan dapat bersifat generalisasi temuan sesuai permasalahan penelitian, dapat pula berupa rekomendasi untuk langkah selanjutnya.

Hasil penelitian maupun pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : (1) peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis android bernama Sicerdik pada tema 7 subtema 3 kelas III , hasil pengembangan dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan materi sebagai tolak ukur dari kevalidan media. Hasil validasi ahli media memperoleh rata rata persentase nilai sebesar 94,33 % dan hasil validasi ahli materi diperoleh kevalidan dengan rata rata persentase nilai sebesar 95 % keduanya termasuk kedalam kategori “sangat layak” (2) implementasi media Sicerdik terdiri tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap persiapan peneliti menyiapkan alat alat yang mendukung pelaksanaan seperti HP, laptop, file aplikasi, buku guru kelas III tema 7, buku siswa kelas III tema 7 dan buku petunjuk penggunaan media. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan peneliti memperkenalkan media Sicerdik, menjelaskan bagian bagian media Sicerdik, menjelaskan dan mendemonstrasikan petunjuk penggunaan hingga mengamati siswa dan guru saat mencoba media Sicerdik. Tahap terakhir yaitu evaluasi dengan meminta siswa mengerjakan 5 butir soal pilihan ganda pada pembelajaran yang dilaksanakan. Dari soal tersebut sebanyak 2 siswa yang mendapat nilai terendah yaitu 60, sedangkan 13 siswa mendapatkan nilai 80 dan terakhir sebanyak 9 siswa mendapat nilai tertinggi yaitu 100. Berdasarkan hasil tersebut nilai rata rata yang diperoleh adalah 91. Soal evaluasi pada media sicerdik digunakan untuk mengukur pemahaman pembelajaran pada tema 7 subtema 3 ke seluruh siswa dikelas III. (3) Hasil angket keberterimaan terhadap produk media Sicerdik melalui uji coba lapangan awal di SD Negeri 1 Karangdowo dinyatakan diterima karena memperoleh persentase nilai sebesar 91 % dari angket respon guru dan 96,95 % dari hasil angket respon siswa terhadap media Sicerdik dengan kriteria sangat baik, sehingga media Sicerdik dapat diterima sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu saat proses belajar mengajar oleh guru dan siswa kelas III pada tema 7 subtema 3.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Benny A pribadi M, A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. PT Balebat Dedikasi Prima.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sulikhin dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Rumba (Rumah Belajar Anak) Berbasis Android Pada Pembelajaran Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar*. Vol 1, No 2.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.