

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “CULTULEARN” BERBASIS APLIKASI PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR

Ardila Ima Ayuningtias

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
ardila.20032@mhs.unesa.ac.id

Hendrik Pandu Paksi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
hendrikpandupaksi@unesa.ac.id

Abstrak

Pada era sekarang ini, perkembangan teknologi sudah sangat pesat. Perkembangan teknologi dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Segala aspek kehidupan manusia memanfaatkan kecanggihan teknologi modern. Hal tersebut juga dirasakan pada aspek pendidikan. Teknologi memberikan manfaat bagi pendidikan. Teknologi membantu pendidikan untuk menyediakan sarana dalam upaya memberikan informasi berkaitan dengan materi yang diajarkan. Pendidik tidak hanya dituntut untuk memberikan ilmu pengetahuan saja tetapi pendidik harus dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan penerapan teknologi yang sedang berkembang. Penerapan teknologi dalam pendidikan berfungsi untuk menyiapkan peserta didik untuk melek perkembangan kehidupan di masa yang akan datang. Oleh karena itu, penelitian ini digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran baru berbasis aplikasi dengan tujuan untuk memberikan solusi pada tenaga pendidik. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wage 1, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo. Subjek penelitian yaitu kelas V Sekolah Dasar dengan tahapan implementasi uji coba terbatas pada proses pengambilan data. Materi yang disajikan adalah keberagaman budaya. Hasil dari penelitian adalah: (1) proses pengembangan media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi pada materi keberagaman budaya secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan tahapan model penelitian pengembangan; (2) media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi dinyatakan sangat valid dengan tingkat persentase validasi materi sebesar 98,3% dan tingkat persentase validasi media sebesar 91,25%; (3) media pembelajaran “cultulearn” dinyatakan sangat efektif dengan nilai persentase ketuntasan belajar peserta didik pada uji coba terbatas sebesar 92,85%

Kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi, keberagaman budaya.

Abstract

In the current era, technological developments are very rapid. Technological developments can be felt in everyday life. All aspects of human life utilize the sophistication of modern technology. This is also felt in the educational aspect. Technology provides benefits for education. Technology helps education to provide facilities in an effort to provide information related to the material being taught. Educators are not only required to provide knowledge, but educators must be able to adapt the learning process to the application of developing technology. The application of technology in education functions to prepare students to be aware of future life developments. Therefore, this research is used to develop new application-based learning tools with the aim of providing solutions to educators. This type of research is development research with the ADDIE development model (analysis, design, development, implement, evaluation). This research was conducted at SDN Wage 1, Taman District, Sidoarjo Regency. The research subject is class V of elementary school with the trial implementation stage limited to the data collection process. The material presented is cultural diversity. The results of the research are: (1) the process of developing application-based "cultulearn" learning media on cultural diversity material in a systematic and structured manner in accordance with the stages of the development research model; (2) the application-based "cultulearn" learning media was declared very valid with a material validation percentage level of 98.3% and a media validation percentage level of 91.25%; (3) the learning media "cultulearn" was declared very effective with a percentage value of students' learning completeness in limited trials of 92.85%

Keywords: learning media, applications, cultural diversity.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi manusia. Pendidikan merupakan sebuah wadah atau tempat manusia untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Selain itu, pendidikan membantu manusia untuk mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki sehingga kelebihan atau bakat yang dimiliki manusia dapat dimunculkan. Dalam dunia pendidikan, seseorang yang memberikan pendidikan disebut pendidik. Pendidik merupakan seseorang yang memiliki kesadaran untuk berupaya memberikan ilmu dan pengetahuan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Pada era sekarang ini, perkembangan teknologi sudah sangat pesat. Perkembangan teknologi dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Segala aspek kehidupan manusia memanfaatkan kecanggihan teknologi modern. Hal tersebut juga dirasakan pada aspek pendidikan. Teknologi memberikan manfaat bagi pendidikan. Menurut Suryadi (2019:10)

Permasalahan yang masih dirasa di dunia pendidikan Indonesia adalah standar guru, penguasaan materi, dan rendahnya media dan teknologi (Suyanto dkk., 2020:45). Penerapan pendidikan di abad 21 sudah seharusnya menyesuaikan dengan perkembangan zaman digital. Pendidik harus dapat beradaptasi dengan cepat dengan memberikan pengajaran yang memanfaatkan teknologi berkembang dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat membantu peserta didik untuk mengenal dan meningkatkan skill dalam mengoperasikan teknologi yang ada.

Pada era sekarang ini teknologi yang masif digunakan adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan suatu teknologi informatif yang mudah untuk digunakan dan memiliki banyak fitur untuk mendukung kegiatan sehari-hari manusia. *Smartphone* dapat menjadi solusi sebuah inovasi pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi. Guru dan peserta didik dapat memanfaatkannya untuk berbagai kegiatan belajar di dalam kelas maupun di rumah.

Suatu survei dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia terhadap 25.164 anak dan 14.169 orang tua pada tanggal 8 hingga 14 Juni tahun 2020. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat Indonesia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa memiliki *smartphone* sendiri dengan persentase sebesar 71,3%. Berdasarkan hasil survei tersebut bahwa angka persentase kepemilikan *smartphone* sangat tinggi sehingga dapat menjadi sebuah gambaran kepada pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan *smartphone*.

Kebanyakan peserta didik tidak memanfaatkan dengan baik kecanggihan *smartphone*. Mereka hanya memanfaatkan untuk bermain game dan media sosial seperti aplikasi Instagram, Line, Whatsapp, dan lain sebagainya. Hal tersebut ditunjukkan ketika melakukan pengamatan terhadap 10 peserta didik di SDN Wage 1 Sidoarjo yang menunjukkan bahwa 10 peserta didik tersebut hanya memiliki aplikasi game dan media sosial. Penyalahgunaan *smartphone* pada peserta didik seharusnya dapat menjadi perhatian khusus bagi guru. *Smartphone* yang seharusnya menjadi alternatif untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar disalahgunakan untuk mencari hiburan dan permainan saja. Hal tersebut tentunya berdampak buruk bagi peserta didik.

Peserta didik di Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang senang bermain. Karakteristik senang bermain menjadi sebuah peluang untuk guru membentuk suatu pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone*. Pembuatan aplikasi edukatif yang berisi mengenai materi dan latihan soal menjadi salah satu solusi untuk diterapkan oleh guru di dalam kelas. Selain itu, media pembelajaran ini dapat digunakan kapan dan di mana saja sehingga membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mereka pada suatu materi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SDN Wage 1 Sidoarjo, kebanyakan peserta didik merupakan para pendatang dari daerah lain. Permasalahan yang sering terjadi diantara peserta didik adalah sikap diskriminatif yang membeda-bedakan suku dan warna kulit. Hal tersebut terjadi pada jenjang kelas tinggi yaitu kelas 4-6 Sekolah Dasar. Sikap diskriminatif merupakan bentuk dari keterampilan sosial yang ditunjukkan oleh peserta didik. Keterampilan sosial menjadi hal yang sangat penting bagi peserta didik karena keterampilan sosial merupakan kemampuan dasar peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan di sekolah dan masyarakat (Rachmadyanti dkk., 2022:36-42). Tentunya hal ini merupakan dampak dari kurangnya penguasaan keterampilan sosial peserta didik. Hal tersebut dapat dicegah dengan suatu pembelajaran yang di konsep untuk membentuk suatu karakter peserta didik yang baik. Salah satu mata pelajaran yang berfokus pada penilaian dan pengembangan sikap adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berisi mengenai materi tentang kebangsaan dan pemahaman karakter atau sikap yang baik bagi peserta didik. Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai pendidikan moral yang cerdas untuk meningkatkan karakter peserta didik (Anatasya & Dewi, 2021:292). Materi mengenai kebhinekaan menjadi materi yang solutif untuk dapat mengatasi permasalahan diskriminatif yang terjadi pada peserta didik.

Materi kebhinekaan adalah materi yang memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai kekayaan budaya, suku, bahasa, dan lain sebagainya yang dimiliki oleh setiap wilayah di Indonesia. Sejalan dengan hal tersebut, Jamilah (2023:588) menyatakan bahwa materi kebhinekaan merupakan materi yang berisi mengenai keberagaman budaya meliputi rumah adat, tarian adat, pakaian adat, dan lain sebagainya. Materi kebhinekaan memberikan pengetahuan kepada peserta didik bahwa kita hidup di Indonesia dengan berbagai macam perbedaan sehingga kita harus menghargai dan menghormati perbedaan tersebut sebagai bentuk sikap cinta tanah air dan bangsa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan solutif untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi edukatif yang mudah dipasangkan ke *smartphone* peserta didik. Aplikasi edukatif ini berisi mengenai materi keragaman budaya di setiap daerah dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dan latihan-latihan soal untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi tersebut. Selain itu, aplikasi edukatif ini dapat dioperasikan oleh peserta didik kapan dan di mana saja. Pendidik dan orang tua akan terbantu untuk memantau proses belajar peserta didik dan mengarahkan pemanfaatan *smartphone* untuk kebutuhan belajar. Pengembangan media ini sejalan dengan pernyataan Wicaksono dkk., (2023:1) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bermakna dan berkualitas adalah pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik peserta didik.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini diantaranya: (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran “*cultulearn*” pada materi keberagaman budaya di Sekolah Dasar; (2) Menguji kevalidan media pembelajaran “*cultulearn*” pada materi keberagaman budaya di Sekolah Dasar. (3) Menguji keefektifan media pembelajaran “*cultulearn*” pada materi keberagaman budaya di Sekolah Dasar.

Spesifikasi produk pada yang dihasilkan dari media aplikasi adalah sebagai berikut; (1) Aplikasi ini berisikan materi, latihan soal, dan petunjuk penggunaan aplikasi mengenai materi kebhinekaan mata pelajaran Pendidikan Pancasila; (2) Desain dan gambar pada aplikasi ini merupakan hasil desain menggunakan aplikasi *canva* agar dapat menarik minat peserta didik; (3) Aplikasi ini dapat dioperasikan menggunakan *smartphone* berbasis *android* atau *ios*; (4) Aplikasi ini merupakan multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *construc3*; (5) Aplikasi ini dapat diakses segala versi *ios* dan *android* dengan ukuran maksimal 100 mb.

Penelitian ini memiliki asumsi. Asumsi penelitian merupakan harapan-harapan yang ingin dicapai oleh peneliti ketika melakukan penelitian. Harapan penelitian diantaranya adalah sebagai berikut; (1) Guru dan peserta didik dapat mengoperasikan *smartphone* versi *android* atau *ios* dengan kriteria menekan tombol-tombol menu sederhana pada aplikasi tersebut; (2) Proses pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan dapat mencapai indikator-indikator keberhasilan pembelajaran; (3) Peserta didik bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

Sementara itu, penelitian ini juga memiliki batasan penelitian. Batasan penelitian merupakan limit yang menandakan hal-hal yang menjadi fokus pada suatu penelitian. Batasan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut; (1) Materi yang digunakan pada aplikasi adalah keberagaman budaya daerah dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika; (2) Penelitian difokuskan untuk kelas V Sekolah Dasar / fase C. Materi yang diajarkan semester genap dan menggunakan Kurikulum Merdeka.

METODE

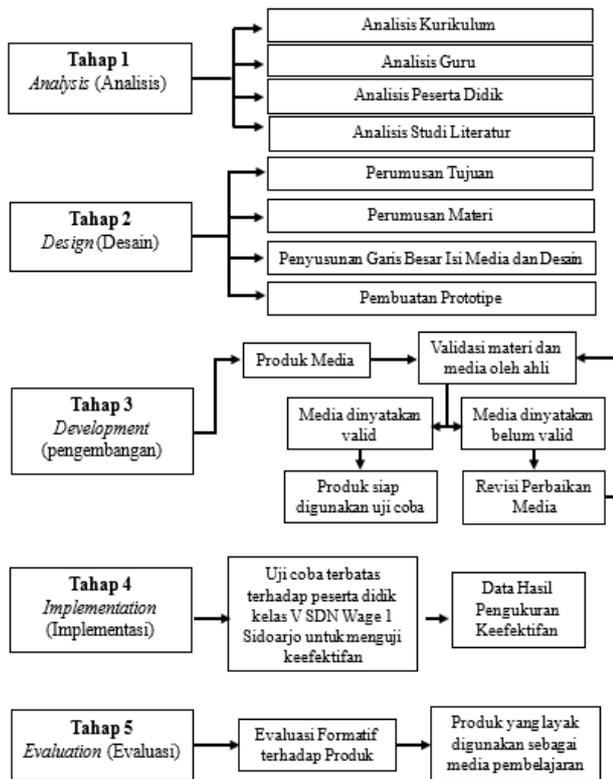
Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian ini adalah penelitian yang mengembangkan penelitian sebelumnya atau membuat sebuah produk baru yang akan dikembangkan. Gambaran singkat pada jenis penelitian ini adalah penelitian ini membuat sebuah produk yang akan diuji validasinya sebelum diimplementasikan kepada subjek penelitian untuk mendapatkan keefektifan produk.

Dalam hal ini, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi bernama “*Cultulearn*” pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Aplikasi tersebut akan diuji kevalidan kepada ahli sebelum diimplementasikan kepada peserta didik untuk menguji keefektifan aplikasi “*Cultulearn*”. Diharapkan dengan adanya uji validasi dan uji efektifitas, aplikasi “*Cultulearn*” dapat membantu guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model penelitian ini menggunakan model jenis penelitian pengembangan ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE tersusun atas 5 susunan yang terstruktur dan sistematis dalam alur proses penelitian.

Menurut Puspasari (2019:141) penelitian pengembangan model ADDIE tersusun atas 5 susunan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Prosedur penelitian yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran “*Cultulearn*” berbasis aplikasi adalah 5 susunan model penelitian ADDIE yang sistematis dan terstruktur secara runtut. Diharapkan dengan adanya susunan ini dapat

membantu untuk memperjelas alur penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Penelitian pengembangan media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi pada materi keberagaman budaya di Sekolah Dasar menggunakan desain uji coba terbatas. Desain uji coba terbatas menggunakan rancangan *one case shoot study*. Desain uji coba ini akan diimplementasikan pada kelas V SDN Wage 1. Rancangan desain uji coba *one case shoot study* dapat ditunjukkan pada gambar berikut.

X O

Gambar 2 Pola Penelitian *One Shoot Case Study* (Sugiyono, 2015:74)

Keterangan :

- X = Perlakuan (*treatment*) yang diberikan pada kelas berupa media aplikasi edukasi berbasis *android*.
- O = Hasil belajar peserta didik yang telah diberikan perlakuan berupa media aplikasi edukasi berbasis *android*.

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi pada materi keberagaman budaya, subjek sebagai sampel uji coba dilaksanakan di SDN Wage 1, Kelurahan Wage, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo. Sampel yang digunakan adalah kelas V di SDN Wage 1 Sidoarjo. Dalam implementasi di sekolah tersebut, dilaksanakan di kelas V A. Sampel yang

digunakan adalah seluruh jumlah peserta didik yang ada di dalam satu kelas yaitu berjumlah 32 peserta didik.

Jenis data yang akan diperoleh pada penelitian pengembangan media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi pada materi keberagaman budaya di Sekolah Dasar adalah data proses, data kevalidan, dan data keefektifan. Data proses pengembangan media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi pada materi keberagaman budaya adalah jenis data kualitatif. Data proses berisi mengenai penjelasan alur prosedur 5 tahapan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) untuk menciptakan sebuah produk media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta dapat diimplementasikan kepada peserta didik pada materi keberagaman budaya di Sekolah Dasar.

Data kevalidan merupakan jenis data kuantitatif yang diperoleh dari data validator ahli materi dan data validator ahli media. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kevalidan adalah lembar instrumen validasi yang terdiri dari lembar instrumen validasi materi dan lembar instrumen validasi media.

Lembar instrumen validasi materi dan media merupakan lembar yang digunakan sebagai media penilaian yang diberikan oleh validator ahli. Lembar ini berisi pertanyaan yang mencakup aspek pembelajaran, isi materi, penyajian, dan keefektifitas media aplikasi. Adapun lembar instrumen validasi materi dan media ini memiliki 5 alternatif jawaban yang mengacu pada skala *Likert* pada setiap butir pertanyaan, yaitu sebagai berikut : 1) sangat kurang; 2) kurang; 3) cukup; 4) baik; dan 5) sangat baik (Sugiyono, 2015). Berikut kisi-kisi lembar instrumen validasi materi dan media.

Tabel 1 Kisi-Kisi Lembar Instrumen Validasi Materi

Aspek	Indikator	No Butiran	Jumlah Butir
Pembelajaran	Media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi yang digunakan sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	1, 2, 3	3
Isi materi	Media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi yang digunakan tepat pada materi dan soal	4, 5, 6, 7, 8	5

Pengembangan Media Pembelajaran “*Cultulearn*” Berbasis Aplikasi pada Materi Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar

	yang diajarkan.		
Penyajian	Media pembelajaran “ <i>cultulearn</i> ” berbasis aplikasi yang digunakan menarik pada penggunaannya.	9, 10, 11	3
Keefektifan	Media pembelajaran “ <i>cultulearn</i> ” berbasis aplikasi yang digunakan sudah sesuai dengan kriteria keefektifan pada materi yang disediakan.	12	1

Tabel 2 Kisi-Kisi Lembar Instrumen Validasi Media

Aspek	Indikator	No Butiran	Jumlah Butir
Tampilan desain	Media pembelajaran “ <i>cultulearn</i> ” berbasis aplikasi yang digunakan menarik perhatian peserta didik.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
Isi media	Media pembelajaran “ <i>cultulearn</i> ” berbasis aplikasi yang digunakan sudah tepat menggunakan istilah pada aplikasi	11, 12, 13	3
Karakteristik media	Media pembelajaran “ <i>cultulearn</i> ” berbasis aplikasi yang digunakan sudah sesuai dengan karakter pengguna media yaitu siswa kelas V SD.	14, 15, 16, 17	4

Analisis kevalidan merupakan hasil akhir yang diperoleh setelah validator ahli materi dan validator ahli media memberikan penilaian mengenai produk media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis yang dilakukan dapat diperoleh melalui perhitungan secara manual dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono, 2015:95)

Keterangan:

P = nilai rata-rata

$\sum X$ = total skor jawaban validator

$\sum Xi$ = total skor maksimal

Hasil persentase analisis kevalidan dijadikan pedoman dalam menentukan kevalidan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran “*cultulearn*” dinyatakan valid apabila hasil persentase validasi yang diberikan memperoleh nilai $\geq 61\%$ dengan melihat tabel berikut ini.

Tabel 3 Kriteria Kevalidan Produk

Presentase (%)	Kriteria	Keterangan
0 – 20	Tidak Valid	Revisi Total
21 – 40	Kurang Valid	Revisi
41 – 60	Cukup Valid	Revisi
61 – 80	Valid	Sedikit Revisi
81 – 100	Sangat Valid	Tidak Revisi

(Sumber: Riduwan, 2012)

Sementara itu, Data keefektifan media pembelajaran “*cultulearn*” berbasis aplikasi merupakan jenis data kuantitatif. Data ini diperoleh dengan menghitung tingkat capaian peserta didik yang mampu mencapai target hasil belajar melalui lembar tes yang akan diberikan setelah dilakukan penerapan media pembelajaran “*cultulearn*” di dalam kelas.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data keefektifan adalah lembar tes. Lembar tes merupakan media lembar penilaian yang digunakan untuk menilai keefektifan produk terhadap capaian pembelajaran peserta didik pada materi keberagaman budaya. Lembar tes memuat soal pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal materi keberagaman budaya. Lembar tes diberikan kepada peserta didik setelah dilakukan penerapan media pembelajaran “*cultulearn*” pada materi keberagaman budaya.

Analisis keefektifan merupakan hasil akhir capaian belajar peserta didik yang diperoleh melalui lembar tes yang dibagikan setelah mengoperasikan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis data didapatkan setelah menghitung persentase tingkat keberhasilan peserta didik yang dapat mencapai target

hasil belajar peserta didik yang telah ditentukan sesuai dengan nilai KKM sebesar 75 yang berada di sekolah. Analisis data keefektifan dapat diperoleh melalui perhitungan secara manual dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono, 2015:95)

Keterangan:

- P = nilai rata-rata
 ΣX = total peserta didik yang telah mencapai target capaian hasil belajar
 ΣXi = total peserta didik di dalam satu kelas

Hasil persentase analisis kevalidan dijadikan pedoman dalam menentukan keefektifan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran “*cultulearn*” dinyatakan efektif apabila hasil persentase efektifitas yang diberikan memperoleh nilai $\geq 61\%$ dengan melihat tabel berikut ini.

Tabel 4 Kriteria Keefektifan Produk

Presentase (%)	Kriteria
0 – 20	Tidak Efektif
21 – 40	Kurang Efektif
41 – 60	Cukup Efektif
61 – 80	Efektif
81 – 100	Sangat Efektif

(Sumber Riduwan, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini mencakup seluruh serangkaian proses tahapan dengan berdasarkan jenis penelitian pengembangan yang dipilih. Pada bab sebelumnya telah dijelaskan mengenai pemilihan model penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yang terstruktur dan runtun, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). 5 tahapan tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu tahap *analysis* atau analisis.

Tahap *analysis* atau analisis merupakan tahap pertama proses penelitian yang dilakukan. Pada tahap ini, peneliti ingin melakukan observasi dan wawancara kepada guru mengenai beberapa hal mengenai data yang dibutuhkan sebagai dasar pengembangan sebuah aplikasi yang akan dibuat. Peneliti melakukan penggalan data,

mengumpulkan informasi, dan mengamati fenomena yang terjadi di SDN Wage 1 Sidoarjo. Observasi dan wawancara dilaksanakan ketika mulai menyusun proposal penelitian. Peneliti melaksanakan observasi dan wawancara secara langsung di SDN Wage 1 Sidoarjo.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada salah satu guru kelas V di SDN Wage 1 Sidoarjo yaitu Ibu Nining Nur Laili, S.Pd. menyatakan bahwa kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut adalah Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013. Adapun Kurikulum Merdeka diterapkan pada kelas I, II, IV, dan V sedangkan kurikulum 2013 diterapkan pada kelas III dan VI. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menyesuaikan objek penelitian yaitu kelas V dengan menggunakan Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum terbaru yang disiapkan oleh pemangku kebijakan sebagai pengganti kurikulum sebelumnya. Kurikulum Merdeka disiapkan untuk mengatasi kebutuhan karakteristik peserta didik dan perkembangan zaman. Kurikulum merdeka memiliki tujuan untuk memberikan kemandirian kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan atau skill peserta didik itu sendiri. salah satu keterampilan yang diupayakan adalah keterampilan mengenai pemahaman perkembangan teknologi sebagai suatu media yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar.

Integrasi pembelajaran berbasis teknologi pada kurikulum merdeka dikenal dengan TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*). TPACK merupakan sebuah bentuk integrasi proses pembelajaran dengan menyesuaikan perkembangan zaman. TPACK dapat menjadi suatu solusi dalam menyiapkan peserta didik untuk kehidupan yang akan datang.

Integrasi suatu pembelajaran dengan teknologi yang sedang berkembang saat ini dapat berjalan secara maksimal apabila subyek atau fasilitator pendidikan dapat memiliki pemahaman atau kemahiran di bidang teknologi. Dalam hal ini subyek atau fasilitator adalah seorang pendidik atau guru.

Menurut Ibu Nining Nur Laili, S.Pd. pada zaman sekarang ini fenomena yang terjadi adalah guru belum memiliki tingkat pemahaman dan keterampilan yang tinggi di bidang teknologi dalam upaya penerapan pembelajaran di dalam kelas. Sementara itu, peserta didik lebih memiliki kemahiran di bidang teknologi dengan memainkan *smartphone* yang dimiliki. Oleh karena itu, dibutuhkan seorang guru yang memiliki pemahaman dan keterampilan teknologi untuk memantau secara langsung mengenai pemanfaatan *smartphone* dalam proses belajar.

Menurut Kepala Sekolah SDN Wage 1 Sidoarjo yaitu Ibu Nur Hidayati, S.Pd. hanya 1 hingga 2 dari 10 guru di sekolah tersebut yang memiliki pemahaman dan

keterampilan di bidang teknologi. Mereka yang memiliki pemahaman teknologi didominasi oleh guru-guru muda yang dapat dengan cepat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Proses pembelajaran di dalam kelas selama ini hanya memanfaatkan media pembelajaran papan tulis dan buku sebagai bahan ajar.

Menurut Kepala Sekolah, tenaga pendidik di SDN Wage 1 dirasa masih kurang memiliki pemahaman teknologi sehingga diperlukan adanya inovasi-inovasi berkaitan dengan pembelajaran berbasis teknologi. Dalam hal ini, media pembelajaran “*cultulearn*” berbasis aplikasi sangat cocok menjadi solusi dan diterapkan di SDN Wage 1 Sidoarjo.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik memiliki karakteristik latar belakang yang berbeda-beda. Hal itu dikarenakan banyak sekali masyarakat pendatang di sekolah tersebut. Terdapat banyak sekali keberagaman budaya yang ada di sekolah tersebut. Pada SDN Wage 1 Sidoarjo didominasi oleh Suku Jawa. Tetapi terdapat suku-suku lain seperti Suku Sunda, Suku Papua, Suku Dayak, dan Suku Madura. Perbedaan tersebut tidak diselaraskan dengan pemahaman peserta didik mengenai keberagaman budaya di Indonesia.

Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perilaku diskriminatif yang ditunjukkan peserta didik. Permasalahan yang sering terjadi adalah sikap diskriminatif membeda-bedakan suku dan warna kulit. Selain itu, terjadi sikap perundungan atau pembullying yang terjadi oleh suku mayoritas kepada suku minoritas di sekolah tersebut.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penekanan sikap atau nilai afektif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya dengan bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Peserta didik dapat membentuk karakter yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti melakukan analisis pada buku paket sebagai bahan ajar peserta didik. Buku paket mata pelajaran “Pendidikan Pancasila” di kelas V Sekolah Dasar dengan materi keberagaman budaya menjadi fokus pada analisis sumber belajar ini. Dalam menganalisis buku paket tersebut, materi yang dicantumkan sudah sangat lengkap terdiri dari keberagaman budaya, suku, lagu tradisional, dan rumah adat tetapi belum disajikan secara utuh dan lengkap seluruh keberagaman yang berada di 38 provinsi yang ada di Indonesia. Implementasi sikap mengenai menghargai dan menghormati setiap perbedaan belum ditekankan pada materi yang ada di buku tersebut. Selain itu, tetap dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan antusiasme dan keaktifan

peserta didik sehingga pengalaman belajar mereka lebih bermakna.

Tahap kedua yaitu tahap *design* atau *desain*. Pada tahap design atau desain, peneliti ingin menyusun kerangka aplikasi “*cultulearn*” dimulai dengan perumusan tujuan, penyusunan materi, penyusunan garis besar isi media dan desain aplikasi, dan pembuatan prototipe. Langkah-langkah tersebut dijabarkan sebagai berikut.

Pada perumusan tujuan, peneliti menyesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan materi keberagaman budaya. Pada bab tentang keberagaman budaya, peneliti menggunakan fase C yaitu kelas V sebagai subyek penelitian. Capaian pembelajaran yang digunakan adalah peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Selain itu, tujuan pembelajaran yang digunakan adalah melalui media pembelajaran “*cultulearn*” berbasis aplikasi, peserta didik dapat menganalisis keberagaman budaya di Indonesia serta dengan alur tujuan pembelajaran menganalisis keberagaman budaya di Indonesia.

Perumusan tujuan sangat penting dilakukan untuk membuat sebuah gambaran atau batasan mengenai materi. Batasan materi tersebut nantinya digunakan pada aplikasi “*cultulearn*”.

Selanjutnya dalam menyusun materi pada aplikasi, peneliti melakukan penyusunan butir-butir materi yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran pada materi keberagaman budaya. Materi disajikan secara lengkap dan runtut untuk memberikan gambaran bahwa Indonesia memiliki keberagaman budaya yang sangat banyak untuk diketahui. Selain itu, materi tersebut bertujuan untuk memberikan pemahaman dan penanaman nilai-nilai kebhinekaan kepada diri peserta didik.

Pada penyusunan garis besar isi media dan desain aplikasi, peneliti melakukan perancangan dengan mendesain isi aplikasi “*cultulearn*”. Peneliti menggunakan aplikasi *canva* untuk mendesain tampilan, isi, gambar, dan animasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Peneliti membuat desain sekreatif dan semenarik mungkin agar peserta didik dapat antusias dan senang mengoperasikan media pembelajaran “*cultulearn*”.

Tabel 5 Desain Media Pembelajaran “*Cultulearn*”

No	Visual	Keterangan
.		

1.		<p>Tampilan Utama</p> <p>Sebelum memasuki aplikasi, pengguna disuguhkan dengan nama aplikasi tersebut.</p>
2.		<p>Menu Awal</p> <p>Pada menu awal, pengguna disajikan mengenai tampilan awal sebelum memasuki aplikasi "cultulearn"</p>
3.		<p>Menu Utama</p> <p>Pada menu utama, pengguna disajikan pilihan beberapa sub menu yang ingin dituju.</p>
4.		<p>Menu Petunjuk</p> <p>Pada menu petunjuk, disajikan beberapa icon dengan fungsinya. Disini diharapkan pengguna dapat mengerti fungsi icon atau tombol-tombol pada aplikasi "cultulearn".</p>
5.		<p>Menu Profil</p> <p>Pada menu profil, disajikan profil atau biodata pengembang aplikasi "cultulearn".</p>
6.		<p>Menu Tujuan</p> <p>Pada menu tujuan, disajikan tujuan pembelajaran pada materi keberagaman budaya disesuaikan dengan capaian pembelajaran.</p>
7.		<p>Menu Materi</p> <p>Pada menu materi, disajikan materi terstruktur mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Keberagaman budaya meliputi bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, alat musik tradisional, dan lagu daerah. Disajikan sebuah menu peta Indonesia sehingga pengguna dapat</p>

	<p>menuju provinsi atau pulau yang ingin diketahui mengenai keberagaman di wilayah tersebut.</p>
---	--

Pengembangan Media Pembelajaran “Cultulearn” Berbasis Aplikasi pada Materi Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar

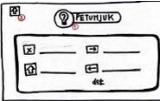
		
8.		<p>Menu Rangkuman</p> <p>Pada menu rangkuman disajikan rangkuman materi atau inti materi yang ingin dibahas mengenai penanaman nilai-nilai kebhinekaan kepada pengguna.</p>
9.		<p>Menu Kuis</p> <p>Pada menu kuis, disajikan soal-soal latihan untuk menguji pemahaman pengguna setelah mengoperasikan aplikasi “cultulearn” sebagai media pembelajaran.</p>

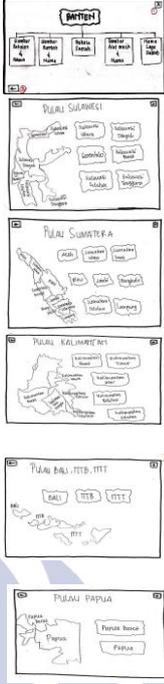
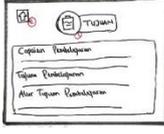
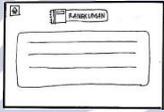
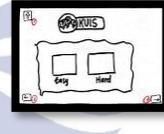
Sementara itu, peneliti juga menyusun lembar validasi materi dan media yang akan digunakan untuk uji kevalidan materi dan media tersebut. Tampilan yang didesain dan materi yang dicantumkan pada media pembelajaran “cultulearn” akan dinilai tingkat validitasnya sehingga dapat dinyatakan layak untuk diterapkan.

Pada pembuatan prototipe peneliti merencanakan gambaran penggunaan aplikasi. Peneliti merancang aplikasi dan fungsi tombol dengan menyusun storyboard. Adapun storyboard tersebut disajikan dalam bentuk tabel berikut ini

Tabel 6 Storyboard

No.	Visual	Sketsa	Audio	Keterangan
-----	--------	--------	-------	------------

1	Dalam frame ini terdapat tampilan opening media.		Dubbing dan backsound instrumen lagu tradisional	Dalam tampilan ini terdapat background dan tulisan selamat belajar di “Cultulearn” pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menarik dan animasi yang sesuai.
2	Tampilan halaman pertama		Dubbing dan backsound instrumen lagu tradisional	Dalam tampilan halaman pertama ini terdapat judul materi dengan animasi dan background yang menarik serta terdapat beberapa tombol. 1. Tombol “Mulai” untuk memulai menuju tampilan menu. 2. Tombol “X” untuk kembali ke tampilan opening
3	Tampilan layar utama menu		Dubbing dan backsound instrumen lagu tradisional	Dalam tampilan layar utama menu ini terdapat background dan tulisan yang menarik untuk menu yang dapat dipilih. 1. Tombol “X” untuk kembali ke tampilan opening. 2. Tombol “←” untuk kembali ke halaman sebelumnya. 3. Kolom menu yang menyediakan option petunjuk, profil pengembang, tujuan pembelajaran, materi, rangkuman dan kuis.
4	Tampilan layar opsi “Petunjuk”		Dubbing dan backsound instrumen lagu tradisional	Pada opsi “Petunjuk” di tampilan menu ketika diklik akan menampilkan penjelasan terkait fungsi masing-masing tombol.

5	Tampilan layar opsi "Profil"		Dubbing dan backsound instrument lagu tradisional	<p>1. Pada opsi "Profil" ketika diklik akan menampilkan biodata singkat dari pengembang media.</p> <p>2. Tombol untuk kembali ke menu.</p>			Dubbing dan backsound instrument lagu tradisional	<p>Provinsi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol (X) untuk keluar dari aplikasi. 2. Tombol (←) untuk kembali ke halaman peta pulau jawa. 	
6	Tampilan layar opsi "Tujuan"		Dubbing dan backsound instrument lagu tradisional	<p>1. Pada opsi "Tujuan" saat diklik akan menampilkan CP, TP, dan ATP yang akan dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran.</p> <p>2. Tombol untuk kembali ke menu.</p>					
7	Tampilan layar opsi "Materi"		Dubbing dan backsound instrument lagu tradisional	<p>Dalam tampilan layar opsi "Materi" ini terdapat penjelasan materi secara ringkas dengan dilengkapi teks, serta gambar-gambar yang menarik. Selain itu, di dalam materi pembelajaran siswa diajak berinteraksi agar pembelajaran lebih interaktif dan tidak membosankan.</p> <p>Notes: Setiap peta pulau terdapat hyperlink kolom yang berisikan provinsi yang dapat di klik, yang mana jika di klik akan muncul informasi mengenai bahasa, rumah adat, pakaian adat, alat musik, dan lagu daerah dari masing-masing provinsi tersebut disertai gambar.</p>	8	Tampilan layar opsi "Rangkuman"		Dubbing dan backsound instrument lagu tradisional	<p>Pada tampilan layar "Rangkuman" berisikan rangkuman singkat materi keberagaman dalam bingkai bhinneka tunggal ika.</p>
					9	Tampilan layar opsi "Quiz"		Dubbing dan backsound instrument lagu tradisional	<p>Pada tampilan layar "Kuis" yang berisikan soal pilihan ganda dengan 2 level yaitu Easy dan Hard yang dapat dipilih oleh user.</p>

Tahap ketiga adalah tahap *development* (*pengembangan*). Pada tahap *development* atau *pengembangan*, peneliti melakukan proses pembuatan media pembelajaran "*cultulearn*". Peneliti menggunakan aplikasi pengembang *Contruc3* untuk membuat aplikasi "*cultulearn*". Aplikasi pengembang *Contruc3* dipilih karena penggunaan aplikasi tersebut bersifat sederhana dan mudah untuk dipelajari bagi pemula sehingga peneliti dapat mengeksplere dan merancang aplikasi sebaik dansekreatif mungkin.

Pembuatan media pembelajaran "*cultulearn*" disesuaikan dengan prototipe dan desain materi maupun media yang sudah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti akan memberikan fungsi pada tombol-tombol yang tersedia atau yang biasa dikenal dengan *coding*. *Coding* merupakan proses untuk mengaktifkan tombol

Pengembangan Media Pembelajaran “Cultulearn” Berbasis Aplikasi pada Materi Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar

yang tersedia sehingga mendapatkan kesan interaktif ketika tombol tersebut disentuh.

Uji validasi materi dilakukan oleh salah satu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Beliau adalah Zaenal Abidin, S.Pd., M.Pd. dosen yang mengampu mata kuliah Pendidikan Pancasila atau PPKN. Uji validasi materi dilakukan secara langsung dengan menunjukkan hasil produk yang dikembangkan serta mengisi lembar validasi materi yang sudah disusun sebelumnya.

Adapun dalam uji validasi materi ini mendapatkan nilai persentase 98,3% dengan kategori “sangat valid”. Berikut ini merupakan hasil uji validasi materi yang sudah dilakukan.

Tabel 7 Tabel Uji Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Pembelajaran						
1.	Kesuaian materi dengan media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi					√
2.	Kejelasan materi yang disampaikan					√
3.	Kemudahan dalam memahami materi					√
Isi Materi						
4.	Kesesuaian materi yang disajikan					√
5.	Ketepatan urutan pada materi yang disajikan					√
6.	Kejelasan pada materi yang disajikan					√
7.	Kesesuaian soal dengan isi materi				√	
8.	Ketepatan materi yang dapat menambah pengetahuan peserta didik					√
Penyajian						
9.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam					√

	penyampaian materi					
10.	Ketepatan penggunaan istilah yang dapat dipahami oleh peserta didik					√
11.	Kejelasan gambar pada materi yang disajikan					√
Keefektifan						
12.	Keefektifan materi pada pembelajaran “cultulearn” dengan tujuan pembelajaran					√
Jumlah Nilai		59				
Nilai Rata-Rata		4,91				

Berdasarkan rekapitulasi dari hasil validasi materi, selanjutnya akan dihitung menggunakan skala *likert* sebagai berikut.

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase skor} &= \frac{59}{60} \times 100\% \\ &= 98,3\% \text{ (Sangat Valid).} \end{aligned}$$

Selanjutnya dalam lembar instrumen validasi materi terdapat kolom saran atau perbaikan yang diberikan oleh validator ahli. Pada kolom tersebut, validator menuliskan untuk lebih memperhatikan penggunaan huruf kapital pada aplikasi. Selain itu, perbaikan pada dubbing menggunakan musik tradisional agar lebih menarik. Saran yang sudah dituliskan kemudian langsung diberikan perbaikan kepada aplikasi “cultulearn”.

Selanjutnya Uji validasi media dilakukan oleh salah satu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Beliau adalah Drs. Suprayitno, M.Si. dosen yang mengampu mata kuliah Ilmu Pendidikan Sosial dan Seni Budaya. Uji validasi media dilakukan secara langsung dengan menunjukkan hasil produk yang dikembangkan serta mengisi lembar validasi media yang sudah disusun sebelumnya.

Adapun dalam uji validasi media ini mendapatkan nilai persentase 91,25% dengan kategori “sangat valid”. Berikut ini merupakan hasil uji validasi media yang sudah dilakukan.

Tabel 8 Tabel Uji Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan Desain						
1.	Kemenarikan warna desain pada aplikasi					√
2.	Kemenarikan intro pada aplikasi				√	
3.	Keterpaduan komposisi warna background dan layout pada aplikasi				√	
4.	Kejelasan gambar yang digunakan pada aplikasi					√
5.	Kemenarikan animasi gambar pada aplikasi					√
6.	Ketepatan tata letak pada aplikasi				√	
7.	Kesesuaian penempatan tombol pada aplikasi					√
8.	Kemenarikan font yang digunakan pada aplikasi					√
9.	Kejelasan font yang digunakan pada aplikasi				√	
Isi Media						
10.	Ketepatan penggunaan istilah pada aplikasi				√	
11.	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan pada aplikasi				√	
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan					√
Karakteristik Media						
13.	Kemudahan menggunakan aplikasi					√
14.	Kemenarikan pada aplikasi					√
15.	Ketepatan media yang tergolong media interaktif					√
16.	Kesesuaian media				√	

digunakan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar					
Jumlah Nilai	73				
Nilai Rata-Rata	4,56				

Berdasarkan rekapitulasi dari hasil validasi media, selanjutnya akan dihitung menggunakan skala *likert* sebagai berikut.

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase skor} = \frac{73}{80} \times 100\%$$

$$= 91,25\% \text{ (Sangat Valid).}$$

Selanjutnya dalam lembar instrumen validasi media terdapat kolom saran atau perbaikan yang diberikan oleh validator ahli. Pada kolom tersebut, perbaikan pada dubbing menggunakan musik tradisional agar lebih menarik. Saran yang sudah dituliskan kemudian langsung diberikan perbaikan kepada aplikasi “cultulearn”.

Tahap keempat adalah tahap *implementation* atau implementasi. Peneliti ingin menguji keefektifan media pembelajaran “cultulearn” setelah dilakukan pengujian kevalidan. Objek yang digunakan pada uji keefektifan ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Sekolah yang menjadi sasaran adalah SDN Wage 1 Sidoarjo.

Desain uji coba dilaksanakan dengan menggunakan pola *one shot case study* yaitu memberikan perlakuan atau treatment di kelas berupa media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi kemudian diberikan sebuah lembar tes untuk menguji keberhasilan penerapan media pembelajaran tersebut dan mengetahui hasil belajar peserta didik. Data hasil belajar peserta didik digunakan sebagai bahan untuk menguji tingkat keberhasilan atau keefektifan produk media yang dikembangkan.

Dilakukan uji coba terbatas sesuai dengan *pola one shot case study* kepada peserta didik kelas V A. Adapun hasil uji coba terbatas disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Uji Coba Terbatas

No.	Inisial Nama	Hasil Tes
1.	AF	85
2.	APR	75
3.	ANOHP	95
4.	ARS	95
5.	APDP	90
6.	ADRS	100
7.	ARR	100
8.	AKNI	90
9.	BDF	100

Pengembangan Media Pembelajaran “Cultulearn” Berbasis Aplikasi pada Materi Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar

10.	CNIS	100
11.	DNR	90
12.	DAP	95
13.	MSDP	95
14.	MAR	100
15.	MYRF	100
16.	MFAA	95
17.	MHA	95
18.	NTN	80
19.	NAD	95
20.	PKN	80
21.	RMZ	85
22.	RPA	100
23.	RA	70
24.	SFCR	100
25.	TAA	90
26.	ZIM	100
27.	KES	100
28.	RMZ	70

Data ini menunjukkan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan treatment atau perlakuan berupa media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi. Acuan nilai ketuntasan belajar peserta didik menggunakan nilai KKM atau standard yang dikeluarkan oleh pihak sekolah ketika menghadapi ujian atau asesmen akhir yaitu sebesar ≥ 75 . Adapun nilai ketercapaian peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{Jumlah peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{28} \times 100\%$$

$$P = 92,85\% \text{ (Sangat Efektif)}$$

Dengan hasil persentase keberhasilan belajar sebesar 92,85% maka kategori untuk keefektifan produk media yang dikembangkan adalah sangat efektif.

Tahap terakhir adalah tahap *evaluation* atau evaluasi. Pada tahap *evaluation* atau evaluasi, peneliti telah melakukan serangkaian proses tahapan penelitian pengembangan model ADDIE. Pada tahap terakhir ini, peneliti melakukan evaluasi secara keseluruhan mulai dari tahap analisis hingga tahap implementasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai serangkaian proses tahapan penelitian apakah sesuai dengan rencana yang dipaparkan pada bab sebelumnya atau belum sesuai. Selanjutnya, perbaikan tetap diberikan untuk memperbaiki hasilnya. Evaluasi yang telah dilakukan antara lain; (1) perbaikan pada *dubbing* media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi untuk menjadi lagu tradisional; (2) perbaikan pada beberapa kata dengan penggunaan huruf kapital pada media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi; (3) perbaikan pada salah satu indikator lembar instrumen validasi materi.

Pembahasan

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran “Cultulearn” Berbasis Aplikasi pada Materi Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar” merupakan penelitian yang menggunakan jenis model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Adapun temuan-temuan pada penelitian ini dijelaskan pada sub bab pembahasan secara sistematis dan terstruktur yang disesuaikan dengan 5 tahapan model pengembangan ADDIE.

Pada tahap pertama yaitu *analysis* (analisis), tahap ini peneliti melakukan sebuah upaya untuk menggali informasi, memperoleh data, dan menganalisis permasalahan yang ada di SDN Wage 1 Sidoarjo. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara kepada peserta didik, guru, dan kepala sekolah.

Menurut kepala sekolah, praktik pembelajaran di kelas yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih dinyatakan kurang dalam praktiknya. Media pembelajaran yang digunakan pada sekolah tersebut merupakan media-media seperti papan tulis dan buku. Hal ini disebabkan kurangnya sarana atau prasarana yang menunjang proses pendidikan dengan pemanfaatan teknologi. Proses pembelajaran yang baik didukung juga dengan sarana & prasarana yang mendukung (Sudibyo & Nugroho, 2020).

Sementara itu, proses pembelajaran berbasis teknologi juga sulit untuk diterapkan di dalam kelas karena sumber daya guru dalam hal melek teknologi juga masih kurang baik. Media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dirasa sulit untuk dibuat. Hal tersebut dikarenakan waktu dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak cukup dengan waktu 1 hari saja. Sedangkan, proses pendidikan setiap hari harus dijalankan. Pertimbangan mengenai waktu pembuatan ini juga yang menjadikan alasan guru enggan memilih media pembelajaran berbasis teknologi.

Sebaliknya, pendidikan saat ini dituntut untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai kemajuan teknologi yang berkaitan juga dengan perkembangan zaman. Guru atau pendidik dituntut untuk menyiapkan peserta didik untuk kehidupan di masa yang akan datang. Penyesuaian perubahan zaman dapat implementasikan dengan pengenalan dan pemanfaatan media-media pembelajaran atau proses belajar yang memanfaatkan kecanggihan teknologi.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media buku membuat peserta didik merasa cepat bosan. Berdasarkan wawancara kepada peserta didik, proses pembelajaran dengan menggunakan buku membuat peserta didik cepat merasakan kejenuhan dan bosan. Apabila hal ini terus dilakukan maka kemungkinan proses

pembelajaran yang didapatkan peserta didik tidak bermakna. Jadi, diperlukan sebuah inovasi atau pembaharuan yang berkaitan dengan proses belajar anak sehingga media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat menjadi solusi untuk permasalahan tersebut. Selain itu, karakter anak-anak terumata yang sedang duduk di bangku Sekolah Dasar yaitu gemar bermain game dapat menjadi kesempatan guru untuk mengajak belajar sambil bermain kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Mahfud & Fahrizqi, 2020:33), bahwa karakteristik anak di sekolah dasar adalah bermain yang menyenangkan sehingga sebuah sistem pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik mereka.

Teknologi yang masif digunakan saat ini adalah *smartphone*. Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik di kelas V Sekolah Dasar memperoleh data bahwa 22 dari 28 peserta didik di dalam kelas sudah difasilitasi oleh orang tuanya memiliki *smartphone* sendiri. Fenomena yang terjadi adalah penyalahgunaan *smartphone* untuk kepentingan bermain saja. Oleh karena itu, media pembelajaran "*cultulearn*" berbasis aplikasi dapat dimanfaatkan untuk menjadi solusi atas fenomena tersebut.

Temuan lain pada tahap ini bahwa banyak terjadi permasalahan mengenai tindakan diskriminatif peserta didik kepada teman sebaya. Hal ini didukung oleh pernyataan guru yang mengatakan bahwa sekolah tersebut memang kebanyakan masyarakat pendatang yang berasal dari luar Pulau Jawa. sehingga materi keberagaman budaya diharapkan dapat membentuk nilai karakter peserta didik mengenai pemahaman Kebhinekaan.

Tahap kedua yaitu *design* (desain). Tahap *design* atau desain pada penelitian ini merupakan tahap untuk menyusun materi dan konten media yang menarik disesuaikan dengan karakter peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Materi disusun dengan penyesuaian dari bahan ajar buku paket "Pendidikan Pancasila". Desain media dibuat semenarik mungkin agar membuat peserta didik tertarik dan tidak cepat bosan mengoperasikan aplikasi "*cultulearn*". Hal tersebut sesuai dengan pendapat Masiswo & Atika (2016), fungsi desain adalah menambah keindahan sebuah produk sehingga lebih bagus dan menarik.

Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan). Tahap *development* atau pengembangan pada penelitian ini merupakan tahap pembuatan aplikasi dan penilaian aplikasi atau validasi. Pada proses pembuatan aplikasi terdapat proses penyusunan konten dan pengodingan. Proses pembuatan aplikasi berfungsi untuk mengatur tata letak fitur pada aplikasi dan mengaktifkan tombol-tombol yang berada pada aplikasi tersebut. Hal tersebut sesuai

dengan pendapat Java dkk. (2021), *coding* merupakan tahap untuk membuat suatu kode tentang tombol yang akan diaktifkan pada aplikasi agar dapat dibaca atau diterjemahkan oleh aplikasi.

Selanjutnya merupakan validasi atau melakukan penilaian kelayakan aplikasi yang dikembangkan. Validasi meliputi validasi materi dan validasi media. validasi materi dan media ini memiliki 5 alternatif jawaban yang mengacu pada skala *Likert* pada setiap butir pertanyaan, yaitu sebagai berikut : 1) sangat kurang; 2) kurang; 3) cukup; 4) baik; dan 5) sangat baik (Sugiyono, 2015).

Terdapat 12 aspek penilaian pada validasi materi dan mendapatkan nilai persentase 98,3% dengan kriteria sangat valid menurut tabel kriteria oleh Riduwan (2012). Meskipun mendapatkan nilai persentase dengan kategori sangat valid, tetapi tetap terdapat perbaikan yang dilakukan sesuai dengan catatan saran oleh validator ahli materi. Tujuan dari validasi materi adalah untuk menguji kelayakan dari materi di dalam aplikasi yang disesuaikan dengan tujuan atau capaian pembelajaran pada materi keberagaman budaya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dwiningsih dkk. (2018) bahwa suatu media pembelajaran harus memiliki fokus yang jelas pada tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran mencakup kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Sementara itu, terdapat 16 aspek penilaian pada validasi media dan mendapatkan nilai persentase 91,25% dengan kriteria sangat valid menurut tabel kriteria oleh Riduwan (2012). Validasi media yang dilakukan tidak terdapat catatan saran sehingga perbaikan tidak perlu dilakukan. Validasi media bertujuan untuk menilai kelayakan dari desain pada aplikasi tersebut yang disesuaikan dengan karakter peserta didik, fungsi media, dan sifat media interaktif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rohiman & Anggoro (2019), menyatakan bahwa tujuan validasi media adalah mengetahui kelayakan produk sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pengembangan desain media.

Tahap keempat yaitu *implementation*. *Implementation* atau implementasi pada penelitian ini merupakan tahap untuk menguji coba media aplikasi setelah dinyatakan valid pada tahapan sebelumnya. Uji coba dilakukan dengan menggunakan desain uji cob *one shoot case study*. Menurut Sugiyono (2015:74) *one shoot case study* merupakan jenis desain uji coba yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah dilakukan perlakuan (*treatment*).

Pada tahap ini, peneliti menggunakan objek penelitian kelas V di SDN Wage 1 Sidoarjo dengan sampel satu kelas. Proses pembelajaran yang terlihat yaitu peserta

didik sangat antusias dan aktif dalam proses belajar. Peserta didik sangat senang memainkan *smartphone* dengan tujuan melakukan proses belajar.

Tahap kelima yaitu *evaluation*. *Evaluation* atau evaluasi merupakan tahapan untuk mengevaluasi setiap tahapan model penelitian pengembangan ADDIE. Perbaikan yang telah dilakukan dicantumkan pada tahap ini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pemaparan yang telah dijabarkan pada bagian hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Kesimpulan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil serangkaian proses penelitian yang disesuaikan dengan rumusan masalah yang dapat dijawab pada bab sebelumnya. Adapun jawaban rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut; (1) menjabarkan proses penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran “Cultulearn” Berbasis Aplikasi pada Materi Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar” yang disesuaikan dengan model penelitian pengembangan ADDIE secara terstruktur dan runtut; (2) produk media pembelajaran “cultulearn” mendapatkan predikat kategori “sangat valid” pada hasil uji validasi materi dan uji validasi media. Kesimpulan tersebut didapatkan dengan hasil dari uji validasi materi mendapatkan nilai persentase sebesar 98,3% dengan kategori “sangat valid” dan hasil uji validasi media mendapatkan nilai persentase sebesar 91,25% dengan kategori “sangat valid”. (3) produk media pembelajaran “cultulearn” mendapatkan predikat kategori “sangat efektif” pada uji coba terbatas. Kesimpulan tersebut didapatkan setelah peneliti mengimplementasikan produk media yang dikembangkan kepada peserta didik di dalam satu kelas. Hasil tingkat capaian keberhasilan peserta didik kelas V di dalam satu kelas mendapatkan nilai persentase sebesar 92,85% dengan kategori “sangat efektif”.

Saran

Berdasarkan serangkaian proses penelitian pengembangan media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut; (1) Media pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi dapat dimanfaatkan menjadi alternatif media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran di dalam kelas selain bahan ajar buku; (2) diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan isi materi pada media

pembelajaran “cultulearn” berbasis aplikasi agar tidak terbatas dan memiliki cakupan materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304.
- Jamilah, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Kebhinekaan Melalui Penggunaan Media Gambar Di Kelas Iii Sd Islam Terpadu Al Ibrohimi Manyar Gresik. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(5), 602.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137.
- Rachmadyanti, P., Paksi, H. P., Wicaksono, V. D., Suprayitno, S., & Gunansyah, G. (2022). Studi Fenomenologi Pengalaman Guru dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 35–46.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Informatika*, 3(3), 9–19.
- Suyanto, J., Masykuri, M., & Sarwanto, S. (2020). Analisis Kemampuan Tpack (Technolgical, Pedagogical, and Content, Knowledge) Guru Biologi Sma Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 46.
- Wicaksono, V. D., Yusuf, A., Paksi, H. P., & ... (2023). Pelatihan Pengembangan Modul Digital Berbasis Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar*.