

MEDIA SOYA ADVENTURE NUSANTARA BERBASIS ANDROID PADA MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Niken Diyah Wardani

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (nikendhani@gmail.com)

Abstrak

Pengembangan media “Soya Adventure Nusantara” dilatarbelakangi oleh tidak adanya media yang dihadirkan guru ketika proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) materi “Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat” serta kurangnya media pembelajaran yang menarik minat siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendesain produk sesuai dengan kompetensi dasar, (2) mengetahui tahapan pengembangan media, (3) mengetahui tingkat kelayakan media. Peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model pengembangan Borg and Grall yang kemudian dimodifikasi menjadi 7 tahap: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Metode Pengumpulan data yang digunakan adalah data angket dari validitas, pengguna, dan data tes. Jenis data berupa data kuantitatif. Hasil uji kelayakan media “Soya Adventure Nusantara” pada ahli materi sebesar 80% kemudian 88,5% oleh ahli media termasuk dalam kategori valid, hasil dari angket pengguna sebesar 85,5% termasuk dalam kategori praktis, dan hasil data tes belajar siswa sebesar 0,75 N-gain termasuk tinggi. Dengan demikian media “Soya Adventure Nusantara” dapat digunakan sebagai media pembelajaran kelas V di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media “Soya Adventure Nusantara”, *Android*, Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat

Abstract

The development of the “Soya Adventure Nusantara” media was motivated by the absence of media presented by the teacher during the civic education (PPKn) learning process with the material “Socio-Cultural Diversity in the Community” and the lack of learning media that attracted students. Then the researcher was combined instructional media based on game and *android*. The purpose of this researcher is (1) to design products following basic competencies and materials, (2) to know the stages of media development, (3) to determine the feasibility of the media. The researcher was used the Research and Development (R&D) method of the Borg and Gall development model which is modified into seven stages; (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) product design validation, (5) product revision, (6) product trials, (7) product revisions. Whereas the data collection method used was questionnaire data from the validity results, user data, and test result data. The type of data is quantitative. The result of the media feasibility test “Soya Adventure Nusantara” on material experts by 80% and 88,5% by media experts included in the category of valid, the result of the user questionnaire of 85,5 % included in the practical category and the result of the student learning test data of 0,75 N-gain was high. In conclusion the “Soya Adventure Nusantara” media can be used as learning media for class V in elementary schools

Keywords: Development, Media “Soya Adventure Nusantara”, *Android*, Social and Cultural Diversity of the Community

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia saat ini telah menggunakan kurikulum 2013 (K-13), dimana dalam proses penilaian menggunakan tiga aspek, aspek tersebut ialah aspek pengetahuan, keterampilan dan perilaku. Agar ketiga aspek tersebut dapat tercapai maka diperlukan tambahan berupa media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan rasa ingin tahu siswa. Media pembelajaran adalah segala bentuk penyampaian pesan dari berbagai sumber yang terencana, baik berupa benda mati ataupun benda hidup yang membuat penerima pesan mendapatkan informasi

secara efisien dan efektif. Beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ialah media berbasis komputer dan *android*. Media berbasis komputer adalah media yang menggunakan *software* yang didalamnya terdapat tujuan, materi dan evaluasi (Rusman, 2013:97). Salah satu contoh media berbasis komputer adalah model *instructional game*, model *instructional game* adalah suatu program yang memberikan pengalaman belajar siswa melalui permainan yang pendidik (Rusman, 2013:122).

Media pembelajaran mengalami peningkatan seiring dengan majunya teknologi di Indonesia, dibuktikan dengan mulai banyaknya tenaga pendidik yang menggunakan *android* sebagai media pembelajaran. *Android* adalah sistem operasi linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti pada telepon pintar atau *smartphone* dan komputer tablet (Yudhayanto dan Wijayanto, 2017:1).

Hal tersebut terjadi disebabkan karena kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran ataupun media yang dihadirkan guru kurang menarik minat siswa. Peristiwa tersebut dijumpai peneliti ketika melakukan “Pengenalan Lapangan Persekolahan” (PLP) di SDN Banyu Urip VI Surabaya kelas V, selanjutnya peneliti melakukan kegiatan tanya jawab melalui aplikasi *whatsapp* pada guru kelas Va Bapak Nahnu dan beberapa siswa kelas Va pada tanggal 20 Maret 2020 yang menghasilkan data bahwa guru memang tidak memiliki waktu lebih dan perencanaan yang matang untuk menghadirkan media yang lebih menarik sehingga guru hanya menghadirkan media yang ada di sekolah berupa atlas yang membuat siswa hanya membolak-balik atlas tanpa memperhatikan isi materi didalamnya ketika pembelajaran materi “Keberagaman sosial Budaya Masyarakat” mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Sedangkan data dari siswa menjelaskan bahwa siswa tidak mendapatkan media pembelajaran khusus yang kemudian membuat siswa merasa kurang tertarik pada media yang diharikan hanya berupa atlas.

Kemudian peneliti memunculkan suatu gagasan untuk memberikan solusi atau alternatif terhadap masalah tersebut dengan cara mengembangkan suatu media berbasis *instructional game* dan *android* pada materi “Keberagaman sosial Budaya Masyarakat” mata pelajaran PPKn yang kemudian diimplementasikan pada penelitian yang berjudul “Media *Soya Adventure Nusantara* Berbasis *Android* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Adapun rumusan masalah yang dibuat oleh peneliti adalah: (1) Bagaimana desain produk “Media *Soya Adventure Nusantara* Berbasis *Android* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”?; (2) Bagaimana tahapan pengembangan “Media *Soya Adventure Nusantara* Berbasis *Android* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”?; (3) Bagaimana tingkat kelayakan “Media *Soya Adventure Nusantara* Berbasis *Android* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”?.

Tujuan dari penelitian “Media *Soya Adventure Nusantara* Berbasis *Android* Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar” adalah: (1) Mendeskripsikan desain produk media

“*Soya Adventure Nusantara*”; (2) Mendeskripsikan tahapan pengembangan media “*Soya Adventure Nusantara*”; (3) Mendeskripsikan kelayakan media “*Soya Adventure Nusantara*”.

Media pembelajaran menurut Gerlacy and Ely dalam (Arsyad, 2019:3) adalah hubungan antara guru yang memberikan informasi atau pengetahuan kepada siswanya melalui sebuah alat, alat tersebut berupa grafis, fotografis atau elektronik. Sedangkan menurut Heinich dalam (Susilana, 2019:3), media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai saluran komunikasi. Saluran komunikasi terjadi bila seorang guru membawa pesan yang kemudian diberikan kepada siswanya guna mencapai suatu tujuan pembelajaran. Media yang dapat digunakan berupa komputer, televisi, film, bahan tercetak dan instruksi. Selanjutnya menurut Miarso dalam (Susilana, 2011:6), media pembelajaran adalah sesuatu hal yang memiliki manfaat berupa penyampaian pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan tekad siswa untuk belajar. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah sebuah alat atau senjata yang di pakai guru untuk menyampaikan pesan kepada siswanya guna mencapai tujuan pembelajaran serta dapat meningkatkan rangsangan pikiran, perasaan dan perhatian siswa. Media yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran berupa grafis, fotografis atau elektronik.

Fungsi media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam (Arsyad, 2019:23) adalah alat yang digunakan untuk meningkatkan motivasi serta tindakan siswa. Sedangkan menurut Susilana (2011:10), media pembelajaran memiliki 4 fungsi, yakni : (1) Menjadikan sebuah pembelajaran lebih efektif; (2) Mempercepat proses pembelajaran; (3) Meningkatkan kualitas pembelajaran; dan (4) Mengurangi adanya verbalisme materi. Selanjutnya menurut Satin (2018), media pembelajaran memiliki 4 fungsi, yakni : (1) Memperjelas proses penyampaian pesan/informasi; (2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa; (3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera; (4) Memberikan pengalaman yang sama pada siswa.

Media pembelajaran dibagi menjadi lima jenis menurut Rusman (2013:63), yakni: (1) Media Visual, media yang hanya dapat dinikmati menggunakan indera penglihatan; (2) Media Audio, media yang hanya dapat dinikmati menggunakan indera pendengaran; (3) Media Audio-Visual, media yang dapat dinikmati menggunakan indera penglihatan dan pendengaran; (4) Kelompok Media Penyaji, media yang terbagi menjadi tujuh kelompok diantaranya, media grafis, media proyeksi diam, media berbasis audio, media film/gambar hidup, media tv, dan media multimedia; (5) Media Berbasis Komputer, media berbasis tiga dimensi yang bercirikan ukuran, bentuk, berat, susunan dan yang lainnya. Media berbasis komputer adalah media yang menggunakan *software* yang di dalam

medianya terdapat tujuan, materi dan evaluasi. Media berbasis komputer menggunakan komputer sebagai medianya yang dimana bertujuan untuk siswa dapat berinteraksi dengan media tersebut dan gurunya sebagai pembuatan rancangan medianya (Rusman, 2013:97). Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran berbasis komputer menurut Rusman (2013:109), antara lain: (1) Materi yang diberikan dapat diulang secara terus menerus; (2) Hasil nilai dapat secara cepat diketahui karena sistem *record keeping*; (3) Meningkatkan hasil belajar dengan waktu dan biaya yang relatif kecil. Sedangkan kelemahan dari penggunaan media pembelajaran berbasis komputer menurut Rusman (2013:109), antara lain: (1) Tingginya biaya penyediaan akan keberadaan computer; (2) Biaya perawatan dan pemeliharaan yang cukup mahal; (3) Dibutuhkannya ahli secara khusus untuk mendesain media.

Media pembelajaran berbasis komputer terbagi menjadi lima menurut Rusman (2013:112), yakni (1) Model Drills, memiliki ciri melatih pada materi yang diberikan; (2) Flowchart Model Drills, model yang mengembangkan flowchart dalam proses pembuatannya; (3) Model Tutorial, proses pembimbingan oleh guru pada siswa secara teratur hingga hasil pembelajaran mendapatkan nilai yang baik; (4) Model Simulasi, pemberian pengalamana secara kongkrit pada siswa dengan cara tiruan-tiruan pada suatu kondisi yang aman; (5) Model *Instrucional Game*, pola pembelajaran yang dirancang khusus untuk menghasilkan pembelajaran yang menantang dan menyenangkan.

Komponen media pembelajaran *instructional game* berupa pendahuluan, bentuk, dan penutup (Rusman, 2013:123). Sedangkan tahapan pembelajaran *instructional game* terbagi menjadi tujuh menurut Darmawan dalam (Suryani, 2014), yakni; (1) Penyajian informasi; (2) Permulaan permainan; (3) Respon penilaian; (4) Jawaban respon; (5) Pengulangan; (6) Nilai; dan (7) Keluar. Kelebihan model pembelajaran *instructional game* menurut Smaldino (2011:30-31), antara lain: (1) Konsep pembelajaran yang menyenangkan; (2) Pemberian pengalaman baru pada siswa; (3) Menciptakan suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan; (4) Mampu menjaga kestabilan minat siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan kelemahan model pembelajaran *instructional game* menurut Smaldino (2011:30-31), antara lain: (1) Jika tidak ada kontrol maka pembelajaran akan sulit untuk mencapai tujuan; (2) Isi dalam pembelajaran harus benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran jika tidak maka media tidak memiliki arti; (3) Pembelajaran akan kurang maksimal jika terdapat siswa yang kurang berminat pada media yang dihadirkan.

Android adalah sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat bergerak seperti ponsel pintar atau *smartphone*, *android* merupakan platform pemrograman yang dikembangkan oleh Google Inc. pada perangkat-

perangkat seluler yang lain seperti tablet (Herlinah dan Musliadi, 2019:1).

Menurut Peraturan Menteri Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan sekolah dasar dan menengah bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan karakter warga untuk memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Keberagaman sosial budaya masyarakat di Indonesia bisa dilihat dari banyaknya ras, suku, agama, dan budaya yang ada di Indonesia. Sesuai dengan semboyan negara Indonesia yakni Bhineka Tunggal Ika yang berarti berbeda-beda akan tetapi tetap satu jua. Besarnya keberagaman dan budaya yang dimiliki maka perlu adanya suatu pembelajaran yang bisa menjaga kesatuan bangsa ini, salah satunya ialah pembelajaran PPKn mengapa demikian karena pembelajaran PPKn mengajarkan untuk bisa hidup secara demokratis, berpikir kritis, cerdas dan analitis (Winarno, 2013: 6-7).

Media “Soya Adventure Nusantara” adalah sebuah media yang diperuntukan untuk siswa kelas V sekolah dasar dengan isi materi keberagaman sosial budaya masyarakat yang terdapat pada setiap daerah di Indonesia. Maskot dari Media “Soya Adventure Nusantara” adalah anak perempuan yang memakai atribut berupa kerudung berwarna kuning, baju berwarna merah putih, sepatu berwarna merah, dan celana berwarna biru. Alasan memilih tokoh anak perempuan sebagai maskot karena kecenderungan anak perempuan yang hanya bermain di rumah maka peneliti ingin menghilangkan stigma tersebut bahwa anak perempuan juga bisa bermain keluar dan menjelajah di lingkungan sekitarnya. Penggunaan atribut kerudung ialah sebagai salah satu tanda dari enam agama yang dianut di Negara Indonesia ialah Agama Islam, kemudian penggunaan warna kuning yang memiliki arti perdamaian yang berarti apapun agama yang dianut maka kita harus saling menghormati dan bertoleransi. Warna biru memiliki arti luasnya laut yang dimiliki Indonesia, warna merah putih yang melambangkan warna bendera bangsa Indonesia, dan merah yang melambangkan keberanian. Makna “Soya” pada media “Soya Adventure Nusantara” adalah suatu nama yang diberikan peneliti pada maskot permainan, nama “Soya” berasal dari singkatan dari materi “Sosial Budaya Masyarakat” yang dimana “So” berasal dari kata sosial, kemudian “Y” berasal dari kata budaya dan “A” berasal dari kata masyarakat.

Permainan “Soya Adventure Nusantara” terbagi atas lima level. Pada level pertama terdapat lima harta karun, level kedua sepuluh harta karun, dan level seterusnya memiliki jumlah harta karun sejumlah kelipatan dari angka lima. Harta karun pada permainan media “Soya Adventure

Nusantara” dapat diambil ketika pengguna dapat menjawab pertanyaan yang tersedia, jika tidak bisa menjawab pertanyaan maka harta karun tetap akan terambil akan tetapi pada penjumlahan skor akhir jika tidak sesuai dengan jumlah harta karun yang disediakan maka akan mengulangi permainan dari awal dan tidak bisa melanjutkan ke level selanjutnya.

Setelah mengetahui apa itu media “Soya Adventure Nusantara” serta karakteristik yang dimilikinya maka peneliti berharap bahwa media yang dibuat akan bermanfaat dan berguna dalam proses pembelajaran nantinya.

METODE

Jenis penelitian pada media “Soya Adventure Nusantara” adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Menurut Sugiono (2017:297) penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan suatu produk yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produknya. Prosedur penelitian yang dikembangkan Borg and Gall memiliki sepuluh langkah, yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain produk; (5) revisi produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakain; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk secara massal. Pada penelitian ini akan dimodifikasi menjadi tujuh langkah dikarenakan suatu wabah pandemic covid-19 yang sedang terjadi di Indonesia. Tujuh langkah pengembangan Borg and Gall yang sudah dimodifikasi, yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain produk; (5) revisi produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk.

Uji coba penelitian ini dilaksanakan di daerah tempat tinggal peneliti yang berada di Tambak Arum RT 01 RW 02 Kota Surabaya, subjek penelitian sejumlah lima siswa kelas V sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket validitas, pengguna dan data tes. Instrumen penelitian pada validitas terbagi menjadi dua yakni validitas ahli materi dan ahli media. Instrumen penelitian ahli materi berdasarkan pada pendapat Musfiqon (2012:116-117) dibagi menjadi empat aspek yaitu, (1) relevansi kurikulum; (2) kelayakan isi; (3) kelayakan bahasa; (4) efektifitas, selanjutnya keempat aspek tersebut dikembangkan menjadi sebuah pertanyaan sebanyak sebelas butir. Sedangkan ahli media berdasarkan pada pendapat Musfiqon (2012:123), Rusman (2012:178), dan Arsyad (2019:102-108) dibagi menjadi tujuh aspek yaitu, (1) tampilan; (2) desain; (3) pemilihan media; (4) penggunaan media; (5) efektifitas media; (6) tulisan; dan (7) musik, selanjutnya ketujuh aspek tersebut

dikembangkan menjadi sebuah pertanyaan sebanyak empabelas butir. Instrumen penelitian pada pengguna terbagi menjadi dua pengguna siswa dan guru, instrumen pada pengguna berdasarkan pendapat Musfiqon (2012:116-117) dibagi menjadi lima aspek yaitu, (1) tampilan; (2) kemenarikan; (3) kelayakan isi; (4) musik; (5) keefektifan, selanjutnya kelima aspek tersebut dikembangkan menjadi sebuah pertanyaan sebanyak duabelas butir.

Teknik analisis data pada ahli materi dan media menggunakan rumus menurut Riduwan (2013:16).

Tabel 1. Prosentase Validasi Materi dan Media

Prosentase	Tindakan	Keterangan
81 % - 100 %	Sangat Valid	Tidak perlu direvisi.
61 % - 80 %	Valid	Ada beberapa bagian yang perlu direvisi.
41 % - 60 %	Cukup Valid	Perlu direvisi pada bagian tertentu yang kurang tepat.
21 % - 40 %	Kurang Valid	Revisi Total
0 % - 20 %	Sangat Tidak Valid	Perlu direvisi total

Teknik analisis data pengguna menggunakan rumus menurut Sudijono (2007).

Tabel 2. Prosentase Kepraktisan Pengguna

Prosentase	Tindakan
81 % - 100 %	Sangat Praktis
61 % - 80 %	Praktis
41 % - 60 %	Cukup Praktis
21 % - 40 %	Kurang Praktis
0 % - 20 %	Sangat Tidak Praktis

Teknik analisis data tes menggunakan rumus *one group pretest-posttest* menurut Sugiono (2017:74).

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest

O_2 = Nilai posttest

\times = Treatment atau perlakuan khusus.

Selanjutnya menghitung nilai pretest dan posttest apakah mengalami peningkatan atau tidak menggunakan rumus N-gain menurut Riduwan (2013)

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

Tabel 3. Skor N-gain

Prosentase	Tindakan
$0,0 < (g) \leq 0,3$	Rendah
$0,3 < (g) \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < (g) \leq 1,0$	Tinggi

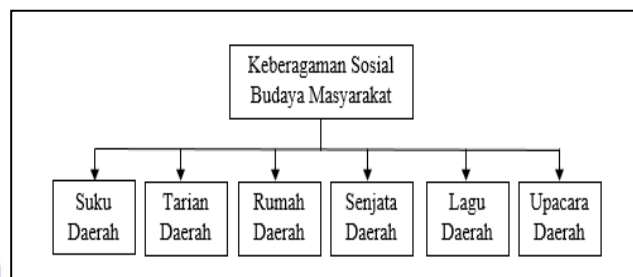
Media “Soya Adventure Nusantara” dalam proses pembuatannya menggunakan *coreldraw* untuk membuat desain gambarnya. Materi yang terdapat pada media “Soya Adventure Nusantara” terbagi menjadi beberapa sub, yaitu: (1) suku daerah; (2) lagu daerah; (3) rumah daerah; (4) upacara daerah; (5) tarian daerah; (6) senjata daerah. Kelebihan dari media yang akan dikembangkan peneliti ialah dikemasnya 6 sub materi dalam satu kesatuan yang ditambahkan dengan sebuah permainan petualangan berupa pencarian harta karun yang bertujuan untuk melatih wawasan siswa terhadap keberagaman sosial budaya masyarakat dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda pada siswa. Media “Soya Adventure Nusantara” pada tampilan layar *handphone android* memiliki resolusi tampilan sebesar 1280x720 pixels dan dapat digunakan pada *handphone android* mulai versi 4.0 (*ice cream sandwich*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Produk

Desain produk pada media “Soya Adventure Nusantara” terbagi menjadi dua yakni desain materi dan desain media. Desain materi dibuat untuk memenuhi kebutuhan siswa berdasarkan kompetensi dasar 3.3 menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat pada mata pelajaran PPKn. Sedangkan materi yang akan digunakan pada media “Soya Adventure Nusantara”, sebagai berikut; (1) Rumah Daerah; (2) Tarian Daerah; (3) Senjata Daerah; (4) Suku Daerah; (5) Upacara Daerah; (6) Lagu Daerah. Sedangkan tujuan dari dibuatnya media “Soya Adventure Nusantara” adalah (1) Dengan mencermati gambar rumah daerah siswa dapat mengetahui rumah daerah beserta daerah asalnya, (2) Dengan mencermati gambar tarian daerah siswa dapat mengetahui tarian daerah beserta daerah asalnya, (3) Dengan mencermati gambar senjata daerah siswa dapat mengetahui senjata daerah beserta daerah asalnya, (4) Dengan mencermati penjelasan suku daerah siswa dapat mengetahui suku daerah beserta daerah asalnya, (5) Dengan mencermati penjelasan upacara daerah siswa dapat mengetahui upacara daerah beserta daerah asalnya, (6) Dengan mencermati penjelasan lagu daerah siswa dapat

mengetahui lagu daerah beserta daerah asalnya, (7) Dengan bermain media “Soya Adventure Nusantara” siswa dapat mengasah kemampuan mengenali keberagaman sosial budaya di Indonesia. Berikut ini peta konsep desain materi media “Soya Adventure Nusantara”:



Gambar 1. Desain Materi

Setelah pembuatan desain materi maka dilanjutkan dengan membuat desain media atau *storyboard* dan *flowchart* media “Soya Adventure Nusantara”, *storyboard* dan *flowchart* dibuat agar memudahkan peneliti ketika melakukan pengembangan media dan penilaian pada ahli media. *Storyboard* media “Soya Adventure Nusantara” berawal dari pengembangan tujuan pembelajaran yang berasal dari kompetensi dasar 3.3 mata pelajaran PPKn materi keberagaman sosial budaya dan tujuan media yang kemudian dikembangkan menjadi *storyboard* media “Soya Adventure Nusantara”. *Storyboard* media “Soya Adventure Nusantara” terbagi menjadi delapan bagian, yakni; (1) Tampilan loading logo atau pembukaan media yang dimana terdapat logo asal universitas dari pembuat media; (2) Tampilan awal menu yang terbagi menjadi sembilan bagian, antara lain: maskot, nama media, menu tujuan, menu kompetensi dasar, menu cara penggunaan, menu materi, menu profil pengembang, dan menu permainan; (3) Tampilan menu level game yang terbagi menjadi tiga bagian, antara lain: tombol kembali, tulisan permainan dan layar menu level; (4) Tampilan menu memilih materi terbagi menjadi delapan bagian, antara lain: menu materi, sub materi suku daerah, lagu daerah, rumah daerah, upacara daerah, tarian daerah, senjata daerah, dan tombol kembali; (5) Tampilan menu materi terbagi menjadi enam bagian, antara lain: tulisan materi, materi yang ditampilkan, tombol materi sebelumnya, tombol materi selanjutnya, keterangan materi dan tombol kembali; (6) Tampilan Menu game/permainan terbagi menjadi tujuh bagian, antara lain: maskot, tombol penggerak keatas, tombol penggerak kekanan, tombol penggerak kebawah, tombol penggerak kekiri, tampilan indikator harta karun yang perlu dikumpulkan; (7) Tampilan kuis/pertanyaan pada menu permainan/game terbagi menjadi tiga, antara lain; tombol jawaban a, tombol jawaban b, dan tombol jawaban c; (8) Tampilan Gameover terbagi menjadi empat,

antara lain; tulisan game berakhir, jumlah soal benar, jumlah soal salah, menu level selanjutnya/mengulang. Sedangkan *flowchat* media “Soya Adventure Nusantara” ialah gambaran jalanannya media mulai dari media di mulai sampai tampil tampilan logo kemudian menuju tampilan menu utama kemudia satu persatu menu pada menu utama digunakan satu persatu sampai akhirnya semua menu dimainkan dan digunakan dan media selesaiakan digunakan.

Desain media “Soya Adventure Nusantara” ialah sebuah permainan yang bertemakan petualangan yang dilakukan oleh Soya, Soya ialah seorang gadis yang memakai atribut berupa kerudung berwarna kuning, baju berwarna merah putih, celana berwarna biru dan sepatu berwarna merah. Dalam petualangannya Soya akan mengumpulkan harta karun, didalam harta karun tersebut terdapat sebuah pertanyaan mengenai keberagaman sosial budaya masyarakat yang ada di Indonesia mulai dari materi suku daerah, lagu daerah, rumah daerah, upacara daerah, tarian daerah, dan senjata daerah. Tujuan dari permainan pengumpulan harta karun ini ialah untuk melatih wawasan pengguna mengenai keberagaman sosial budaya masyarakat.

Tema desain tampilan pada media “Soya Adventure Nusantara” ialah sebuah pemandangan pantai dimana menggambarkan bahwa keberagaman sosial masyarakat yang ada di Indonesia begitu luas dan banyak sehingga kita perlu untuk menjaga dan melestarikannya. Sedangkan tampilan pada menu tujuan, kompetensi dasar, cara penggunaan, materi dan profil pengembang berupa pemandangan di tepi pantai dengan laut yang luas dan langit yang cerah dan pada menu permainan bertemakan pemandangan ditepi pantai yang penuh dengan pasir dan pohon kelapa.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan pada penelitian media “Soya Adventure Nusantara” terdapat tujuh tahap. Tahap pertama, potensi dan masalah yang menghasilkan data bahwa awal mula masalah yang melatarbelakangi penelitian ini adalah tidak adanya media yang menunjang pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat mata pelajaran PPKn sehingga guru kelas Va hanya menghadirkan media yang disediakan sekolah berupa atlas sehingga siswa hanya membolak-balik atlas tanpa memperhatikan isi lebih materinya saat proses pembelajaran. Kemudian peneliti melihat potensi tersebut dengan mengembangkan sebuah media berbasis *instructional game* dan *android* yang kemudian diimplementasikan pada media yang bernama “Soya Adventure Nusantara”.

Tahap kedua, pengumpulan data dimana data diperoleh dari tanya jawab peniliti melalui aplikasi *whatsapp* pada tanggal 20 Maret 2020 dengan guru kelas Va yakni Bapak

Nahnu yang menjelaskan bahwa ia tidak memiliki waktu lebih serta perencanaan yang matang untuk menghadirkan media khusus sehingga ia hanya menghadirkan media yang sudah disediakan oleh sekolah dikarenakan tugas-tugas lain yang harus dipenuhi ketika mengajar. Kemudian data dari siswa kelas Va menghasilkan data bahwa siswa tidak mendapatkan media pembelajaran khusus yang kemudian membuat siswa merasa kurang tertarik pada media yang diharirkan hanya berupa atlas.

Tahap ketiga, desain produk media dibuat menggunakan aplikasi *coreldraw* yang kemudian menghasilkan data berupa tampilan-tampilan dari media “Soya Adventure Nusantara”. Berikut ini gambaran tampilan dari media “Soya Adventure Nusantara”, yaitu (1) Tampilan pembukaan, terdapat sebuah logo dari lembaga (Universitas Negeri Surabaya) yang kemudian diberikan *background* warna putih pemberian *background* berwarna putih memiliki tujuan agar logo dapat tampak jelas dan menonjol; (2) Tampilan menu utama, pada menu utama terdapat sebuah maskot media bernama Soya dimana penampilan Soya memakai atribut berupa kerudung berwarna kuning, baju berwarna merah putih, celana berwarna biru dan sepatu berwarna merah. Selanjutnya pada menu utama terdapat 6 menu pilihan, antara lain tujuan, kompetensi dasar, cara penggunaan, materi, profil pengembang dan permainan, keenam menu tersebut telah memiliki fungsinya masing-masing. Berikut ini tampilannya:



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

(3) Tampilan menu tujuan, fungsi dari menu tujuan ini ialah agar pengguna dengan jelas dan paham akan manfaat yang akan diterima setelah menggunakan media “Soya Adventure Nusantara”. Pada menu tujuan terdapat 7 tujuan dari dibuatnya media media “Soya Adventure Nusantara”, berikut ini tujuh tujuan dari media “Soya Adventure Nusantara”, antara lain: dengan mencermati gambar rumah daerah siswa dapat mengetahui rumah daerah beserta daerah asalnya, dengan mencermati gambar tarian daerah siswa dapat mengetahui tarian daerah beserta daerah asalnya, dengan mencermati gambar senjata daerah siswa dapat mengetahui senjata daerah beserta daerah asalnya,

dengan mencermati penjelasan suku daerah siswa dapat mengetahui suku daerah beserta daerah asalnya, dengan mencermati penjelasan upacara daerah siswa dapat mengetahui upacara daerah beserta daerah asalnya, dengan mencermati penjelasan lagu daerah siswa dapat mengetahui lagu daerah beserta daerah asalnya, dengan bermain media “Soya Adventure Nusantara” siswa dapat mengasah kemampuan mengenali keberagaman sosial budaya di Indonesia; (4) Tampilan menu kompetensi dasar, fungsi dari menu ini ialah agar pengguna mengerti materi yang dibuat sesuai berdasarkan kompetensi dasar yang berlaku. Kompetensi dasar yang digunakan ialah 3.3 yakni menelaah sosial budaya masyarakat; (5) Tampilan cara penggunaan, memiliki fungsi agar pengguna dapat dengan jelas mengetahui urutan cara menggunakan media dengan baik dan benar. Pada menu cara penggunaan terdapat intruksi, yaitu “Gunakan media pembelajaran ini dengan sebaik-baiknya, pelajari materi yang ada pada menu materi dan tuntaskan semua level game/permainan yang ada”; (6) Tampilan menu materi, memiliki fungsi sebagai penjelas dari materi yang ada pada media “Soya Adventure Nusantara” terdapat 6 sub materi (suku, lagu, rumah, upacara, tarian, dan senjata) selanjutnya terdapat penjelasan lebih mendalam pada setiap sub materi yang terdapat pada setiap daerahnya dan adanya penambahan gambar pada beberapa sub materi; (7) Tampilan menu profil pengembang, berfungsi agar pengguna dapat mengenal sosok dari pembuat media. Pada menu profil pengembang terdapat identitas peneliti mulai dari nama, tempat dan tanggal lahir, email, dan riwayat pendidikan peneliti mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah akhir, dan jurusan yang diambil ketika peneliti menempuh strata 1; (8) Tampilan menu permainan, berfungsi sebagai melatih kemampuan pengguna setelah mempelajari materi yang terdapat pada menu materi. Pada menu permainan terdapat berbagai level permainan yang harus diselesaikan, tingkatan level pada permainan level satu terdiri dari lima soal, level dua terdiri dari sepuluh soal, level tiga terdiri dari lima belas soal, level empat terdiri dari dua puluh soal, level lima terdiri dari dua puluh lima soal. Gambaran menu permainan ketika pengguna menggunakannya pertama akan tampilan menu level yang menandakan tingkatan level atau riwayat permainan yang sudah dimainkan pengguna kemudian akan tampil permainan dimana soya harus mencari harta karun setelah soya menemukan harta karun maka harta karun tersebut akan terbuka dan tampil sebuah pertanyaan yang harus diselesaikan pengguna setelah semua harta karun terbuka dan terjawab maka diakhir permainan akan secara otomatis mengetahui hasil akhir pengguna dalam menjawab pertanyaan baik pertanyaan yang berhasil dengan benar maupu hasil pertanyaan yang salah, ketika semua pertanyaan benar maka pengguna dapat melanjutkan ke

level berikutnya jika masih terdapat jawaban yang salah maka akan mengulang ke level sebelumnya.

Tahap Keempat, validasi desain memiliki tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media yang kemudian dinilai pada pakarnya atau ahlinya. Validasi desain dibagi menjadi dua yakni validasi materi dan validasi media. Peneliti melakukan penilaian validasi materi pada Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. yang merupakan Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya dan berkompeten dalam bidang PPKn, sedangkan penilaian validasi media pada Ibu Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. yang merupakan Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan berkompeten dalam bidang media berbasis *android*. Pada tahap ini terdapat beberapa sarana/masukan oleh dosen ahli, antara lain; (1) Penambahan narasi disetiap tulisan, media sebelumnya tidak ada narasi melainkan hanya tulisan; (2) Penambahan tampilan berupa pengenalan maskot dan tujuan dari media; (3) Penambahan menu pengaturan suara; (4) Perbaikan kalimat pada menu cara penggunaan; (5) Penambahan tombol keluar secara otomatis pada menu permainan; (6) Penambahan foto pada menu profil pengembang; (7) Ditambahkan tampilan pulau Indonesia pada sub menu materi; (8) Perbaikan kalimat pada tampilan awal menu permainan.

Tahap Kelima, revisi desain dilakukan guna memperbaiki media agar menjadi media yang lebih baik dan sesuai. Berikut ini hasil revisi dari media “Soya Adventure Nusantara”, yaitu: (1) Penambahan tampilan perkenalan maskot Soya dan tujuan dari dibuatnya media, pada media sebelumnya setelah tampilan logo maka media langsung menuju menu utama setelah direvisi menjadi setelah tampilan logo maka akan tampil perkenalan maskot dan tujuan kemudian menuju menu utama. Tujuan dari penambahan tampilan perkenalan maskot dan tujuan adalah untuk mengenalkan maskot dari media kemudian memberikan informasi awal pada pengguna sebelum menggunakan media; (2) Penambahan audio narasi dan pengaturan volume pada menu utama media, pada media sebelumnya penjelasan pada media hanya berupa tulisan kemudian setelah direvisi maka media terdapat sebuah narasi atau *dubbing* disetiap tulisan yang bertujuan agar pengguna dapat mengatur tingkat volume dan kenyamanan pengguna ketika mendengarkan lagu dan audio narasi atau *dubbing* bertujuan agar siswa kelas V yang kurang lancar dalam membaca dapat mendengarkan audio narasi yang sudah dibuat oleh peneliti; (3) Perubahan kalimat pada cara penggunaan media yang awalnya “Gunakan media pembelajaran ini dengan sebaik-baiknya, pelajari materi yang ada pada menu materi dan tuntaskan semua level game yang ada” kalimat tersebut bukanlah cara penggunaan melainkan sebuah saran maka dilakukan revisi

kemudian menjadi “Pertama buka aplikasi “Soya Adventure Nusantara” kemudian akan tampil sebuah logo dan pembukaan oleh Soya selanjutnya akan terlihat sebuah menu utama yang terbagi atas beberapa menu, yaitu: menu tujuan, menu kompetensi dasar, menu cara penggunaan, menu materi, menu profil pengembang, dan menu permainan; kedua buka menu tujuan dan kompetensi dasar untuk mengetahui tujuan dan kompetensi dasar apa saja yang ada dimedia “Soya Adventure Nusantara”; ketiga buka menu materi maka akan terlihat 6 sub materi, yaitu: materi suku daerah, lagu daerah, rumah daerah, upacara daerah, tarian daerah, dan senjata daerah kemudian pelajari satu persatu materi didalamnya; setelah mengetahui semua materi maka keempat buka menu permainan pada menu awal permainan akan terlihat pilihan level maka buka level pertama, kemudian akan terlihat sebuah tombol kontrol (kekanan, kekiri, kebawah, dan keatas) untuk memudahkan Soya mencari harta karun, untuk dapat mendapatkan harta karun maka kamu harus menjawab pertanyaan, kumpulkan semua harta karun kemudian jika ingin keluar dalam permainan maka cukup menekan tombol pause atau jeda yang terletak pada pojok atas kiri; kelima setelah menyelesaikan semua permainan maka buka menu profil pengembang”; (4) Perubahan pada tampilan menu sub materi dengan ditambahkannya pulau Indonesia, pada media sebelumnya penjelasan pada setiap sub materi dipaparkan secara bergantian satu persatu mulai dari provinsi Nanggroe Aceh Darusslami sampai Papua Barat dimana ketika pengguna ingin mengetahui provinsi yang lainnya contohnya provinsi Jawa Timur maka diperlakukan waktu lebih untuk mencapainya karena sistem bergantian. Kemudian setelah direvisi ditambahkan tampilan pulau Indonesia yang bertujuan untuk memudahkan siswa mengetahui semua materi tanpa harus menunggu semua materi terbuka karena sistem slide sebelumnya dan mempersingkat waktu serta mengajarkan siswa tentang letak geografis dari setiap daerahnya; (5) Perubahan pada tampilan profil pengembang, pada media sebelumnya hanya terdapat identitas dari pembuat media mulai dari nama lengkap, tempat tanggal lahir nama, email, dan riwayat pendidikan peneliti mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah akhir, dan jurusan yang diambil ketika peneliti menempuh strata 1. Kemudian setelah direvisi ditambahkan dengan foto yang bertujuan agar pengguna dapat dengan jelas mengetahui wajah dari pembuat media; (6) Perubahan kalimat pada menu awal level permainan yang awalnya “Jawab semua pertanyaan pada level berikutnya dengan benar, agar level ini bisa terbuka”, kalimat tersebut kurang tepat dikarenakan memiliki arti bahwa pengguna dapat melanjutkan permainan jika level selanjutnya terselesaikan sedangkan yang benar ialah pengguna dapat melanjutkan level selanjutnya jika menyelesaikan level sebelumnya. Setelah

direvisi kalimat yang digunakan menjadi “Jawab semua pertanyaan pada level sebelumnya dengan benar, agar level ini bisa terbuka”; (7) Perubahan tampilan menu permainan dengan ditambahkannya tombol jeda dan kembali ke menu utama, pada media sebelumnya tidak ada tombol jeda pada menu permainan yang membuat pengguna harus keluar secara paksa ketika ingin keluar dan lelah ketika menyelesaikan tantangan dalam permainan. Tujuan dari penambahan tombol jeda pada menu permainan ialah agar pengguna dapat dengan mudah menghentikan permainan tanpa harus secara paksa keluar dari permainan dan berhenti ketika lelah mengumpulkan harta karun.

Tahap Keenam, Uji Coba Produk dilakukan pada siswa kelas V sekolah dasar yang tinggal dekat dengan peneliti yang berada di Tambak Arum RT 01 RW 02 Kota Surabaya. Terdapat empat tahapan, antara lain; (1) Pemberian soal pretest pada siswa kelas V yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi keberagaman sosial budaya masyarakat; (2) Pemberian media “Soya Adventure Nusantara” melalui aplikasi *bluetooth* yang kemudian akan digunakan selama tiga hari, tujuan diberikan media “Soya Adventure Nusantara” ialah untuk memberikan *treatment* atau perlakuan khusus guna mengetahui perubahan yang akan timbul setelah menggunakan media tersebut; (3) Pemberian angket pengguna pada siswa kelas V bertujuan untuk memberikan penilaian serta tanggapan akan media yang sudah digunakan sehingga media dapat diperbaiki peneliti menjadi media yang lebih sempurna dari hasil tanggapan atau saran dari pengguna; (4) Setelah beberapa serangkaian tahapan terselesaikan maka tahap terakhir ialah pemberian soal posttest pada siswa kelas V tujuan dari kegiatan tersebut ialah untuk mengetahui perubahan yang timbul setelah menggunakan media apakah media dapat memberikan pengaruh serta media dapat digunakan secara massal oleh peneliti selanjutnya.

Tahap Ketujuh, revisi produk dilakukan guna menyempurnakan media “Soya Adventure Nusantara” sebelum dilakukan revisi produk maka peneliti telah membagikan angket berupa penilaian atas media yang telah digunakan untuk mendapatkan saran atau masukan. Setelah pembagian angket maka diperoleh data dari siswa dan guru kelas Va menyatakan bahwa terdapat pengulangan level terselesaikan ketika pengguna mengeluarkan permainan yang dimana pengguna telah menyelesaikan level satu akan kembali ke level awal. Hal tersebut menjadikan pengguna tidak nyaman karena sudah susah payah menyelesaikan akan tetapi ketika ingin bermain lagi atau melanjutkan ternyata harus mengulang ke level awal. Kemudian peneliti melakukan perbaikan atau revisi media guna media yang telah diperbaiki dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya ke tahap yang lebih luas.

Kelayakan Media

Media “Soya Adventure Nusantara” dikatakan layak jika telah melalui beberapa tahap, yaitu (1) validasi materi; (2) validasi media; (3) data hasil pengguna; (4) data tes.

(1) Validasi Materi, berasal dari angket yang memiliki jumlah pertanyaan sebanyak sebelas dari keempat aspek (relevansi kurikulum; kelayakan isi; kelayakan bahasa; efektifitas) yang kemudian di nilai oleh ahli dengan cara checkist (✓) dan dihitung menggunakan rumus menurut Riduwan (2013), hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut menghasilkan nilai sebanyak 80%. Menurut Riduwan (2013) jika nilai 80% maka sudah dapat dikatakan data kategori valid.

(2) Validasi Media, berasal dari angket yang memiliki jumlah pertanyaan sebanyak empatbelas dari ketujuh aspek (tampilan; desain; pemilihan media; penggunaan media; efektifitas media; tulisan; musik) yang kemudian di nilai oleh ahli dengan cara checkist (✓) dan dihitung menggunakan rumus menurut Riduwan (2013), hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut menghasilkan nilai sebanyak 88,5%. Menurut Riduwan (2013) jika nilai 88,5% maka sudah dapat dikatakan data kategori sangat valid.

(3) Data Hasil Pengguna, berasal dari angket yang memiliki jumlah pertanyaan sebanyak duabelas dari kelima aspek (tampilan; kemenarikan; kelayakan isi; musik; keefektifan) yang kemudian di nilai oleh ahli dengan cara checkist (✓) dan dihitung menggunakan rumus menurut Sudijono (2007). Hasil perhitungan pada enam responden, antara lain: (1) AB mendapatkan skor 100%; (2) AIEP mendapatkan skor 75%; (3) FIA mendapatkan skor 85%; (4) KAPO mendapatkan skor 81,6%; (5) RA mendapatkan skor 80%; dan (6) NR mendapatkan skor 91,6%. Kemudian enam data tersebut dihitung rata-rata dan menghasilkan nilai sebanyak 85,5%. Menurut Sudijono (2007) jika nilai 85,5% maka sudah dapat dikatakan data kategori sangat praktis.

(4) Data Hasil Tes, berasal dari lembar pretest dan posttest dengan jumlah pertanyaan sebanyak dua puluh soal yang kemudian lembar pretest dan posttest tersebut diberikan siswa dan dikerjakan. Selanjutnya akan menghitung nilai N-gain yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan nilai hasil tes serta apakah media “Soya Adventure Nusantara” sudah dikatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran. Berikut ini hasil nilai pretest dan posttest beserta hasil nilai n-gain;

Tabel 4. Hasil N-gain

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest	N-gain
1.	AB	50	100	1
2.	AIEP	60	80	0,5

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest	N-gain
3.	FIA	65	90	0,71
4.	KAPO	65	85	0,57
5.	RA	70	100	1
Rata-Rata		62	91	0,75

Hasil perhitungan N-gain didapatkan dari menghitung nilai rata-rata dari kelima responden yang kemudian menghasilkan nilai sebanyak 0,75. Menurut Riduwan (2013) jika nilai N-gain >0,3 maka media sudah dapat dikatakan sangat layak dan nilai 0,75 dapat dikategorikan nilai tinggi pada hasil belajar siswa dimana media “Soya Adventure Nusantara” sudah dapat dikatakan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan digunakan secara luas oleh peneliti selanjutnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan, yakni (1) Latarbelakang media “Soya Adventure Nusantara” dibuat karena tidak adanya media pembelajaran khusus pada materi “Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat” mata pelajaran PPKn serta kurang menariknya media yang dihadirkan guru kelas Va ketika pembelajaran yang kemudian peneliti melakukan inovasi untuk mengembangkan media berbasis *instructional game* dan *android*; (2) Media “Soya Adventure Nusantara” dibuat sesuai dengan kompetensi dasar 3.3 menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat mata pelajaran PPKn, yang didalamnya terdapat enam sub materi yakni, suku daerah, lagu daerah, rumah daerah, upacara daerah, tarian daerah, dan senjata daerah; (3) Tahap Desain Produk terbagi menjadi dua yakni desain materi berdasarkan kompetensi dasar dan enam sub materi, sedangkan desain media menggunakan aplikasi *coreldraw*; (4) Tahap pengembangan penelitian media “Soya Adventure Nusantara” menggunakan 7 tahap modifikasi yang dikembangkan oleh Borg and Gall yakni, potensi & masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk. Hasil tahap pengembangan setelah validasi produk ialah beberapa saran dari para ahli agar media menjadi lebih sempurna antara lain, penambahan perkenalan maskot dan tujuan media, penambahan foto profil pada menu profil pengembang, penambahan tombol jeda pada menu permainan, perubahan tampilan pada menu sub materi berupa tampilan pulau, perubahan kata pada menu cara penggunaan, dan menambahkan narasi pada setiap menu materi; (5) Uji kelayakan media “Soya Adventure Nusantara” dapat dilihat dari validasi desain produk, data pengguna dan data tes. Validasi desain produk terbagi atas

dua, yakni validasi materi dan media, berikut ini hasil validasi materi sebanyak 80%, hasil validasi media sebanyak 88,5% perolehan nilai ahli materi dan media menurut Riduwan (2013) dapat dikatakan valid. Hasil uji coba pengguna menghasilkan nilai sebanyak 85,5% dapat dikategorikan sangat praktis menurut Sudijono (2007). Hasil nilai belajar siswa menghasilkan nilai rata-rata 0,74 N-gain dapat dikategorikan tinggi menurut Riduwan (2013).

Saran

Berikut ini saran dari Media “Soya Adventure Nusantara”, yakni (1) Media “Soya Adventure Nusantara” dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran; (2) Lebih banyak lagi calon pendidik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis teknologi; (3) Media “Soya Adventure Nusantara” dapat disempurnakan dan ditambahkan dengan materi keanekaragaman sosial budaya yang lainnya seperti baju adat, alat music, dan yang; (4) Media “Soya Adventure Nusantara” dapat di uji cobakan dengan skala besar seperti di sekolah dasar setelah aktivitas kembali normal; (5) Media “Soya Adventure Nusantara” dapat dijadikan contoh media pembelajaran serupa dengan tema, sub tema, dan pembelajaran yang berbeda yang dapat meningkatkan minat siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: Penerbit PT Grafindo Persada.
- Herlinah, dan Musliadi. 2019. *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Musfoqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Prestasi Pustakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah.
- Riduwan. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*: Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rusman, DKK. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Penerbit PT Grafindo Persada
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Penerbit PT Grafindo Persada.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*: Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suryani, Ade Erma, DKK. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sma Muhammadiyah 1 Palembang, Jurnal Profit, Vol 1 No 1*.
- Smaldino. 2008. *Instruksional Teknologi dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Penerbit Perason Merrill Prentice Hall.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2011. *Media Pembelajaran (Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian)*. Bandung: Penerbit CV Wacana Prima.
- Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Yudhanto, Y dan Wijayanto. 2017. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Androi Studio*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.