



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

SKRIPSI

OLEH

IANATUT TOYIBAH

NPM 18120308

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2022



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

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

IANATUT TOYIBAH

NPM 18120308

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2022

SKRIPSI

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

Yang disusun dan diajukan oleh

IANATUT TOYIBAH

NPM 18120308

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan dihadapan Dewan
Penguji**

Pembimbing I



**Husni Wakhyudin S.Pd.,M.Pd
NPP. 128701379**

**Semarang, 18 Oktober 2022
Pembimbing II**



**Qoriati Mushafanah S.Pd.,M.Pd
NPP. 128501378**

SKRIPSI

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

yang disusun dan diajukan oleh

IANATUT TOYIBAH

NPM 18120308

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 28 Oktober 2022

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji



Sekretaris



Sukanto, S.Pd., M.Pd
NPP. 987701131

Penguji I

Husni Wakhyudin, S.Pd., M.Pd
NPP. 128701379



.....

Penguji II

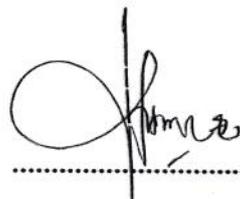
Ooriati Mushafanah, S.Pd., M.Pd
NPP. 128501378



.....

Penguji III

Dr. Siti Patonah, M.Pd
NPP. 097801251



.....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (**Al-Insyirah : 5**)
2. Jalani dengan sabar, ikhlas, teruslah berusaha, kuatkan dengan semangat dan doa hingga apa yang menjadi tujuan hidup ini dapat tercapai (**Ianatut Toyibah**)

Persembahan :

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tuaku Bapak Kastin Santoso dan Ibu Jumiati yang tiada henti memberi dukungan dan doa kepada penulis. Semoga keduanya selalu sehat dan diberkahi oleh Allah SWT
2. Almamater kebanggan penulis, Universitas PGRI Semarang.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ianatut Toyibah
NPM : 18120308
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID SICERDIK (APLIKASI CERDAS MENDIDIK) PADA TEMA 7 SUBTEMA 3 KELAS III SD NEGERI 1 KARANGDOWO WELERI” skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran oarang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 28 Oktober 2022
Yang membuat pernyataan

Ianatut Toyibah
NPM. 18120308

ABSTRAK

IANATUT TOYIBAH. NPM 18120308 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik (Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD Negeri 1 Karangdowo Weleri”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang 2022. Pembimbing I Husni Wakhyudin S.Pd.,M.Pd. Pembimbing II Qoriati Mushafanah S.Pd.,M.Pd.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah adanya *loss learning* akibat pandemi, guru masih terpaku pada media benda konkrit serta belum adanya pengembangan media pembelajaran tematik berbasis android yang memanfaatkan teknologi masa kini. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis android Sicerdik pada tema 7 subtema 3 kelas III? (2) Bagaimana implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis android Sicerdik pada tema 7 subtema 3 kelas III? (3) Bagaimana Keberterimaan pengembangan media pembelajaran berbasis android Sicerdik pada tema 7 subtema 3 kelas III?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang bernama Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik) pada tema 7 subtema 3 kelas III yang valid, memberikan pemahaman materi dan diterima bagi guru dan siswa SD Negeri 1 Karangdowo. Jenis Penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara dan angket dengan metode pengolahan data menggunakan skala *likert* dan *Guttman*.

Hasil penelitian ini valid berdasarkan validasi dari ketiga ahli media yang memperoleh nilai rata rata dengan persentase sebesar 94,33 % dengan kriteria layak tanpa revisi dan hasil validasi ketiga ahli materi memperoleh rata rata nilai dengan persentase 95 % dengan kategori layak tanpa revisi. Implementasi media Sicerdik dapat memberikan pemahaman konsep materi pada pembelajaran tema 7 subtema 3 bagi siswa kelas III dengan hasil evaluasi dari 23 siswa dengan perolehan nilai tertinggi 100 dan terendah 60 keseluruhan rata rata hasil nilai yang diperoleh yaitu 91. Hasil angket keberterimaan media Sicerdik dinyatakan diterima oleh guru dengan persentase nilai sebesar 91 % dan pada angket respon siswa mendapatkan nilai dengan persentase 96,95 %, keduanya mendapatkan kriteria sangat layak. Kesimpulannya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android Sicerdik yang telah dikembangkan telah valid, dapat memberikan pemahaman materi pembelajaran dan juga diterima sebagai media pembelajaran kelas III.

PRAKATA

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad, taufik serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik (Aplikasi Cerdas Mendidik) pada tema 7 subtema 3 kelas III SD Negeri 1 Karangdowo Weleri Kendal " ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari banyaknya hambatan dan rintangan yang dilalui. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan dorongan serta saran yang diberikan dari berbagai pihak, khususnya dosen pembimbing, segala hambatan dan rintangan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan setulus hati penulis sampaikan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas PGRI Semarang, Ibu Dr Sri Suciati M.Hum. yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Siti Fitriana S.Pd., M.Pd., Kons. yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Bapak Sukanto S.Pd., M.Pd yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Dosen Pembimbing I, Bapak Husni Wakhyudin S.Pd.,M.Pd yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dengan penuh ketekunan dan kecermatan.
5. Dosen Pembimbing II, Ibu Qoriati Mushafanah S.Pd.,M.Pd yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.

7. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Karangdowo Weleri Bapak Murjianto S.Pd yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian diinstansi yang dipimpinnya.
8. Guru wali kelas III Ibu Siti Zubaidah S.Pd yang telah membantu saya selama penelitian.
9. Kedua orang tua saya Bapak Kustin Santoso dan Ibu Jumiati serta keluarga besar yang senantiasa memberikan banyak dukungan kepada saya selama saya menempuh pendidikan.
10. Teman teman Kelas G PGSD 2018 dan Kos Pancakarya yang selalu memberi dukungan dan menyemangati saya saat penyusunan skripsi.
11. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidik, khususnya pendidik di dunia pendidikan dasar.

Semarang, 28 Oktober 2022
Penulis

Ianatut Toyibah
NPM. 18120308

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	8
H. Pentingnya Pengembangan.....	9
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
J. Definisi Istilah.....	11
BAB II.....	13
KAJIAN TEORI.....	13
A. Landasan Teori.....	13
B. Penelitian Relevan.....	27

C. Kerangka Pemikiran.....	28
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III	31
METODE PENELITIAN/PENGEMBANGAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	32
BAB IV	50
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan.....	50
B. Deskripsi Hasil Pengembangan	55
C. Deskripsi Hasil Uji Kevalidan	67
D. Pokok Temuan	87
E. Pembahasan Hasil Pengembangan.....	88
BAB V.....	94
SIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN.....	94
A. Simpulan	94
B. Saran.....	95
C. Keterbatasan Pengembangan	96
Daftar Pustaka	98
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir	30
Bagan 3. 1 Kerangka Berpikir Model ADDIE.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama Validator Media Sicerdik	36
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	43
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	43
Tabel 3. 4 Kisi Kisi Angket Keberterimaan Guru.....	44
Tabel 3. 5 Kisi Kisi Angket Respon Siswa	45
Tabel 3. 6 Pedoman Pemberian Skor Instrumen Validasi	46
Tabel 3. 7 Range Presentase Dan Kriteria Kualitatif	47
Tabel 3. 8 Kriteria Skor Dikemukakan Arikunto.....	48
Tabel 3. 9 Penskoran Angket Penerimaan Siswa.....	48
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru	52
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa	54
Tabel 4. 3 Daftar <i>Software</i> Pengembangan Media.....	57
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Media Tahap Pertama.....	69
Tabel 4. 5 Revisi Produk Media Sicerdik	71
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Media Tahap Kedua	72
Tabel 4. 7 Perbedaan Perolehan Nilai Validasi Media	74
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Materi Tahap Pertama	75
Tabel 4. 9 Revisi Materi Pada Media Sicerdik	77
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Materi Tahap Kedua.....	78
Tabel 4. 11 Perbedaan Perolehan Nilai Validasi Materi	80
Tabel 4. 12 Hasil Evaluasi	83
Tabel 4. 13 Hasil Angket Keberterimaan Media Oleh Guru	85
Tabel 4. 14 Hasil Angket Respon Siswa.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Icon <i>Smart Apps Creator</i>	23
Gambar 2. 2 Logo Media Sicerdik.....	24
Gambar 4. 1 <i>Splash Screen</i>	59
Gambar 4. 2 <i>Welcome Screen</i>	60
Gambar 4. 3 Halaman Menu Utama	61
Gambar 4. 4 Petunjuk Penggunaan	61
Gambar 4. 5 Informasi Pengembang.....	62
Gambar 4. 6 Informasi Tombol.....	63
Gambar 4. 7 Daftar Pustaka	63
Gambar 4. 8 Kompetensi Dasar	63
Gambar 4. 9 Menu Belajar	64
Gambar 4. 10 Materi dan Vidio Pembelajaran.....	65
Gambar 4. 11 Menu Soal	66
Gambar 4. 12 <i>Game</i>	67
Gambar 4. 13 Buku Pedoman Sicerdik.....	67

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Hasil Validasi Media Tahap Kedua	73
Diagram 4. 2 Perbandingan Rata Rata Kevalidan.....	74
Diagram 4. 3 Hasil Validasi Materi Rahap Kedua.....	79
Diagram 4. 4 Perbandingan Rata Rata Kevalidan Materi	80
Diagram 4. 5 Hasil Angket Keberterimaan Guru dan Siswa	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Blanko Pengajuan Tema.....	101
Lampiran 2 Surat Observasi.....	102
Lampiran 3 Surat Penelitian.....	103
Lampiran 4 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	104
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru di SDN 1 Karangdowo.....	105
Lampiran 6 Angket Analisis Kebutuhan Guru	107
Lampiran 7 Angket Analisis Kebutuhan Siswa Kelas III.....	109
Lampiran 8 Daftar Nama Siswa.....	115
Lampiran 9 Validasi Ahli Media I Tahap Pertama	116
Lampiran 10 Validasi Ahli Media III Tahap Pertama	120
Lampiran 11 Validasi Ahli Materi I Tahap Pertama.....	124
Lampiran 12 Validasi Ahli Materi III Tahap Pertama	128
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Media I Tahap Kedua	132
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Media II Tahap Kedua	136
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Media III Tahap Kedua.....	140
Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Materi I Tahap Kedua.....	145
Lampiran 17 Hasil Validasi Ahli Materi II Tahap Kedua.....	150
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Materi III Tahap Kedua	154
Lampiran 19 Instrumen Keberterimaan Media Oleh Guru	158
Lampiran 20 Instrumen Respon Siswa Terhadap	162
Lampiran 21 Buku Pedoman Penggunaan Media Sicerdik.....	171
Lampiran 22 Hasil Evaluasi Siswa	174
Lampiran 23 Story Board Media Sicerdik	175
Lampiran 24 Silabus Tematik	178
Lampiran 25 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	185
Lampiran 26 Tabel Bimbingan Proposal Skripsi Dosen Pembimbing I.....	189
Lampiran 27 Tabel Bimbingan Proposal Skripsi Dosen Pembimbing II.....	190
Lampiran 28 Tabel Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I.....	191
Lampiran 29 Tabel Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II.....	192
Lampiran 30 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	193

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses pengajaran dengan tujuan mengembangkan ilmu pengetahuan, kecerdasan, maupun potensi diri bagi manusia. Pendidikan dapat diperoleh kapanpun dari sumber manapun, dampaknya bisa menjadikan manusia dari tidak tahu menjadi lebih tahu, dari yang belum bisa menjadi bisa, dari tidak mahir menjadi mahir serta diharapkan menjadi manusia yang berkualitas dan mampu menguasai bidang yang diinginkan.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 dan 3 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan tersebut dapat diperoleh dari sekolah.

Pendidikan menurut Soegeng (2017:3) adalah proses dimana seseorang meningkatkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya dalam masyarakat dimana ia hidup dan tinggal. Pendidikan merupakan sebuah proses sosial dimana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang

terpilih dan terkontrol dengan aturan-aturan tertentu khususnya yaitu sekolah, sehingga dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu secara optimal.

Pada tahun 2020 di Indonesia maupun diseluruh dunia sedang terjadi pandemi covid 19 yang sangat berdampak dalam segala bidang termasuk pendidikan, hal tersebut mengakibatkan sekolah melaksanakan pembelajaran secara daring. Namun di tahun 2022 pandemi sudah mereda dan pemerintah sudah mengeluarkan aturan agar sekolah dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka secara penuh dengan kapasitas siswa 100%. Dalam pertemuan tatap muka banyak ditemukan permasalahan dalam pembelajaran seperti *loss learning* atau disebut kemunduran pembelajaran, maka dari itu tenaga pendidik dituntut untuk melakukan berbagai upaya *recovery learning* atau pemulihan pembelajaran yang sejalan dengan kondisi pendidikan saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri Karangdowo Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal dengan Ibu Siti Zubaidah S.Pd guru kelas III, menunjukkan bahwa sekolah sudah mengupayakan berbagai cara untuk melakukan *recovery learning* dengan memaksimalkan pembelajaran saat disekolah. Namun untuk proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, demonstrasi dan penugasan secara individu. Selama pembelajaran tatap muka guru belum menggunakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif karena hanya menggunakan benda konkrit yang ada disekitar ruang kelas dan lingkungan sekolah saja. Hal tersebut sering kali membuat siswa merasa jenuh

dan bosan saat pembelajaran berlangsung. Keterbatasan sarana penunjang pembelajaran didalam masing-masing kelas seperti LCD, proyektor dan speaker juga menjadikan guru kesulitan untuk menampilkan media pembelajaran yang menarik. Dari hal tersebut menyebabkan pemanfaatan teknologi masih minim dilakukan oleh guru kelas. Penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena menjadi salah satu sumber belajar siswa selain dari buku. Ketika pembelajaran dengan menggunakan media isi materi yang disampaikan akan lebih jelas. Sehubungan dengan permasalahan diatas perlu adanya pembaharuan media pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa dikelas.

Pada abad ke 21 ditandai dengan adanya revolusi industri 4.0, dimana internet sudah dapat saling terhubung. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat memiliki pengaruh yang signifikan dalam semua lini kehidupan manusia, penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari hari merupakan hal lumrah dan hampir setiap orang sudah menggunakannya. Dengan begitu adaptasi penggunaan teknologi sudah perlu dilakukan dalam dunia pendidikan. Dimasa sekarang ini profesionalisme tenaga pendidik dituntut tidak hanya memberikan pembelajaran secara konvensional tetapi perlu juga melibatkan pemanfaatan teknologi untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar dikelas, salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai arah perkembangan zaman seperti contoh media yang berbasis aplikasi android sebagai upaya *recovery learning*

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

Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaran tematik diharapkan siswa dapat belajar tidak hanya disekolah karena aplikasi ini dapat dengan mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Selain itu media yang berupa aplikasi dapat memberikan edukasi yang lebih kepada siswa. Pengembangan ini dapat dibuat dengan bantuan beberapa *software* yang dapat dengan mudah dicari tutorialnya melalui aplikasi *youtube*.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti perlu membuat sebuah inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android tematik di kelas III sehingga dapat membantu guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaran tematik diharapkan siswa dapat

belajar tidak hanya disekolah karena aplikasi ini dapat dengan mudah diakses dimana saja dan kapan saja.

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

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

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dikemukakan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya *loss learning* akibat pandemi.
2. Guru masih terpaku pada media pembelajaran benda konkrit dan media yang sudah ada dikelas.
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran tematik berbasis android yang memanfaatkan teknologi masa kini.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android Sicerdik pada tema 7 perkembangan teknologi subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi, pembelajaran 1 sampai 6 dengan objek penelitian adalah siswa kelas III dan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Karangdowo Weleri. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui kevalidan, implementasi dan keberterimaan media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis android Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik) pada pembelajaran tema 7 subtema 3 kelas III SD Negeri 1 Karangdowo Weleri ?
2. Bagaimana implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis android Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik) pada pembelajaran tema 7 subtema 3 kelas III SD Negeri 1 Karangdowo Weleri ?
3. Bagaimana keberterimaan pengembangan media pembelajaran berbasis android Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik) pada pembelajaran tema 7 subtema 3 kelas III SD Negeri 1 Karangdowo Weleri ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk :

1. Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis android Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik) yang valid pada tema 7 subtema 3 kelas III SD Negeri 1 Karangdowo Weleri.
2. Mengetahui implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis android Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik) pada tema 7 subtema 3 kelas III SD Negeri 1 Karangdowo Weleri.
3. Mengetahui penerimaan guru dan siswa dari pengembangan media pembelajaran berbasis android Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik) pada tema 7 subtema 3 kelas III SD Negeri 1 Karangdowo Weleri.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan yang dilakukan yaitu produk yang dikembangkan berupa aplikasi media pembelajaran yang berbasis android bernama Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik), yang bisa diinstal pada smartphone dan dapat diakses saat belajar dirumah maupun sekolah. Selanjutnya produk media pembelajaran Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik) memuat materi, gambar, vidio, soal evaluasi dan game edukasi sederhana yang memiliki tampilan menarik dan praktis. Isi dari media pembelajaran Sicerdik sesuai dengan pedoman silabus, RPP, buku guru dan buku siswa yang memuat pembelajaran Bahasa Indonesia, SBdP, IPA, IPS, PJOK, Matematika pada kelas III tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 sampai 6. Selain itu aplikasi dapat dijalankan secara offline tanpa sambungan internet.

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik minat dan memotivasi siswa saat pembelajaran agar siswa mudah memahami materi yang diajarkan dan tidak merasa jenuh sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik) pada tema 7 subtema 3 kelas III SD Negeri 1 Karangdowo Weleri diharapkan mampu memberi manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pembaca sebagai sarana untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran tematik berbasis android.

2. Manfaat Praktis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian :

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman, wawasan dan referensi saat pengembangan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tematik berbasis android.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa saat pembelajaran tema 7 subtema 3, sehingga siswa

dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun, siswa tidak merasa jenuh dan dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar dengan media pembelajaran berbasis android.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan pembelajaran, pemahaman, menambah wawasan dan menjadi sumber referensi untuk berinovasi dengan membuat media pembelajaran tematik baru berbasis android yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ketersediaan media pembelajaran berbasis android serta dapat memotivasi guru supaya lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran baru selain itu diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam upaya *recovery learning* dan meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis android menjadi alternatif penting sebagai sumber belajar bagi siswa karena dapat membantu kegiatan belajar siswa karena media pembelajaran yang berbentuk aplikasi terkesan lebih menarik untuk siswa karena bisa bermain sambil belajar. Media pembelajaran ini juga dimanfaatkan sebagai produk yang praktis, digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sekolah dapat menambah media

pembelajaran baru guna menunjang proses *recovery learning*. Selain itu media pembelajaran dapat dikembangkan sesuai arah perubahan zaman yang diharapkan mampu menjadi media pembelajaran mandiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan terdapat beberapa asumsi yang menjadi titik tolak ukur pengembangan media pembelajaran Sicerdik seperti minat siswa dalam belajar lebih meningkat karena media pembelajaran baru yang berbasis android lebih menarik. Media pembelajaran berbasis android Sicerdik dapat menjadi sumber alternatif belajar karena dapat memperjelas pemahaman siswa tentang materi kelas III tema 7 subtema 3. Guru dapat terbantu dalam proses pembelajaran karena adanya media yang dapat memperjelas materi dari sumber belajar yang lain.

Sedangkan keterbatasan pengembangan media pembelajaran berbasis android yaitu Dibutuhkannya banyak *smartphone* saat pembelajaran untuk mendukung aplikasi sicerdik karena hasil produk yang dikembangkan berbentuk apk dan hanya dapat dijalankan pada *smartphone*. Belum tersedianya aplikasi Sicerdik di *PlayStore*. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya memuat pembelajaran pada kelas III tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 sampai 6. Uji coba hanya dilakukan di SD Negeri 1 Karangdowo saja dan implementasi media Sicerdik hanya ditujukan untuk peserta didik yang tidak mempunyai cacat fisik, mental atau anak berkebutuhan khusus.

J. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa istilah penting yang ada. Sehingga perlu didefinisikan agar dapat memperjelas makna istilah dari judul penelitian ini. Adapun beberapa istilah yang digunakan seperti berikut :

1. Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah sebuah upaya untuk mengembangkan pembaharuan suatu produk berupa materi ajar, media dan strategi pembelajaran agar lebih efektif saat digunakan dalam dunia pendidikan.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk membantu menyampaikan isi pembelajaran ke siswa agar mudah dalam memahami materi sehingga kegiatan belajar lebih efektif dan efisien.

3. Android

Android merupakan sistem operasi seluler pada smarhpone yang dapat memudahkan seseorang untuk mengembangkan berbagai jenis aplikasi.

4. Tematik

Pembelajaran tematik merupakan perpaduan atau gabungan dari beberapa mata pelajaran dengan materi pembelajaran yang konseptual

serta saling berkaitan sehingga membentuk sebuah tema tertentu dan menjadikan kebermaknaan bagi siswa sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan penelitian *Research and Development* (R&D). Pengertian pengembangan menurut pendapat Sugiyono (2019: 297) bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Borg & Gall dalam “Education Research” (2003:570) dalam Putra (2015) menjelaskan metode penelitian dan pengembangan atau R&D dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produsen dan peneliti baru, yang kemudian secara sistematis diuji dilapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu yaitu efektifitas dan berkualitas.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau R&D adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru dari produk yang sudah ada sebelumnya dengan inovasi terbaru dengan beberapa tahap pengujian yang sistematis untuk mengetahui efektifitas hasil produk. Penelitian ini

mengembangkan produk media pembelajaran bernama Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik).

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang memiliki arti sebagai pengantar atau perantara. Sehingga media dapat menjadi penyalur pesan saat komunikasi sedang berlangsung. Dalam proses pembelajaran tentunya guru saling berkomunikasi dengan siswa untuk menyamapaikan sebuah informasi, agar efektif guru dapat menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran sebagai perantaranya. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan; dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Koyo K., dkk, 1985: 42). Sedangkan berdasarkan pendapat Nurdyasnyah (2019: 47) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran.

Talizaro Tafonao (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan Hasan (2021: 29) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Media pembelajaran menurut Suryani, Setiawan, & Putria (2018:5) adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Pendapat lain disampaikan oleh Sanaky (2013:4) bahwa media pembelajaran adalah sarana alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna untuk memberikan banyak informasi pada pembelajaran yang

bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran dikelas dengan maksimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam buku yang ditulis Suryani, Setiawan, & Putria (2018:13), Kemp dan Dayton menjelaskan fungsi utama media pembelajaran dapat memenuhi 3 fungsi utama apabila digunakan perseorangan, kelompok atau kelompok dalam jumlah besar. Ketiga fungsi tersebut yaitu memotivasi minat dan tindakan, menyajikan informasi dan tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut menurut Ramli (2012: 2-3) dalam Hasan (2021) fungsi media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang tugasnya. Kedua, membantu para pembelajar. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dilihat bahwa fungsi dari media sangat beragam untuk mendukung proses pembelajaran. Namun fungsi media yang sebenarnya adalah sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran yang dapat memperjelas penyampaian pesan maupun informasi guna mencapai tujuan dari pembelajaran. Fungsi media pembelajaran dapat optimal jika didukung dengan pemilihan media yang tepat dan sesuai kondisi pembelajaran yang ada disekolah.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat dari Smaldino, dkk (2018) dalam Suryani, Setiawan, & Putria (2018:13) yang menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran yaitu untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Tujuan Media Pembelajaran yang sebenarnya yaitu sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk guru dan siswa guna mempermudah pada saat kegiatan belajar mengajar dikelas. Selain itu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, menjaga relevansi antara isi materi dengan tujuan serta membantu siswa agar tetap berkonsentrasi ketika pembelajaran sedang berlangsung.

d. Pengelompokan Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat dari Maswan dan Muslimin (2017:130) bahwa pengelompokan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Media audio; misalnya radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon.
- 2) Media visual

Media visual terdapat 2 jenis yaitu media visual diam dan media visual gerak. Media visual diam misalnya foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai/slide, film rangkai (film strip), transparansi, mikrofis, overhead, proyektor, grafik, bagan, diagram, sketsa, poster, gambar kartun, peta. Sedangkan media visual gerak misalnya film bisu.

3) Media audio-visual

Media audio visual memiliki dua jenis yaitu media audio visual diam dan media audio visual gerak. Media audio visual diam misalnya televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara. Sedangkan Media audio visual gerak misalnya video CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.

4) Media serba aneka

Media serba aneka memiliki 3 jenis seperti papan, media tiga dimensi dan media teknik dramatisasi. Papan dan display misalnya papan tulis, papan pameran/pengumuman/majalah dinding, papan magnetik, white board, mesin pengganda. Sedangkan media tiga dimensi misalnya realia, sampel, artifact, model, diorama, display. Selanjutnya media teknik dramatisasi misalnya drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi pawai/karnaval, padelangan/panggung boneka dan simulasi.

Heinich dkk (2005) dalam Benny A (2017:17-21) berpendapat bahwa ragam media pembelajaran antara lain yaitu :

1) Media cetak

Merupakan jenis media yang telah lama digunakan dan bersifat fleksibel. Media cetak berisi teks maupun gambar yang memiliki berbagai variasi meliputi buku, *leaflet*, *handout* dan

brosur. Media cetak dapat memuat berbagai informasi pengetahuan.

2) Media grafis dan media pameran

Merupakan media yang digunakan sebagai sarana informasi seperti media cetak. Penggunaanya dengan cara memperlihatkan disuatu tempat sehingga bisa diamati. Contohnya model, diorama, dan kit.

3) Media audio

Merupakan jenis media yang efektif dan efisien untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Media audio lebih tepat digunakan untuk pembelajaran berbahasa, musik dan vocal karena hanya dapat didengarkan

4) Gambar bergerak

Merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak teintegrasi dengan unsur suara. Contohnya yaitu media film dan vidio.

5) Multimedia

Multimedia merupakan produk hasil pengembangan dari kemajuan teknologi. Multimedia dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau beberapa format penanyangan, seperti: teks, audio, grafis, vidio dan animasi secara

simultan. Penggunaan media multimedia disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan siswa disekolah.

6) Media berbasis web

Merupakan jenis media yang penggunanya berbantu komputer untuk mencari atau menemukan beragam informasi pengetahuan yang diperlukan dari berbagai jenis situs jaringan atau *website* yang ada. Contohnya melalui *google.com*.

Berdasarkan dari hasil paparan mengenai jenis media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan jenis media mulitmedia interaktif karena proses pembuatanya menggunakan alat bantu komputer dengan output berupa file *Apk*. Isi didalam multimedia interaktif mengintegrasikan beberapa jenis media seperti gambar, teks, audio, vidio, dan lainnya dengan dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sesuai kehendaknya. Salah saru contoh dari multimedia interaktif yaitu *e learning, game*.

e. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Suryani, Setiawan, & Putra (2018:14) bahwa media pembelajaran memiliki manfaat bagi guru dan siswa sebagai berikut :

1) Manfaat media pembelajaran bagi guru

Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu dapat membantu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar, memiliki pedoman arah serta urutan dalam penyajian materi pelajaran, membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran, membantu menyajikan materi lebih konkrit terutama materi pelajaran yang abstrak seperti matematika, fisika dan lain lain, memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan, serta membangkitkan rasa percaya diri siswa.

2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa

Manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu merangsang rasa ingin tahu untuk belajar, memotivasi siswa untuk belajar baik dikelas maupun mandiri, memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media, memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran, memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

f. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media pembelajaran yang tepat menurut Sanaky (2013:6) sebagai berikut :

- 1) Tujuan pengajaran.
- 2) Bahan pelajaran.
- 3) Pribadi pengajar dan metode mengajar.
- 4) Tersedia alat yang dibutuhkan.
- 5) Kondisi siswa, minat dan kemampuan pembelajar.
- 6) Situasi pengajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa kriteria yang ada dalam pedoman. Melalui pedoman guru dapat memilih media pembelajaran yang paling sesuai dengan kondisi dilapangan.

3. Android

Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc dengan dukungan finansial Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. (Kusniaty, dkk. : 2016). Pada saat ini siswa usia sekolah dasar di Indonesia sudah banyak yang menggunakan dan memiliki *smarthpone* sendiri dengan sistem android. Karena pada saat masa pandemi pembelajaran dilakukan secara daring jadi diwajibkan bagi siswa untuk memiliki *smarthpone*. Jika penggunaanya tepat maka *smarthpone* android dapat menjadi sumber belajar siswa selain buku.

4. Aplikasi Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC)

Smart Apps Creator (SAC) merupakan sebuah *software* atau perangkat lunak berbasis windows PC yang dapat digunakan untuk membuat berbagai aplikasi multimedia interaktif berbasis android, mobile, dekstop dan web tanpa kode pemrograman. Aplikasi ini dapat menghasilkan *output* file dengan format *web HTML5, Exe dan Apk*. *Smart Apps Creator* dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran baru berbasis android karena cara pembuatannya hampir sama seperti membuat file di microsoft power point dan juga memiliki banyak fitur yang mudah dipelajari. Aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dapat dikreasikan semenarik mungkin seperti memasukkan teks, gambar, animasi, vidio, audio dan lain sebagainya kedalam template yang tersedia agar hasilnya dapat menarik minat siswa untuk menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat. Berikut merupakan *icon* dari SAC (*Smart Apps Creator*) yang dapat dilihat



Gambar 2. 1 *Icon Smart Apps Creator (SAC)*
pada Gambar 2.1.

5. Media Sicerdik

Sicerdik merupakan sebuah media pembelajaran berbasis android yang memiliki output berupa file *Apk* sehingga dapat diinstal di smartphone. Nama Sicerdik berasal dari singkatan aplikasi cerdas mendidik, nama tersebut digunakan dengan harapan aplikasi yang telah dibuat dan dikembangkan dapat menjadikan siswa lebih cerdas. Media Sicerdik memuat materi pembelajaran khusus untuk kelas III Tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 sampai 6. Didalam sicerdik terdapat materi, video pembelajaran, soal evaluasi, dan game sederhana yang mengedukasi siswa.

Media Sicerdik dikemas sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar, media Sicerdik di desain dengan tampilan yang menarik guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa saat dikelas maupun dirumah. Berikut merupakan logo dari media pembelajaran Sicerdik (Aplikasi cerdas mendidik) yang dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Logo Media Sicerdik

6. Pembelajaran Tematik

Berdasarkan pendapat Akbar (2017: 17) pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema dengan proses pembelajaran yang bermakna disesuaikan dengan perkembangan siswa. Sedangkan menurut pendapat Syaifuddin (2017: 140) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menekankan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tematik, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan potensi peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya di kelas terhadap perencanaan atau pelaksanaan kegiatan pembelajaran, serta evaluasi hasil belajar dan mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah proses pembelajaran yang menggabungkan beberapa pembelajaran dalam satu tema, dengan pembahasan yang saling berkaitan yang disesuaikan dengan perkembangan siswa, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran tematik memiliki fungsi dan tujuan. Berdasarkan pendapat Rusman (2015: 145) fungsi media pembelajaran tematik yaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan menlami konsep materi tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar sebab materi pembelajaran yang disajikan secara nyata

(kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik. Sedangkan tujuan dari pembelajaran tematik sebagai berikut:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pembelajaran lebih berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan media mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Lebih semangat dan bergairah belajar karena mereka berkomunikasi dalam situasi nyata seperti bercerita, bertanya, menulis, sekaligus mempelajari pelajaran.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema/subtema.
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus.
- 8) Budi pekerti dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran pada tema 7 tentang perkembangan teknologi subtema 3 teknologi komunikasi, pembelajaran 1 sampai 6. Pada tema 7 subtema 3 materi pembelajarannya berisi tentang perkembangan teknologi komunikasi dari masa ke masa, alat

komunikasi tradisional dan modern selain itu terdapat materi keliling bangun datar, pola hiasan dan juga olahraga air.

B. Penelitian Relevan

Untuk mendukung penelitian ini diperlukan beberapa sumber referensi penelitian relevan yang digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan dalam penelitian seperti :

Penelitian yang telah dilakukan oleh Sri Rahayu (2021) tentang Pengembangan Media Aplikasi *Klikme Learnme* Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN Bogosari 01 Demak. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan keberterimaan. Hasil dari validasi ahli media memperoleh rata rata kevalidan sebesar 81% dan rata-rata validasi ahli materi sebesar 91,5% termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil presentase tanggapan guru sebesar 92,07% dan presentase tanggapan siswa sebesar 92% bahwa media tersebut dinyatakan diterima dan dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

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

hasil angket respon siswa mendapatkan 98%. Kesimpulannya media pembelajaran Rumba memenuhi kriteria valid dan praktis.

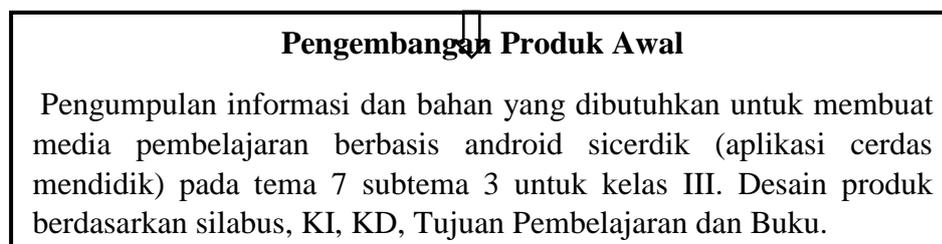
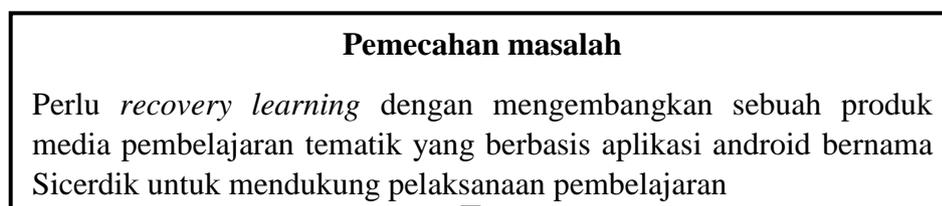
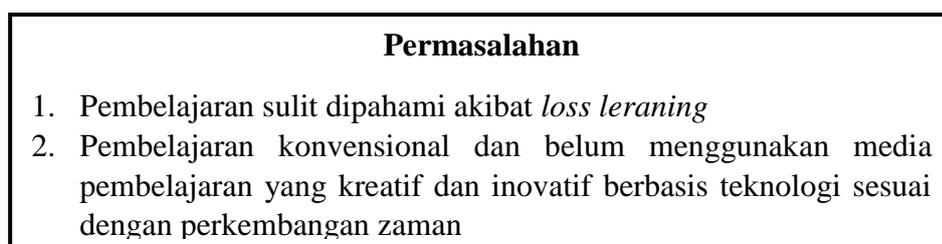
Penelitian ini juga didukung oleh Lutfiyatul Indasah (2021) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Smart E-Learning Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Tema 6 Sub Tema 2 Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik, kevalidan dan kepraktisan media. Hasil analisis ahli materi 91,25% Sedangkan hasil ahli media 85 % keduanya masuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil angket guru kelas IV 86,25% dan angket tanggapan siswa 98,8% dapat disimpulkan media yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik” dan “sangat layak”.

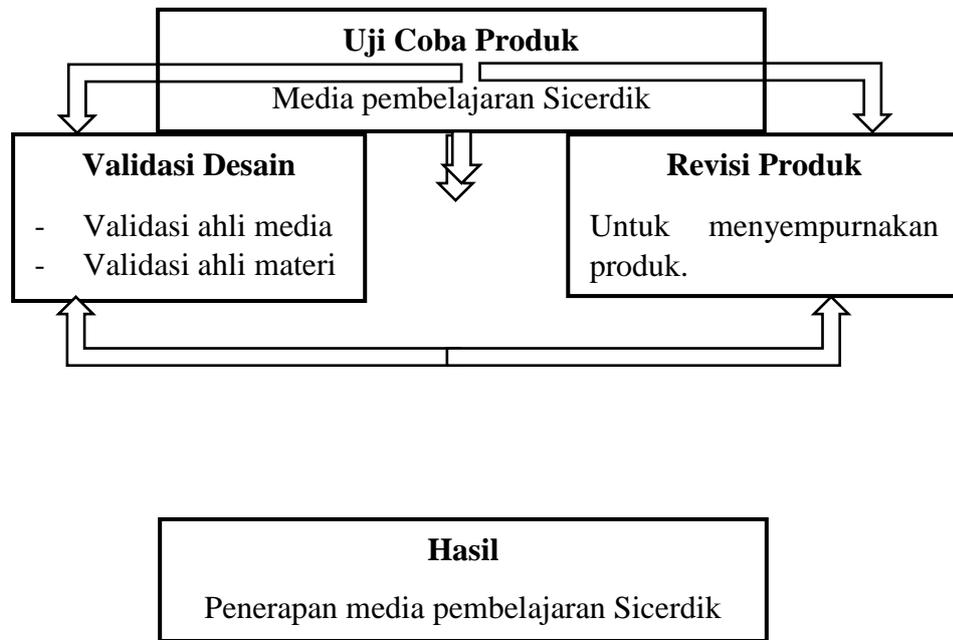
Ketiga jenis penelitian tersebut dikategorikan dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengembangkan media pembelajaran aplikasi android. Hasil penilaian menunjukkan ketiganya memiliki kriteria yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Kerangka Pemikiran

Penelitian pengembangan ini didasarkan permasalahan yang ada pada siswa kelas III yang menunjukkan bahwa setelah pandemi sebagian besar siswa mengalami *loss learning* atau kemunduran pembelajaran. Siswa kesulitan mengingat dan memahami materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya, dari hal tersebut pada masa sekarang karena pembelajaran sudah dilaksanakan secara tatap muka dikelas maka guru harus lebih ekstra dalam menyampaikan isi materi pembelajaran. Sistem pembelajaran yang dilakukan

di SD Negeri 1 Karangdowo Weleri secara konvensional dan belum banyak menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga pembelajaran hanya terpaku pada LKS, buku paket dan sumber media yang konkrit. Media yang ada juga belum melibatkan teknologi, masih ditemukannya juga media yang tidak mudah untuk bertahan dalam jangka waktu yang lama. Keterbatasan fasilitas juga berpengaruh karena hal tersebut menyebabkan guru kesulitan dalam mengembangkan serta menampilkan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hal tersebut peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran tematik berbasis android bernama Sicerdik untuk siswa kelas III. Melalui pembuatan media pembelajaran Sicerdik diharapkan siswa tidak jenuh, tertarik belajar dan memudahkan memahami materi. Berikut merupakan kerangka berpikir yang dapat dilihat pada Bagan 2.1.





Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017: 96) berpendapat bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka peneliti mengajukan hipotesis bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android Sicerdik valid, membawa dampak positif dengan memberikan pemahaman pembelajaran serta dapat diterima oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran tema 7 subtema 3 untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN/PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media Sicerdik ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan menurut pendapat Sukmadinata (2015: 164) adalah penelitian suatu proses atau langkah langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Dari pendapat diatas, dapat diketahui bahwa jenis penelitian dan pengembangan dalam pendidikan ini dipilih karena tepat untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan dapat digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk media yang dihasilkan. Penelitian ini mengembangkan sebuah media Sicerdik untuk membantu dalam proses belajar dan memahami materi pada kelas III tema 7 subtema 3. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Sicerdik adalah model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi), model ini dipilih karena prosedurnya yang sangat sistematis yakni mengacu pada langkah

sebelumnya yang telah diperbaiki sehingga produk yang dihasilkan sangat sesuai harapan, efektif dan maksimal.

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

1. Studi pendahuluan

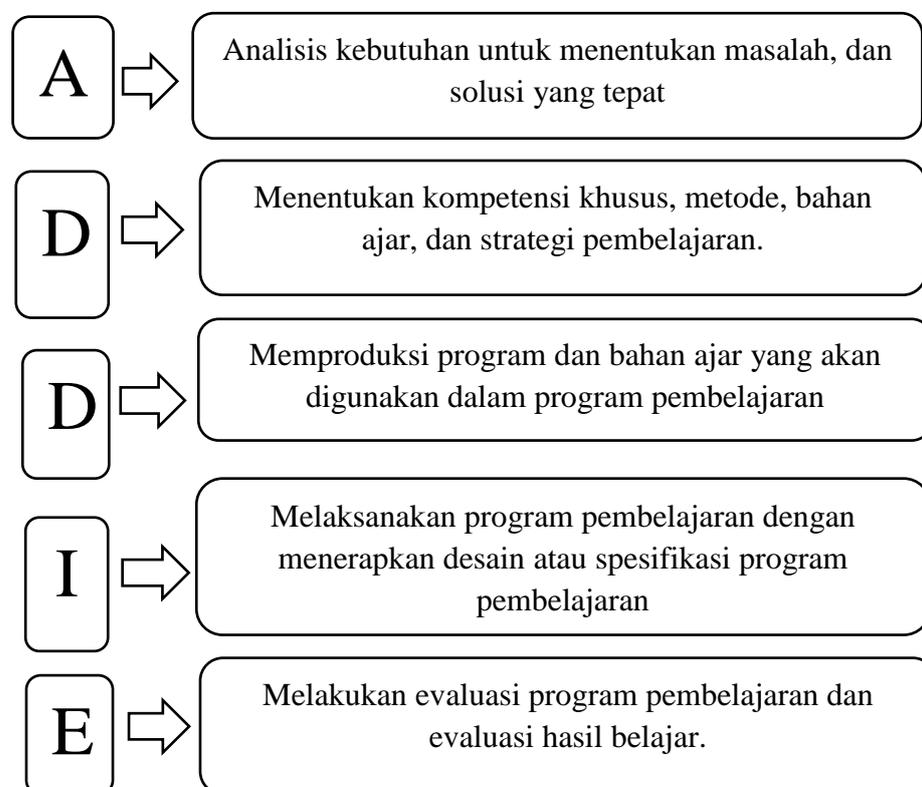
Studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dilapangan dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas III di SD Negeri 1 Karangdowo Weleri. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti Zubaidah S.Pd guru masih belum menerapkan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Selain itu belum ada pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi karena keterbatasan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti mencoba memberikan alternatif pemecahan masalah dengan membuat pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masa kini. Pengembangan ini berupa media pembelajaran tematik berbasis android yang bernama Sicerdik. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu guru dalam memberikan pemahaman materi pembelajaran kepada siswa, selain itu adanya pengembangan ini dapat menambah koleksi media pembelajaran untuk kelas III khususnya pada tema 7 subtema 3 SDN 1 Karangdowo Weleri

2. Pengembangan Model

a. Model Pengembangan (Desain Produk)

Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis android yang didalamnya memuat materi pembelajaran tematik untuk siswa kelas III. Prosedur pengembangan yang dilakukan mengacu pada alur berfikir yang dikemukakan oleh ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) yang harus dilakukan secara sistematis. Prosedur penelitian yang dengan menggunakan model ADDIE dalam penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan. Kerangka berpikir model ADDIE dapat dilihat dalam Bagan 3.1 sebagai berikut :



Bagan 3.1 Kerangka Berpikir Model ADDIE

Sumber : (Pribadi 2010: 127)

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis ini dimulai dengan melakukan identifikasi masalah untuk mengetahui permasalahan yang ada. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan, kelayakan dan syarat media. Selanjutnya perlu menganalisis kompetensi, karakteristik siswa dan juga materi pembelajaran agar permasalahan yang ada dapat ditentukan solusinya. Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan di SD Negeri 1 Karangdowo Weleri dengan melakukan wawancara dan pemberian angket terhadap guru kelas III yaitu Ibu Siti Zubaidah S.Pd. Dari hasil wawancara dapat ditemukan solusi dengan pembuatan media pembelajaran berbasis android Sicerdik.

2) Tahap Desain (*Design*)

Tahap selanjutnya setelah melakukan analisis yaitu perencanaan konsep dari desain pengembangan media pembelajaran Sicerdik. Dalam tahap ini kegiatannya memenuhi kebutuhan pengembangan media seperti menentukan produk, tujuan, menyusun isi materi, *story board* yang berpedoman dari silabus, RPP, buku guru dan siswa agar produk yang dihasilkan dapat maksimal tentunya disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi siswa kelas III.

3) Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan produk dapat dilakukan dengan mencari sumber data yang relevan lalu merealisasikan rancangan konsep produk yang akan dikembangkan yaitu media Sicerdik. Produk tersebut dikembangkan dengan *software Smart Apps Creator* lalu ada pendukung lain seperti *canva*, *voice recorder*, *Mp3cut*. Setelah produk media yang dikembangkan sudah selesai, kegiatan selanjutnya yaitu penilaian. Penilaian dilakukan dengan meminta validasi oleh ahli materi serta validasi ahli media dengan menghadirkan tenaga ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya seperti dosen PGSD Upgris.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap *implementation* merupakan kegiatan memperkenalkan dan menggunakan produk media Sicerdik. Tahap ini merupakan uji coba lapangan awal dengan proses penyampaian hasil dan isi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk guru dan siswa kelas III di SDN Karangdowo Weleri. Hasil implementasi dapat menjadi pertimbangan kegiatan evaluasi.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluation merupakan penilaian dan perbaikan produk yang Sicerdik untuk mengetahui apakah sudah sesuai spesifikasi atau belum sesuai. Dalam tahap ini penilaian dengan memberikan

angket keberterimaan dan angket respon siswa terhadap media Sicerdik untuk mengetahui apakah hasil produk yang dikembangkan dapat diterima dan memberikan pemahaman pembelajaran bagi siswa. Tahapan ini memastikan bahwa setiap langkah pengembangan dari ADDIE telah mencapai tujuan dari pengembangan.

b. Validasi Desain

Setelah produk media Sicerdik berhasil dikembangkan kemudian perlu untuk divalidasi. Validasi desain dilakukan untuk menguji kevalidan dari produk media Sicerdik yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi pembelajaran untuk memberikan penilaian, masukan dan saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam perbaikan pengembangan media pembelajaran. Jika sudah dinyatakan layak maka dapat di uji cobakan dilapangan. Berikut merupakan daftar nama dosen validator media Sicerdik yang dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Nama Validator Media Sicerdik

No	Nama Validator	Bidang Keahlian	Instansi
1.	Choirul Huda S.Pd.,M.Si	Ahli Media dan Materi	UPGRIS
2.	Henry Januar Saputra S.Pd.,M.Pd	Ahli Media dan Materi	UPGRIS
3.	Ikha Listyarini S.Pd.,M.Hum	Ahli Media dan Materi	UPGRIS

c. Revisi Desain

Setelah melakukan validasi selanjutnya masuk ke tahap revisi desain. Tahap revisi desain dilaksanakan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk berdasarkan pada hasil saran atau masukan yang diperoleh dari validasi desain yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi terhadap hasil produk media pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini dimaksudkan untuk mendapatkan produk media yang sempurna dari sebelumnya, sehingga valid dan praktis digunakan pada saat uji coba dilapangan.

d. Uji Coba Produk

Uji coba hasil produk media pembelajaran dilakukan setelah melalui revisi produk yang didasarkan atas hasil masukan dan saran dari validator ahli yang kemudian dilakukan perbaikan sehingga produk bisa diuji cobakan. uji coba produk pada lapangan awal bertujuan untuk mengetahui diterima atau tidaknya hasil media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

1) Desain Uji Coba

Uji coba akan dilakukan melalui 2 tahapan yakni uji ahli materi pembelajaran serta uji ahli media pembelajaran dan Uji lapangan awal. Berdasarkan kedua tahapan diatas memberikan analisis agar mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media Sicerdik.

2) Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian pengembangan media Sicerdik yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar. Tahap subjek uji cobanya sebagai berikut :

a) Tahap Uji Ahli

Subjek pada ahli merupakan validator ahli media dan ahli materi pembelajaran yang berkompeten dalam bidangnya. Ahli media dan ahli materi dilakukan oleh dosen PGSD Universitas PGRI Semarang.

b) Tahap Uji Lapangan

Subjek pada uji lapangan adalah siswa kelas III dan guru di SD Negeri Karangdowo Weleri.

3) Jenis Data

Jenis data pada pengembangan produk media pembelajaran diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, angket keberterimaan guru dan angket respon siswa. Terdapat dua data untuk menilai sebuah produk yaitu melalui data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui analisis implementasi produk media dan analisis angket sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil skor penilaian oleh ahli media dan materi serta hasil dari skor penilaian angket respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran.

4) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan kegiatan yang penting karena teknik yang digunakan berguna untuk memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan penelitian produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket/kuisisioner. Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara melakukan tanya jawab secara *face to face* antara penanya atau pewawancara dengan penjawab atau narasumber dengan menggunakan alat bantu berupa panduan wawancara. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data data yang diperlukan untuk penelitian dan pengembangan produk media Sicerdik. Teknik pengumpulan data selanjutnya ada angket/kuisisioner, berdasarkan pendapat Sugiyono (2017: 199) Angket/kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk dijawabnya. Pada angket/kuisisioner berupa lembar instrumen validasi yang akan diisi oleh ahli media, ahli materi, keberterimaan respon guru dan respon siswa.

5) Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan skala pengukuran *Likert* untuk instrumen

validasi ahli media, ahli materi dan angket keberterimaan media bagi guru dengan skor 5,4,3,2,1 dalam masing masing kategori jawaban. Sedangkan angket repon siswa menggunakan skala pengukuran *Guttman* dengan pilihan “Ya” atau “Tidak” karena ditujukan untuk siswa kelas III. Analisis data untuk implementasi media Sicerdik menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang diuraikan kedalam bentuk naratif. Data kualitatif berupa penjabaran hasil komentar dan saran yang ada pada lembar angket.

6) Revisi Desain

Revisi desain dapat dilakukan setelah validator ahli media dan ahli materi memberikan saran atau masukan atas penilaian yang telah diberikan terhadap media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan oleh peneliti.

7) Evaluasi dan Penyempurnaan

Tahap evaluasi dan penyempurnaan desain kembali dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan awal jika membutuhkan penyempurnaan produk maka dilakukan perbaikan kembali agar dihasilkan produk media Sicerdik yang berkualitas dan layak digunakan.

3. Tahap Evaluasi/Pengujian Model

a. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat : Uji coba lapangan awal media pembelajaran Sicerdik dilakukan di SDN Karangdowo. Tepatnya di Jl Cempaka

199, Karangdowo, Kecamatan Weleri, Kabupaten Kendal.

Waktu : Pada hari jumat dan kamis tanggal 15 dan 16 Juli 2022.

b. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran untuk siswa kelas III SDN Karangdowo Weleri. Proses pengambilan data dengan melakukan uji coba media pembelajaran Sicerdik dengan 23 siswa.

c. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau bisa disebut *Research and Development*. Metode ini digunakan untuk menghasilkan pembaharuan produk dan menguji keefektifan sebuah produk yang telah dihasilkan. Desain penelitian pada pengembangan ini berupa media pembelajaran yang berbasis android dengan materi pembelajaran yang terstruktur.

d. Populasi dan Sampel

Penelitian pengembangan media sicerdik mengambil sumber data pada siswa kelas III SDN Karangdowo Weleri. Berdasarkan hasil observasi, populasi yang ada pada kelas III terdapat 23 siswa dengan pengambilan sampel keseluruhan dari jumlah populasi.

e. Teknik sampling

Teknik sampling pada penelitian ini adalah *nonprobability* dengan jenis teknik sampling jenuh, artinya semua anggota populasi dijadikan

sampel. Pengambilan sampel dilakukan secara menyeluruh untuk siswa kelas III SDN Karangdowo Weleri.

f. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data menggunakan metode kuantitatif dan deskriptif kualitatif dengan menggunakan instrumen berupa wawancara khusus untuk guru dan angket/kuisisioner yang ditujukan untuk validasi ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa. Penelitian ini juga ditunjang dengan sumber terkait yang relevan seperti artikel, jurnal dan lain-lain sehingga teori yang diperoleh dapat menjadi bahan rujukan dalam mengkaji permasalahan dalam penelitian

g. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mencari informasi, mendapatkan penilaian, masukan dan saran media Sicerdik berupa berupa angket dari responden. Berikut merupakan instrumen yang digunakan untuk penelitian pengembangan media Sicerdik :

1) Lembar Penilaian Media

a) Lembar penilaian ahli media

Lembar penilaian ahli media diberikan kepada dosen yang memiliki keahlian dibidang media pembelajaran. Melalui instrumen ini akan diketahui seberapa besar tingkat kevalidan produk media yang dikembangkan. Lembar penilaian materi mengacu pada skala *Linkert* dengan skor penilaian 5,4,3,2,1 dalam masing masing kategori jawaban. Berikut merupakan kisi

kisi instrumen penilaian media yang dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Media

No	Aspek	Nomor Kriteria	Jumlah Kriteria
1.	Indikator Kesesuaian	1,2,3,4	4
2.	Indikator Kelayakan	5,6,7	3
3.	Kontribusi Media	8,9,10,11	4
4.	Kelayakan Bahasa	12,13	2
5.	Elemen Desain	14,15,16,17,1 8,19,20	7

b) Lembar penilaian ahli materi

Lembar penilaian diberikan kepada dosen yang memiliki keahlian dibidang materi pembelajaran tematik. Melalui instrumen ini akan diketahui seberapa besar tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Lembar penilaian mengacu pada skala *Linkert* dengan skor 5,4,3,2,1 dalam masing masing kategori jawaban. Berikut kisi kisi instrumen penilaian materi yang dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Materi

No	Aspek	Nomor Kriteria	Jumlah Kriteria
1.	Indikator Kesesuaian	1,2,3	3
2.	Indikator Kelayakan	4,5,6	3
3.	Indikator Penyajian	7,8,9,10	4
4.	Indikator Kebahasaan	11,12,13,14,15,1 6,	6
5.	Indikator Evaluasi	17,18,19,20	4

2) Implementasi Media

Implementasi media Sicerdik menggunakan video dan buku pedoman penggunaan media Sicerdik. Evaluasi yang diberikan untuk mengukur pemahaman konsep berupa soal pilihan ganda berjumlah 5 soal yang ada didalam media Sicerdik dengan masing masing soal memiliki skor 20.

3) Angket Keberterimaan

a) Angket Keberterimaan Guru

Angket keberterimaan terhadap media pembelajaran ditujukan untuk guru kelas yang berkolaborasi dengan peneliti. Angket keberterimaan diberikan setelah guru mencoba menggunakan dan menerapkan media pembelajaran dikelas untuk mengetahui respon tanggapan guru mengenai media yang dikembangkan. Jika media layak maka akan diuji cobakan secara luas. Lembar penilaian keberterimaan mengacu pada skala *Linkert* dengan skor 5,4,3,2,1 dalam masing masing kategori jawaban. Berikut merupakan kisi kisi angket keberterimaan guru yang dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kisi Kisi Angket Keberterimaan Guru

No	Aspek	Nomor Kriteria	Jumlah Kriteria
1.	Indikator Kesesuaian	1,2,3,4	4
2.	Penggunaan media	5,6,7,8,9,10	6
3.	Penyajian media	11,12,13,14,15, 16,17	7
4.	Tampilan media	18,19,20	3

b) Angket Respon Siswa

Angket keberterimaan respon siswa terhadap media pembelajaran diberikan setelah siswa mencoba dan menggunakan media pembelajaran saat uji coba lapangan awal. Melalui instrumen ini akan diperoleh tanggapan serta respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan peneliti. Lembar penilaian keberterimaan mengacu pada skala *Guttman* dengan skor penilaian “Ya” atau “Tidak” dalam masing masing kategori jawaban Berikut merupakan kisi kisi angket respon siswa yang dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kisi Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Nomor Kriteria	Jumlah Kriteria
1.	Kemudahan Pemahaman	1,2,3	3
2.	Kemandirian Belajar	4,5	2
3.	Keaktifan Belajar	6,7,8	3
4.	Minat Terhadap media	9,10,11	3
5.	Penyajian Media	12,13,14,15,16	5
6.	Penggunaan Media	17,18,19,20	4

g. Teknik Analisis Data

Pengembangan media pembelajaran Sicerdik menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Data yang telah diperoleh melalui angket/kuisisioner dihitung berdasarkan rata rata skor yang diperoleh.

a) Penilaian angket kevalidan

Penilaian diperoleh dari hasil angket/kuisisioner validasi yang telah diisi oleh ahli media dan ahli materi. Analisis dilakukan menggunakan skala *Likert* bentuk *checklist* (\surd). Adapun pedoman pemberian skor instrumen validasi dapat dilihat pada Tabel 3.6 sebagai berikut :

Tabel 3.6 Pedoman Pemberian Skor Instrumen Validasi

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

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

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

Presentase yang diperoleh diubah ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif dengan melihat rincian pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Range Presentase dan Kriteria Kualitatif

Range (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Berdasarkan Tabel 3.7 kriteria kualitatif dapat memberikan acuan dalam pengambilan keputusan dengan ketetapan sebagai indikator keberhasilan melalui validasi ahli media dan materi pembelajaran.

b) Implementasi media Sicerdik

Menganalisis secara kualitatif hasil persiapan, pelaksanaan dan evaluasi dari implementasi media Sicerdik pada saat uji coba lapangan awal.

c) Penilaian angket keberterimaan

Penilaian angket keberterimaan dari respon guru dianalisis menggunakan skala *linkert* berbentuk *checklist* (√) perhitungan yang dilakukan sama dengan cara penilaian angket kevalidan.

Untuk menghitung presentase angka menggunakan rumus berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dari presentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam kalimat yang bersifat kuantitatif.

Untuk menentukan kriteria skor dapat melihat rincian pada Tabel 3.8 yang dikemukakan oleh Arikunto (2010: 269) seperti berikut :

Tabel 3. 8 Kriteria skor dikemukakan Arikunto

interval	kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 21%	Sangat Kurang

Berdasarkan Tabel 3.8 dijelaskan bahwa dalam menghitung penilaian angket respon guru diperlukan rumus presentase yang kemudian dapat dilihat nilainya melalui interval dan kriteria kualitatif. Untuk melihat diterima atau tidaknya media yang dikembangkan peneliti.

Sedangkan angket respon siswa dianalisis menggunakan skala *Gutman* berupa tanggapan “Ya” atau “Tidak” yang diubah ke dalam angka dengan pedoman penskoran angket penerimaan yang dapat dilihat melalui Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Penskoran angket penerimaan siswa

Tanggapan Siswa	Skor
Ya	1
Tidak	0

Hasil yang diperoleh dari angket respon siswa selanjutnya dianalisis dengan skala *linkert* untuk menghitung presentase keidealan setiap aspek, dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Presentase keidealan menunjukkan tingkat penerimaan media pembelajaran Sicerdik yang dihasilkan berdasarkan penilaian respon guru dan siswa.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah studi pendahuluan dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas III yaitu ibu Siti Zubaidah S.Pd di SD N 1 Karangdowo pada tanggal 16 Maret 2022. Studi pendahuluan bertujuan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran dikelas khususnya pada materi tematik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan narasumber guru kelas III ditemukan informasi bahwa terdapat 23 siswa dikelas dan guru memiliki pengalaman mengajar kelas III selama 1 tahun, saat pembelajaran guru sering menggunakan metode konvensional, demonstrasi dan diskusi kelompok. Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik sama seperti penjelasan yang ada di buku guru dan buku siswa. Penggunaan media pembelajaran dikelas hanya menggunakan benda konkret dan gambar saja, jadi belum ada media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif.

Keterbatasan dan kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masa kini, menjadikan sekolah belum memiliki media pembelajaran yang menarik, inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman untuk siswa. Menurut pendapat Ibu Ida penggunaan media pembelajaran yang berbasis android sangat mungkin bisa digunakan oleh siswa, selain itu dapat dengan mudah digunakan dan dipahami, karena

fitur didalamnya lebih banyak sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran tematik terkhusus untuk kelas III tema 7 subtema 3 yang bernama Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik). Media tersebut memanfaatkan teknologi masa kini yang dapat digunakan dimasing masing smarthpone siswa.

Setelah melakukan wawancara selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa sebagai bagian dari studi pendahuluan. Penyebaran angket ini bertujuan untuk mengetahui dan mendapatkan informasi gambaran mengenai media yang dibutuhkan oleh guru dan siswa khususnya pada tema 7 subtema 3 kelas III. Selain itu peneliti juga menganalisis kebutuhan aplikasi pendukung untuk pengembangan media pembelajaran. Berikut merupakan hasil angket analisis yang dibutuhkan :

1. Deskripsi Angket Analisis Kebutuhan Guru

Angket analisis kebutuhan guru diberikan dengan tujuan agar peneliti dapat mengidentifikasi topik, menentukan KD dan tujuan pembelajaran, mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang tepat dan relevan dilapangan, serta untuk mengetahui karakteristik sasaran pengguna media pembelajaran yang akan dikembangkan. Angket analisis kebutuhan tersebut diisi oleh guru kelas III SD N 1 Karangdowo yaitu ibu Siti Zubaidah S.Pd

Berikut merupakan hasil analisis angket kebutuhan media pembelajaran terhadap guru yang dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Alasan
1.	Apakah pelaksanaan pembelajaran pada tema 7 subtema 3 yang sudah Bapak/Ibu lakukan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar ?	Ya	
2.	Adakah kendala dalam penyediaan materi pada 7 subtema 3 ?	Tidak	
3.	Apakah materi pembelajaran hanya bersumber pada buku saja ?	Tidak	Ada banyak referensi alat peraga.
4.	Adakah kendala dalam memilih media yang menyenangkan dalam pembelajaran daring pada 7 subtema 3 ?	Ya	Terkait kuota internet, sinyal lcd dan proyektor.
5.	Apakah kondisi peserta didik aktif pada saat pembelajaran berlangsung ?	aktif	
6.	Apakah peserta didik memahami materi dengan baik dan mudah selama pembelajaran berlangsung ?	Ya	
7.	Apakah pada tema 7 subtema 3 memerlukan media pembelajaran ?	Ya	
8.	Apakah bapak/ibu mengalami kesulitan dalam pemilihan media pembelajaran ?	Ya	
9.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ?	Bisa dipakai berulang	
10.	Bagaimana pilihan warna media pembelajaran agar disukai siswa?	Warna warni	
11.	Apakah bapak ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi andorid ?	Tidak	
12.	Menurut bapak/ ibu apakah media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat digunakan untuk siswa kelas III ?	Ya	
13.	Apakah bentuk media pembelajaran berbasis aplikasi harus sesuai dengan karakteristik siswa ?	Ya	

Hasil deskripsi analisis angket kebutuhan guru dalam pengembangan media pembelajaran yaitu pelaksanaan pembelajaran pada tema 7 subtema 3 sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, tidak ada kendala saat penyediaan materi karena tidak hanya bersumber pada buku namun ada alat peraga lain yang sudah ada, siswa juga aktif saat dikelas. Guru perlu media pembelajaran sebagai alat bantu saat proses belajar mengajar berlangsung, media tersebut haruslah yang awet dapat dipakai secara berulang maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi android yang dapat digunakan oleh siswa. Guru menambahkan saran untuk pembuatan media haruslah sesuai dengan karakteristik siswa, tampilan yang berwarna warni serta memuat materi inti saja, didalam media juga sebaiknya ada video, gambar, musik, variasi soal serta game interaktif bila diperlukan. Media juga harus memiliki petunjuk penggunaan yang jelas untuk mempermudah siswa saat menggunakan media tersebut.

2. Deskripsi Angket Kebutuhan Siswa

Angket analisis kebutuhan siswa diberikan dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui kesesuaian karakteristik siswa, mengetahui media pembelajaran menarik yang diinginkan siswa dan juga media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Angket digunakan sebagai acuan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran. Angket analisis tersebut diberikan kepada siswa kelas III SD N 1 Karangdowo Weleri.

Hasil analisis angket kebutuhan siswa dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah
1.	Apakah materi dalam pembelajaran tematik mudah dipahami ?	Ya	19
		Tidak	4
2.	Saat pembelajaran apakah guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran atau alat peraga?	Ya	20
		Tidak	3
3	Saat dikelas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran lebih menarik?	Ya	23
		Tidak	0
4.	Apakah kamu tertarik dengan media pembelajaran yang memuat materi tematik?	Ya	23
		Tidak	
5.	Apakah kamu pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi di HP?	Pernah	0
		Belum pernah	23
6.	Aplikasi apa yang sering kamu buka di HP?	Tik tok	12
		Games (mobile legend, FF, masak masak, stumbel)	18
		Sosial media (instagram, whatasApp, youtube)	12
7.	Menurutmu media pembelajaran yang menarik seperti apa ?	Terdapat vidio	12
		Terdapat gambar	16
		Terdapat musik	4
8.	Apakah kamu tertarik jika mencoba menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi?	Ya	22
		Tidak	1

Berdasarkan hasil dari angket analisis siswa diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa kelas III SD N 1 Karangdowo mudah memahami materi tematik, siswa tertarik jika saat pembelajaran tematik menggunakan

alat bantu media pembelajaran namun media pembelajaran tidak selalu digunakan saat proses belajar dikelas berlangsung. Seluruh siswa kelas III belum pernah menggunakan media pembelajaran semacam aplikasi yang dapat dijalankan di HP, namun dikesehariannya saat dirumah terdapat beberapa aplikasi lain yang sering siswa gunakan seperti aplikasi tiktok, aplikasi games, dan aplikasi sosial media. Seluruh siswa juga tertarik jika mencoba menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa siswa cukup dekat dengan kehadiran teknologi berupa *smarthphone* atau HP. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang terintegrasi kedalam aplikasi anroid yang dapat digunakan dimasing masing HP siswa. Berdasarkan saran dari guru dan jawaban angket siswa maka media pembelajaran berupa aplikasi yang akan dibuat memuat materi tematik yang didalamnya terdapat materi inti, vidio pembelajaran, gambar dan games edukasi sederhana.

B. Deskripsi Hasil Pengembangan

Sicerdik adalah sebuah media pembelajaran berupa aplikasi andorid yang dapat diinstal di smartphone. Nama Sicerdik itu sendiri berasal dari singkatan kata aplikasi cerdas mendidik. Media Sicerdik memuat materi pembelajaran khusus untuk kelas III Tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 sampai 6. Didalam sicerdik terdapat materi, vidio pembelajaran, soal evaluasi, dan game sederhana yang mengedukasi siswa. Media Sicerdik dikemas sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar dengan tampilan yang menarik guna

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Sebelum mengembangkan produk media Sicerdik, peneliti harus melewati beberapa tahapan berdasarkan model yang telah dipilih yaitu ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap pertama yaitu analisis (*analysis*), tahap ini sudah dilalui oleh peneliti melalui studi pendahuluan dengan melakukan wawancara terhadap Ibu Siti Zubaidah S.Pd serta pemberian angket analisis kebutuhan media untuk guru dan siswa kelas III di SD Negeri 1 Karangdowo. Pada tahap ini sudah diperoleh hasil berupa deskripsi dan tabel yang dapat dilihat pada tabel 4.1 dan 4.2.

Tahap kedua yaitu desain (*design*), peneliti melakukan analisis perencanaan konsep dari desain pengembangan media, seperti menetapkan materi pada media Sicerdik yaitu khusus pada kelas III tema 7 perkembangan teknologi subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi. Pada tema 7 subtema 3 berisi pembelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, SBdP dan PKN. Perkembangan teknologi komunikasi merupakan perubahan teknologi yang terjadi dari masa ke masa dan masih terus berkembang ke arah yang lebih canggih atas dasar kreativitas dan inovasi. Perkembangan teknologi komunikasi ini dibahas pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 sampai 6 yang berisi materi sejarah komunikasi, alat komunikasi tradisional dan modern, sejarah penggunaan telepon, perkembangan internet, alat komunikasi tulisan serta alat komunikasi masa kini. Selain itu terdapat materi tentang olahraga

air, cara menjaga keselamatan diri, langkah membuat telepon kaleng, menemukan kosa kata baru, pola hiasan dan keliling bangun datar. peneliti harus mencari referensi dari berbagai sumber seperti silabus, internet, buku guru dan buku siswa, untuk menetapkan materi, rencana pelaksanaan pembelajaran, kompetensi dasar, kompetensi inti dan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti juga mempersiapkan perangkat pendukung pengembangan seperti perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang peneliti gunakan dalam pengembangan media Sicerdik yaitu laptop dengan spesifikasi *processor* intel core i5, RAM 4 GB, 64 bit, *smartphone* dan juga flash disk 8 GB. Sedangkan perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk mendesain isi dari produk media pembelajaran sicerdik dapat dilihat pada Tabel 4.3 sebagai berikut :

Tabel 4. 3
Daftar *software* Pengembangan Media

<i>Software</i>	Keterangan
SAC (Smart Apps Creator)	Aplikasi yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan media Sicerdik
Canva Premium	Aplikasi yang digunakan untuk mendesain background media dan membuat video pembelajaran.
Voice Recorder	Aplikasi yang digunakan untuk merekam suara atau <i>dubbing</i>
MP3 Cutter	aplikasi yang digunakan untuk memotong musik, mengecilkan volume dan menggabungkan suara.

Sebelum mengembangkan produk media Sicerdik peneliti juga membuat desain rancangan atau *storyboard*. Tujuan dari dibuatnya *storyboard* yaitu

memudahkan peneliti pada saat mengembangkan media sicerdik. Selain itu peneliti melakukan pengumpulan bahan yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk media scerdik seperti *background* yang telah dibuat, gambar, vidio, audio, dan font tulisan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti merealisasikan *story board* yang telah dibuat serta memvalidasikan hasil produk yang dikembangkan. Pengembangan produk media Sicerdik berbantu dengan media *Smart Apps Creator* (SAC), langkah pembuatanya yaitu dengan membuka aplikasi SAC yang sudah terinstal dilaptop, selanjutnya memilih android dengan mode tampilan *landscape*, setelah itu terdapat template yang dapat ditambahkan *background*, gambar, teks, musik, suara, vidio dan tombol yang telah peneliti buat sebelumnya dengan bantuan *software* canva premium, voice recorder, MP3 cut. Penempatan disesuaikan dengan *story board* yang telah dibuat. Setelah selesai file yang sudah dibuat disimpan dengan *output* berupa *Apk* agar dapat diinstal pada sistem android. Peneliti juga membuat buku pedoman penggunaan media agar memudahkan guru dan siswa saat mencoba media yang telah peneliti kembangkan. Berikut merupakan hasil dan bagian bagian produk media Sicerdik yang telah dikembangkan oleh peneliti :

1. *Splash screen*

Pada halaman Pembukaan media sicerdik terdapat 3 logo yang



dimunculkan yaitu logo universitas PGRI Semarang, logo PGSD UPGRIS dan logo media Sicerdik yang dapat dilihat pada Gambar 4.1.

Gambar 4.1 *Splash Screen/icon*

2. *Welcome screen*

Pada halaman ini terdapat tombol mulai dan tombol *icon* musik yang berfungsi untuk mengaktifkan/menonaktifkan *background* musik. Selanjutnya terdapat informasi penting berupa kelas III tema 7 perkembangan teknologi subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi dan juga ucapan selamat datang di Sicerdik bagi penggunaanya yang dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 *Welcome Screen*



3. Halaman menu utama

Pada tampilan menu utama terdapat informasi penting mengenai nama media Sicerdik (Aplikasi cerdas mendidik) serta terdapat 8 tombol utama



yaitu tombol *home*, petunjuk penggunaan media, informasi pengembang, informasi tombol, daftar pusaka, tombol kompetensi dasar, tombol belajar dan tombol *game* yang dapat dilihat pada Gambar 4.3 seperti berikut :

Gambar 4.3 Halaman Menu Utama

4. Petunjuk penggunaan media

Pada halaman petunjuk penggunaan terdapat video *offline* yang menampilkan cara penggunaan media. Video *offline* tersebut dapat diputar secara berulang kali. Menu petunjuk penggunaan dapat dilihat pada

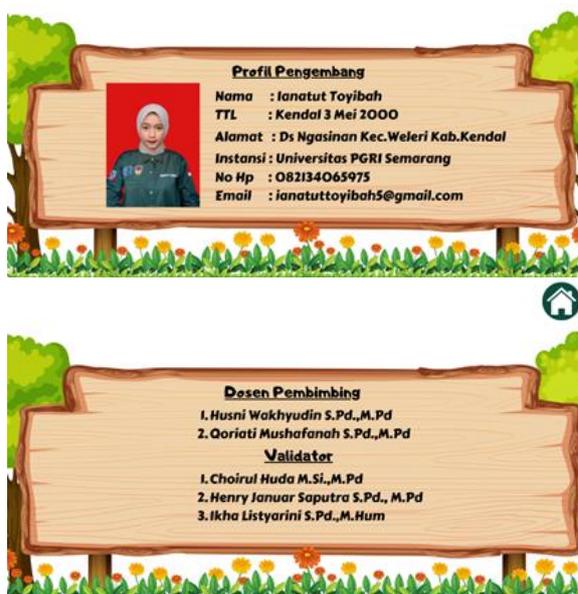


Gambar 4.4.

Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan

5. Informasi pengembang

Pada tampilan menu informasi pengembang terdapat papan yang berisi informasi mengenai biodata diri dari peneliti, nama dosen pembimbing dan juga validator ahli materi, ahli media dari Sicerdik. Tampilan menu informasi pengembang dapat dilihat pada Gambar 4.5 seperti berikut :



Gambar 4.5 Informasi Pengembang

6. Informasi tombol

Halaman informasi tombol berisi daftar gambar *icon* tombol tombol beserta penjelasan singkatnya yang ada pada media Sicerdik. Tampilan menu informasi tombol dapat dilihat pada Gambar 4.6 seperti berikut :



Gambar 4.6 Informasi Tombol

7. Daftar pustaka

Pada halaman daftar pustaka berisi sumber referensi yang diambil untuk membuat isi dari media Sicerdik. Sumber tersebut berasal dari buku guru dan buku siswa kelas III Kurikulum 2013. Berikut tampilan daftar pustaka yang dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4. 7 Daftar Pustaka

8. Kompetensi Dasar

Pada halaman ini berisi informasi kompetensi dasar pada mapel



Gambar 4.8 Kompetensi Dasar

mapel tematik Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP, PJOK dan PPKN.

Tampilan KD dapat dilihat pada Gambar 4.8 seperti berikut :

9. Menu belajar

Pada menu belajar terdapat 6 pembelajaran, penggunaannya mengurutkan dari pembelajaran 1, 2 dan seterusnya. Setiap pembelajaran terdapat 3 menu yaitu materi, soal dan vidio yang dapat dilihat pada



Gambar 4.9 Menu Belajar

Gambar 4.9.

Pada menu materi, berisi penjelasan singkat mengenai hal hal yang akan dipelajari seperti materi sejarah komunikasi, alat komunikasi tradisional dan modern, sejarah penggunaan telepon, perkembangan internet, alat komunikasi masa kini. Selain itu terdapat materi tentang

olahraga air, cara menjaga keselamatan diri, langkah membuat telepon kaleng, menemukan kosa kata baru, pola hiasan dan keliling bangun datar. Pada materi terdapat gambar dan juga contoh soal yang dapat dikerjakan. Pada menu video berisi video penjelasan masing masing pembelajaran, video tersebut *offline* jadi bisa diputar secara berulang. Tampilan materi dan video pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Pada menu soal berisi 5 soal pilihan ganda yang ada pada setiap pembelajaran, sebelum mengerjakan siswa dapat mengisi nama dan nomor absen. Selanjutnya siswa dapat mengerjakan soal dengan mengklik salah satu jawaban. Jika benar maka suara kamu benar akan diputar, tanda centang pada jawaban akan muncul dan skor akan bertambah 20. Jika seluruh jawaban benar maka nilai yang didapat 100

karena skor setiap jawaban benar adalah 20. Pada menu soal sudah disetting hanya bisa 1 kali menjawab karena diakhir akan dikomulasikan skor yang didapat, setelah selesai mengerjakan soal.

Tampilan soal evaluasi dapat dilihat pada Gambar 4.11 sebagai berikut :



Gambar 4.11 Menu Soal

10. Menu game

Pada menu game terdapat tombol play untuk memulai permainan sederhana yang mengedukasi, terdapat 5 game yang disetiap gamenya terdapat petunjuk cara memainkannya seperti menggeser dan meletakkan

objek pada tempatnya, menghubungkan garis yang sesuai dengan gambar



Gambar 4.12 Game

serta menyusun kata. Game yang ada didalam media Sicerdik adalah game sederhana yang mengedukasi karena mengaitkan dengan materi dari pembelajaran 1 sampai 6. Tampilan menu game edukasi dapat dilihat pada Gambar 4.12 seperti berikut :

11. Buku pedoman penggunaan media

Buku pedoman ini memuat tentang informasi data diri pengembang, dosen dan validator, pengertian, keunggulan, bagian bagian, cara penggunaan serta cara menginstal. Tujuan dibuatnya buku pedoman ini sebagai acuan dan instruksi saat menggunakan media Sicerdik.



Gambar 4.13 Buku Pedoman Sicerdik

Tampilan buku pedoman sicerdik dapat dilihat pada Gambar 4.13 sebagai berikut :

C. Deskripsi Hasil Uji Kevalidan

1. Validasi Media

Tahap ini masih termasuk dalam tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*). Setelah mengembangkan produk media Sicerdik selanjutnya peneliti melakukan validasi media yang dilakukan oleh validator yang berkompeten dibidangnya. Berikut merupakan hasil dari validasi ahli media dan ahli materi :

a. Validasi Ahli Media

Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kekurangan produk sebelum diuji cobakan dilapangan awal. Validasi media dilakukan oleh tiga validator yaitu Bapak Choirul Huda S.Pd.,M.Si sebagai validator I (pertama) , Bapak Henry Januar saputra S.Pd.,M.Pd sebagai validator II (kedua) dan Ibu Ikha Listyarini S.Pd.,M.Hum sebagai validator III (ketiga). Ketiga dosen tersebut merupakan validator ahli media dan ahli materi dari program studi PGSD Universitas PGRI Semarang. Beliau merupakan dosen yang berkompeten dalam bidang multimedia, media pembelajaran dan kebahasaan. Ahli media mengisi angket yang diberikan oleh peneliti.

Validasi oleh ahli media dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap pertama sebelum revisi dan tahap kedua sesudah revisi, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil validasi yang telah

diberikan selain itu untuk mengetahui saran yang diberikan oleh validator. Hasil analisis validasi media tahap pertama yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.4 sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Validasi Media Tahap Pertama

No	Aspek yang dinilai	Skor Peroleh	Skor Maksimal	Persentase Kevalidan	Kriteria
Hasil Validasi Ahli Media I					
1.	Kesesuaian media	16	20	80 %	layak
2.	Penggunaan media	11	15	73,33 %	layak
3.	Kontribusi media	14	20	70 %	layak
4.	Kelayakan bahasa	7	10	70 %	layak
5.	Elemen desain	26	35	74,28 %	layak
$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$ $\text{Persentase} = \frac{74}{100} \times 100 \% = 74 \%$					layak
Hasil Validasi Ahli Media III					
1.	Kesesuaian media	16	20	80 %	layak
2.	Penggunaan media	12	15	80 %	layak
3.	Kontribusi media	14	20	70 %	layak
4.	Kelayakan bahasa	6	10	60 %	Cukup layak
5.	Elemen desain	25	35	71,42 %	layak
$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$ $\text{Persentase} = \frac{73}{100} \times 100 \% = 73 \%$					layak

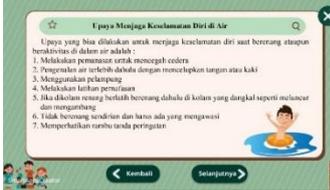
Berdasarkan Tabel 4.4 menunjukkan hasil dari validasi ahli media tahap pertama. Hasil penilaian dari validator I yaitu Bapak Choirul Huda S.Pd.,M.Si yang dilakukan pada tanggal 1 Juli 2022 memperoleh persentase nilai sebesar 74 % dengan kategori layak untuk diuji

cobakan setelah revisi, validator I memberikan saran atau masukan pada media Sicerdik untuk menambahkan kunci jawaban pada setiap soal evaluasi dan game edukasi agar siswa dapat mengetahui jawaban yang benar, selanjutnya perbaiki audio atau volume yang ada pada content video pembelajaran. Sedangkan Validator II yaitu Bapak Henry Januar Saputra S.Pd.,M.Pd melakukan penilaian pada tanggal 4 Juli 2022 hanya memberikan penilaian diangket validasi tahap kedua atau setelah produk media Sicerdik diperbaiki, namun pada tahap pertama ini validator II memberikan masukan terhadap media Sicerdik untuk menambahkan nama dan nomor absen pada menu soal disetiap pembelajaran. Terakhir hasil penilaian dari validator III yaitu Ibu Ikha Listyarini S.Pd.,M.Hum yang dilakukan pada tanggal 7 Juli 2022 memperoleh persentase nilai sebesar 73 % dengan kategori layak untuk diuji cobakan setelah revisi, validator III memberikan masukan atau saran pada media Sicerdik untuk menambahkan tombol kembali di setiap materi pembelajaran, selanjutnya perbaiki audio. Berdasarkan hasil dari validasi media tahap pertama maka dapat diperoleh rata rata keseluruhan nilai validasi dengan persentase nilai sebesar 73,5 %.

Media Sicerdik kemudian diperbaiki oleh peneliti atas dasar saran atau masukan yang telah diberikan ketiga dosen validator guna memaksimalkan hasil produk yang telah dikembangkan agar layak untuk diuji cobakan dilapangan. Hasil dari saran yang diberikan

validator kemudian direvisi, untuk revisi produk media sicerdik dapat dilihat pada Tabel 4.5 sebagai berikut :

Tabel 4.5 Revisi Produk Media Sicerdik

No	Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Perbaikan sound pada vidio pada pembelajaran	Volume suara tidak sama (kadang besar kadang kecil).	Volume suara sudah disamakan.
2.	Penambahan kunci jawaban benar pada menu soal dan game.	Tidak ada kunci jawaban.	Sudah ada kunci jawaban. 
3.	Penambahan nama dan nomor absen pada menu soal.	Tidak ada.	Sudah ada. 
4.	Penambahan tombol kembali di materi.	Tidak ada.	Sudah ada. 

Setelah media pembelajaran Sicerdik sudah direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator, peneliti melakukan penilaian

validasi media kembali untuk tahap kedua . Hasil penilaian validasi ahli media tahap kedua dapat dilihat pada Tabel 4.6 sebagai berikut :

Tabel 4.6 Validasi Ahli Media Tahap Kedua

No	Aspek yang dinilai	Skor Peroleh	Skor Maksimal	Persentase Kevalidan	Kriteria
Hasil Validasi Ahli Media I					
1.	Kesesuaian media	20	20	100 %	Sangat layak
2.	Penggunaan media	14	15	93,33 %	Sangat layak
3.	Kontribusi media	18	20	90 %	Sangat layak
4.	Kelayakan bahasa	10	10	100 %	Sangat layak
5.	Elemen desain	34	35	97,14 %	Sangat layak
Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$ Persentase = $\frac{96}{100} \times 100 \% = 96 \%$					Sangat layak
Hasil Validasi Ahli Media II					
1.	Kesesuaian media	20	20	100 %	Sangat layak
2.	Penggunaan media	14	15	93,33 %	Sangat layak
3.	Kontribusi media	18	20	90 %	Sangat layak
4.	Kelayakan bahasa	8	10	80 %	Sangat layak
5.	Elemen desain	32	35	91,42 %	Sangat layak
Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$ Persentase = $\frac{92}{100} \times 100 \% = 92 \%$					Sangat layak
Hasil Validasi Ahli Media III					
1.	Kesesuaian media	20	20	100 %	Sangat layak
2.	Penggunaan media	14	15	93,33 %	Sangat layak
3.	Kontribusi media	19	20	95 %	Sangat layak
4.	Kelayakan bahasa	10	10	100 %	Sangat layak
5.	Elemen desain	32	35	91,42 %	Sangat layak
Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$ Persentase = $\frac{95}{100} \times 100 \% = 95 \%$					Sangat layak

Berdasarkan hasil dari validasi media tahap kedua peneliti membuat diagram batang yang dapat dilihat pada Diagram 4.1

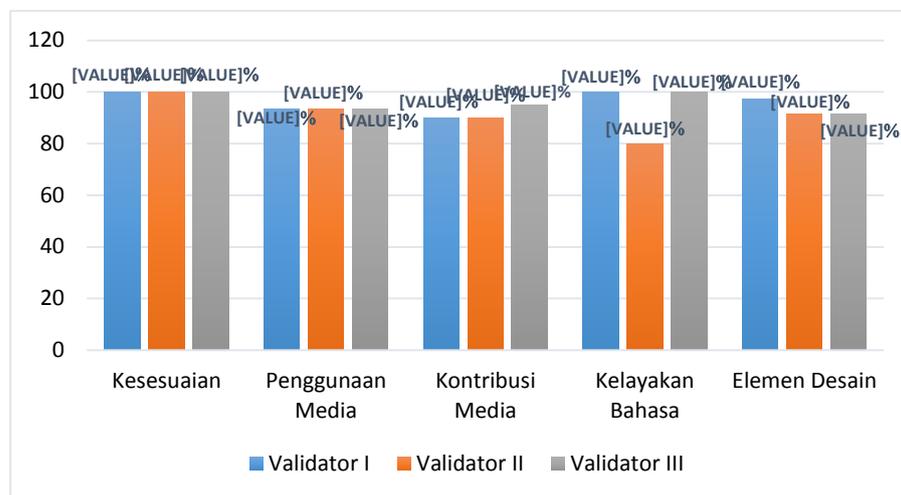


Diagram 4.1 Hasil Validasi Media Tahap Kedua seperti berikut :

Tabel 4.6 dan Diagram 4.1 menunjukkan hasil dari validasi ahli media tahap kedua. Hasil penilaian dari validator I yaitu Bapak Choirul Huda S.Pd.,M.Si pada tanggal 5 Juli 2022 memperoleh persentase nilai sebesar 96 % sedangkan hasil penilaian dari validator II yaitu Bapak Henry Januar saputra S.Pd.,M.Pd pada tanggal 5 Juli 2022 memperoleh nilai persentase sebesar 92 % dan terakhir hasil penilaian dari validator III yaitu Ibu Ikha Listyarini S.Pd.,M.Hum yang dilakukan pada tanggal 8 Juli 2022 memperoleh persentase nilai sebesar 95 %. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator media Sicerdik diperoleh rata rata keseluruhan sebesar 94,33 % yang sudah masuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan tanpa revisi dan hasil skor tersebut dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil validasi media tahap pertama dan tahap kedua, telah mengalami peningkatan karena peneliti sudah melakukan revisi pada produk media. Berikut merupakan Tabel 4.7 yang menunjukkan perbedaan perolehan persentase nilai validasi media tahap pertama dan kedua.

Tabel 4.7 Perbedaan Perolehan Nilai Validasi

Ahli media	Tahap Validasi	
	Pertama	Kedua
Validator I	74 %	96 %
Validator II	-	92 %
Validator III	73 %	95 %
Rata Rata Kevalidan	73,5 %	94,33 %

Berdasarkan perolehan skor validasi diatas, dapat diketahui rata rata presentase nilai kevalidan untuk diuji cobakan. Perbedaan rata rata kevalidan diatas, dapat disajikan dalam bentuk diagram, yang ditunjukkan pada Diagram 4.2 seperti berikut :

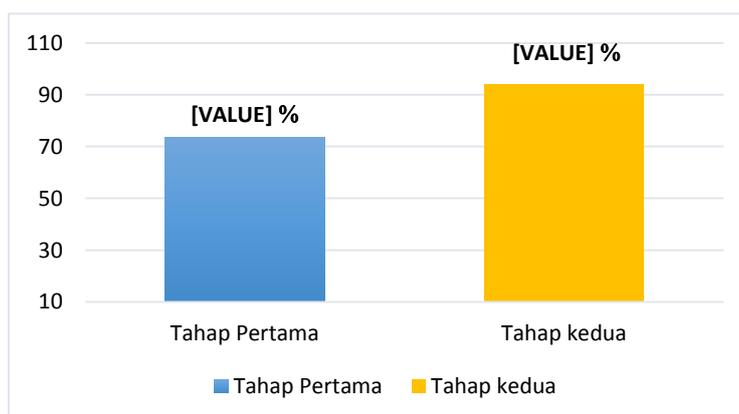


Diagram 4.2 Perbandingan Rata Rata Kevalidan Media

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh tiga validator yaitu Bapak Choirul Huda S.Pd.,M.Si sebagai validator I , Bapak Henry Januar saputra S.Pd.,M.Pd sebagai validator II dan Ibu Ikha Listyarini S.Pd.,M.Hum sebagai validator III. Ketiga dosen tersebut merupakan validator ahli media dan materi dari program studi PGSD Universitas PGRI Semarang. Validasi dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap pertama sebelum revisi dan tahap kedua sesudah revisi, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil validasi. Hasil analisis validasi materi tahap pertama ditunjukkan pada Tabel 4.8 seperti berikut :

Tabel 4.8 Hasil Validasi Materi Tahap Pertama

No	Aspek yang dinilai	Skor Peroleh	Skor Maksimal	Presentase Kevalidan	Kriteria
Hasil Validasi Ahli Materi I					
1.	Kesesuaian	12	15	80 %	layak
2.	Kelayakan	12	15	80 %	layak
3.	Penyajian	16	20	80 %	layak
4.	Kebahasaan	17	30	56,66 %	Cukup layak
5.	Evaluasi	14	20	70 %	layak
Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$ Persentase = $\frac{71}{100} \times 100 \% = 71 \%$					layak
Hasil Validasi Ahli Materi III					
1.	Kesesuaian	12	15	80 %	layak
2.	Kelayakan	12	15	80 %	layak
3.	Penyajian	16	20	80 %	layak
4.	Kebahasaan	19	30	63,33 %	layak
5.	Evaluasi	13	20	65 %	layak

$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$ $\text{Persentase} = \frac{72}{100} \times 100 \% = 72 \%$	layak
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat dilihat hasil penilaian validasi materi pada tahap pertama oleh validator I yaitu Bapak Choirul Huda S.Pd.,M.Si yang dilakukan pada tanggal 1 Juli 2022 diperoleh persentase nilai sebesar 71% dengan kategori layak diuji cobakan setelah revisi, validator I memberikan masukan atau saran perbaikan penulisan teks pada video disetiap pembelajaran. Sedangkan penilaian dari validator II yaitu Bapak Henry Januar saputra S.Pd.,M.Pd yang dilakukan pada tanggal 4 Juli 2022 hanya memberikan penilaian angket pada validasi tahap kedua, atau setelah produk media Sicerdik diperbaiki, namun pada tahap pertama ini validator II memberikan masukan terhadap media Sicerdik untuk memperbaiki keterbacaan teks pada setiap materi pembelajaran. Terakhir penilaian dari validator III yaitu Ibu Ikha Listyarini S.Pd.,M.Hum pada tanggal 7 Juli 2022 mendapatkan persentase nilai sebesar 72% dengan kategori layak diuji coba setelah revisi, validator III memberikan masukan untuk memperbaiki EYD pada penulisan di materi maupun video pembelajaran selain itu keterbacaan teks harus di perhatikan, penulisan kelas harus menggunakan angka romawi, tanda baca harus digabungkan. Berdasarkan hasil penilaian validator memperoleh rata rata nilai sebesar 71,5 % nilai tersebut masuk dalam kategori layak namun masih perlu revisi sebelum diuji cobakan sehingga perlu

perbaikan. Setelah mendapatkan saran atau masukan kemudian media Sicerdik direvisi oleh peneliti. Berikut merupakan hasil produk media sebelum dan sesudah revisi yang dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Revisi Materi Pada Media Sicerdik

No	Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Perbaikan EYD pada penulisan di materi maupun video pembelajaran.	Terdapat awalan yang tidak memakai huruf kapital, Kata sambung Di masih banyak yang tidak dipisah.	Sudah diperbaiki sesuai EYD. 
2.	Perbaikan keterbacaan teks.	Ukuran huruf kecil.	Ukuran huruf telah diubah menjadi lebih diperbesar. 
3.	Perbaikan angka romawi pada penulisan kelas.	Menggunakan angka biasa (3).	Sudah menggunakan angka romawi. 
4.	Tanda baca harus digabung.	Tanda tanya belum digabung.	Tanda tanya sudah digabungkan.

Setelah melalui proses perbaikan yang sesuai dengan saran yang diberikan oleh ketiga dosen validator pada materi Sicerdik, maka dilakukan penilaian kembali terhadap produk media Sicerdik untuk

tahap kedua, hasil dari penilaian validasi materi tahap kedua dapat dilihat pada Tabel 4.10 sebagai berikut :

Tabel 4.10 Hasil Validasi Materi Tahap Kedua

No	Aspek yang dinilai	Skor Peroleh	Skor Maksimal	Presentase Kevalidan	Kriteria
Hasil Validasi Ahli Materi I					
1.	Kesesuaian	15	15	100 %	Sangat layak
2.	Kelayakan	14	15	93,33 %	Sangat layak
3.	Penyajian	18	20	90 %	Sangat layak
4.	Kebahasaan	29	30	96,66 %	Sangat layak
5.	Evaluasi	19	20	95 %	Sangat layak
Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$ Persentase = $\frac{95}{100} \times 100 \% = 95 \%$					Sangat layak
Hasil Validasi Ahli Materi II					
1.	Kesesuaian	15	15	100 %	Sangat layak
2.	Kelayakan	13	15	86,66 %	Sangat layak
3.	Penyajian	19	20	95 %	Sangat layak
4.	Kebahasaan	27	30	90 %	Sangat layak
5.	Evaluasi	18	20	90 %	Sangat layak
Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$ Persentase = $\frac{92}{100} \times 100 \% = 92 \%$					Sangat layak
Hasil Validasi Ahli Materi III					
1.	Kesesuaian	15	15	100 %	Sangat layak
2.	Kelayakan	15	15	100 %	Sangat layak
3.	Penyajian	20	20	100 %	Sangat layak
4.	Kebahasaan	29	30	96,66 %	Sangat layak
5.	Evaluasi	19	20	95 %	Sangat layak
Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$ Persentase = $\frac{98}{100} \times 100 \% = 98 \%$					Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian validasi materi tahap kedua ditunjukkan dalam penyajian bentuk Diagram 4.3 seperti berikut :

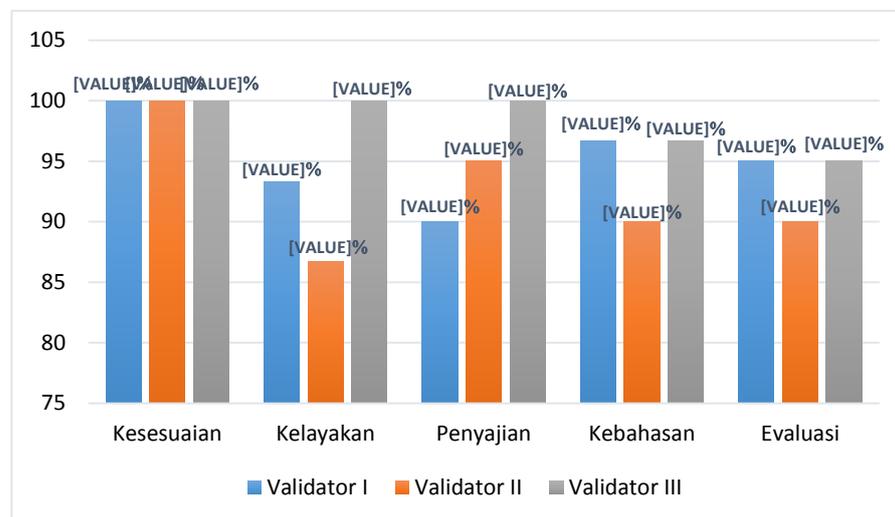


Diagram 4.3 Hasil Validasi Materi Tahap Kedua

Berdasarkan dari Tabel 4.10 dan Diagram 4.3 dapat di lihat hasil penilaian validasi ahli materi pada tahap kedua oleh validator I yaitu Bapak Choirul Huda S.Pd.,M.Si pada tanggal 7 Juli 2022 diperoleh persentase nilai sebesar 95 %, sedangkan penilaian dari validator II yaitu Bapak Henry Januar Saputra S.Pd.,M.Pd pada tanggal 5 Juli 2022 diperoleh persentase nilai sebanyak 92 % dan penilaian dari validator III yaitu Ibu Ikha Listyarini S.Pd.,M.Hum pada tanggal 8 Juli 2022 mendapatkan persentase nilai sebesar 98 %. Hasil dari ketiga penilaian validator memperoleh rata rata nilai sebesar 95 % yang termasuk kedalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan dilapangan tanpa revisi dan hasil skor tersebut dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi pada tahap pertama dan tahap kedua mengalami peningkatan karena peneliti sudah melakukan perbaikan produk media. Berikut merupakan perbedaan perolehan nilai validasi tahap pertama dan tahap kedua beserta rata rata kevalidanya yang dapat dilihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Perbedaan Perolehan Nilai Validasi

Ahli Materi	Tahap Validasi	
	Pertama	Kedua
Validator I	71 %	98 %
Validator II	-	92 %
Validator III	72 %	95 %
Rata Rata Kevalidan	71,5 %	95 %

Hasil perbedaan rata rata kevalidan diatas, dapat disajikan dalam bentuk Diagram 4.4 seperti berikut :

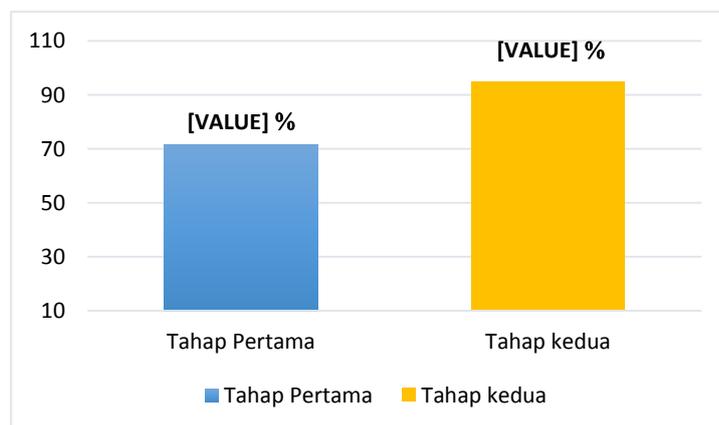


Diagram 4.4 Rata Rata Kevalidan Materi

2. Implementasi Media Sicerdik

Tahap ini masuk dalam tahap keempat dari model ADDIE yaitu implementasi (*implementation*). Hasil uji coba lapangan di SD Negeri 1 Karangdowo diperoleh melalui implementasi media Sicerdik pada pembelajaran tema 7 perkembangan teknologi subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi kelas III. Implementasi yang dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi yang diuraikan sebagai berikut :

- a. Persiapan sebelum pembelajaran dengan mengimplementasikan media Sicerdik

Sebelum memulai menerapkan pembelajaran menggunakan media Sicerdik, peneliti perlu menyiapkan alat bantu yang dapat mendukung penggunaan media saat uji coba lapangan dikelas. Alat tersebut yaitu HP, laptop, file aplikasi media Sicerdik, buku guru kelas III tema 7, buku siswa kelas III tema 7 dan buku petunjuk penggunaan media Sicerdik. Selain itu untuk mengukur respon keberterimaan media Sicerdik, peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa. Semua alat bantu pendukung harus disiapkan oleh peneliti dengan baik sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Sicerdik dimulai, agar pada saat uji coba penggunaan media Sicerdik dapat maksimal.

- b. Pelaksanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan media Sicerdik.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok, masing masing kelompok diberikan HP dan buku petunjuk penggunaan media Sicerdik. Selanjutnya peneliti mulai memperkenalkan media Sicerdik dan menjelaskan bagian bagianya kepada guru dan siswa, peneliti juga mendemonstrasikan cara penggunaan media Sicerdik. Siswa dan guru dapat menyimak melalui buku pedoman yang peneliti siapkan. Saat memulai penggunaan media sicerdik siswa diminta menonton vidio untuk memperjelas cara penggunaan serta fungsi tombol yang ada pada media Sicerdik, setelah selesai guru menerapkan pembelajaran tema 7 subtema 3 dengan menggunakan media Sicerdik. Peneliti mengamati dan membantu guru saat pembelajaran berlangsung, masing masing siswa mencoba secara bergiliran untuk mengoperasikan media Sicerdik. Guru dan siswa mencoba berbagai fitur yang ada seperti materi, vidio pembelajaran secara *offline*, soal evaluasi dan games edukasi. Guru dan siswa terlihat sangat antusias karena pertama kali mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis android.

- c. Evaluasi pembelajaran dengan mengimplementasikan media Sicerdik

Salah satu cara untuk mengukur hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah menggunakan media Sicerdik dalam pembelajaran yaitu dengan evaluasi. Peneliti tidak memberikan soal pretest ataupun

posttes namun meminta siswa untuk mengerjakan soal evaluasi yang ada didalam media sicerdik pada pembelajaran 1, sebelum mengerjakan siswa diminta mengisi nama dan nomor absen. Pada menu soal dimasing masing pembelajaran terdapat 5 butir soal pilihan ganda, skor setiap soal benar adalah 20, siswa hanya dapat memilih satu jawaban pada soal agar hasil skor akan terkomulasikan, skor akhir dapat terlihat setelah siswa selesai mengerjakan soal. Hasil evaluasi yang diperoleh siswa ditunjukkan pada Tabel 4.12 seperti berikut :

Tabel 4.12 Hasil Evaluasi

No	Nama siswa	Nilai
1.	Adam Alsafil Anam	100
2.	Alby Gibran A.	80
3.	Alfian Riski Saputra	60
4.	Ananda Nabila Seva	100
5.	Anila Rahmawati Apriyani	80
6.	Ayu Sekar T	100
7.	Danurdara S.N	100
8.	Deva Restu Ariestika	100
9.	Dion Abi Prayoga	80
10.	Diyo Mei Kirana	100
11.	Faeka Arya Kusuma Yudha	80
12.	Fahra Okta Fahira	100
13.	Fandy Wiedyantoro	80
14.	Muhammad Asbik Raka F.	80
15.	Muhammad Faqih Arosyad	100
16.	Muhammad Satria N.	100
17.	Mutiara Dwi L.	80
18.	Natasya Vivian M.	100
19.	Nizar Ghani Pamungkas	100
20.	Nuril Ulumiha	100
21.	Nurul Ulumuha	100
22.	Qabil Raffi	80
23.	Zafina Junia Azzahra	100

Tabel 4.12 merupakan hasil perolehan skor yang didapat 23 siswa dari mengerjakan 5 butir soal pilihan ganda. Dari soal tersebut sebanyak 1 siswa yang mendapat nilai terendah yaitu 60, sedangkan 8 siswa mendapatkan nilai 80 dan terakhir sebanyak 14 siswa mendapat nilai tertinggi yaitu 100. Berdasarkan hasil tersebut nilai rata rata yang diperoleh adalah 91 sehingga media sicerdik dapat memberikan pemahaman pembelajaran pada tema 7 subtema 3 ke seluruh siswa dikelas III. Setelah selesai guru dan siswa diberi angket respon keberterimaan terhadap media pembelajaran Sicerdik. Untuk mengetahui respon keberterimaan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Karangdowo.

3. Keberterimaan Media Sicerdik

Tahap ini masuk dalam tahap kelima dari model ADDIE yaitu evaluasi (*evaluation*). Hasil evaluasi produk bertujuan untuk mengetahui penilaian dan perbaikan produk yang telah dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran Sicerdik (aplikasi cerdas mendidik) berbasis android. Uji coba produk media sicerdik dilakukan di SD Negeri 1 Krangdowo dengan objek siswa kelas III. Selain implementasi hasil uji coba lapangan juga diperoleh melalui angket keberterimaan guru dan angket respon siswa. Angket diberikan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dapat diterima dan digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 7 perkembangan teknologi subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi kelas III.

Hasil penilaian yang diperoleh berdasarkan angket keberterimaan media pembelajaran guru dapat dilihat pada Tabel 4.13 sebagai berikut :

Tabel 4.13 Hasil Angket Keberterimaan Media Oleh Guru

No	Aspek yang dinilai	Skor Peroleh	Skor Maksimal	Persentase Keberterimaan	Kriteria
1.	Kesesuaian	19	20	95 %	Sangat layak
2.	Penggunaan media	28	30	93,33 %	Sangat layak
3.	Penyajian media	30	35	85,71 %	Sangat layak
4.	Tampilan media	14	15	93,33 %	Sangat layak
Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$ Persentase = $\frac{91}{100} \times 100 \% = 91 \%$					Sangat layak

Berdasarkan Tabel 4.12 hasil angket keberterimaan terhadap media pembelajaran Sicerdik pada uji coba produk lapangan awal oleh guru kelas III SD Negeri 1 Karangdowo yaitu Ibu Siti Zubaidah, S.Pd mendapatkan nilai dengan persentase sebesar 91 %. Perolehan nilai keberterimaan, media Sicerdik berbasis android memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga media dapat diterima dan praktis digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran siswa kelas III. Tahap selanjutnya yaitu menganalisis hasil angket respon 23 siswa kelas III SD Negeri 1 Karangdowo terhadap media pembelajaran berbasis android Sicerdik. Penggunaan angket respon siswa pada uji coba lapangan awal bertujuan untuk mengetahui minat dan respon tanggapan siswa untuk mengetahui baik atau tidaknya pembelajaran dengan menggunakan media Sicerdik, selain itu pemberian angket respon juga untuk mengetahui diterima atau tidaknya media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yang telah

dikembangkan oleh peneliti. Hasil perolehan angket respon terhadap 23 siswa ditunjukkan pada Tabel 4.14 sebagai berikut :

Tabel 4.14 Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya mendapat pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi pada tema 7 subtema 3	23	0
2.	Saya mudah memahami materi Sicerdik	23	0
3.	Setelah belajar dengan media Sicerdik saya dapat menjelaskan isi materi pada tema 7 subtema 3	22	1
4.	Saya dapat belajar menggunakan media Sicerdik sendiri dimanapun dan kapanpun	23	0
5.	Media Sicerdik memberikan kesempatan saya untuk belajar sesuai dengan kemampuan	23	0
6.	Media Sicerdik membuat semangat belajar saya bertambah	23	0
7.	Media Sicerdik dapat mendorong saya untuk berkonsentrasi	21	2
8.	Media Sicerdik dapat mendorong saya untuk meningkatkan hasil belajar	23	0
9.	Saya tertarik mempelajari materi tematik dengan menggunakan media Sicerdik	23	0
10.	Adanya media Sicerdik menambah minat saya untuk belajar tematik disekolah maupun dirumah	23	0
11.	Media Sicerdik bagus sehingga belajar menjadi menyenangkan	23	0
12.	Materi yang disajikan sudah runtut dengan menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana	21	2
13.	Tulisan dalam media Sicerdik terlihat jelas, mudah dibaca	23	0
14.	Gambar yang disajikan terlihat jelas serta menambah pemahaman saya terhadap materi	21	2
15.	Menu dan tombol pada media sicerdik mudah dimengerti	20	3
16.	Audio (narasi, sound effect, musik) sangat menarik	23	0
17.	Media Sicerdik awet dan dapat di gunakan secara berulang	23	0
18.	Media Sicerdik dapat saya gunakan dengan mudah	21	2
19.	Tombol media sicerdik berfungsi sesuai menunya	23	0
20.	Petunjuk penggunaan media Sicerdik sangat jelas	21	2
Total skor		446	14
Skor maksimal		460	

$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$	$\frac{466}{460} \times 100 \%$ $= 96,95 \%$
Kriteria	Sangat Baik

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

Hasil perolehan persentase nilai uji coba lapangan pada angket keberterimaan terhadap media pembelajaran oleh guru dan angket respon siswa untuk kelas III peneliti sajikan dalam bentuk diagram, ditunjukkan

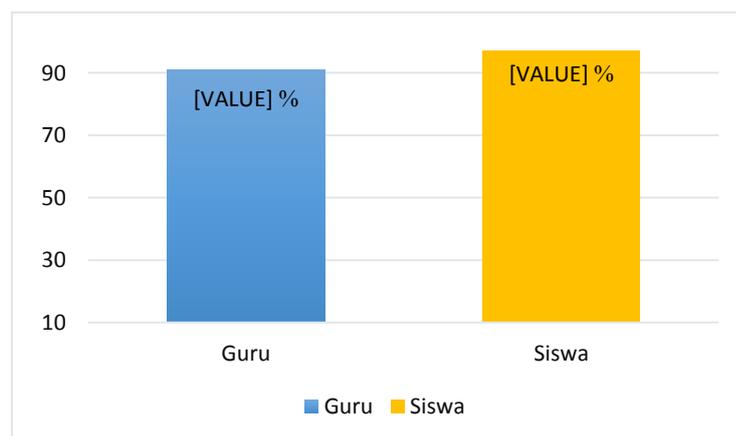


Diagram 4.5 Hasil Angket Keberterimaan Guru dan Siswa
pada Diagram 4.5 sebagai berikut :

D. Pokok Temuan

Pokok temuan yang telah didapatkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Pengembangan media pembelajaran berbasis android Sicerdik dikategorikan sangat layak dan valid untuk digunakan uji coba lapangan awal setelah mendapatkan presentase nilai dari validator sebesar 94,33 % untuk validasi ahli media dan 95 % untuk validasi ahli materi.

Pengembangan media pembelajaran Sicerdik dapat diterima oleh guru dan siswa kelas III SD Negeri 1 Karangdowo, berdasarkan dari hasil angket yang diberikan untuk guru mendapatkan presentase nilai sebesar 91 % sedangkan angket respon siswa mendapatkan presentase nilai sebesar 96,95 % keduanya mendapatkan kategori “sangat layak” sehingga dapat diterima sebagai media pembelajaran. Terdapat saran dari siswa untuk menu game edukasi yang ada didalam media Sicerdik untuk kedepanya diharapkan dapat memuat game yang lebih banyak.

Pengembangan Media Sicerdik berbasis android dikemas dengan menarik yang dapat digunakan secara berulang ulang dimanapun dan kapanpun. Media Sicerdik memuat materi, gambar, vidio pembelajaran offline, soal evaluasi dan games yang mengedukasi. sehingga menambah ketertarikan siswa untuk menggunakan media sicerdik sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

E. Pembahasan Hasil Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android bernama Sicerdik. Media Sicerdik dibuat khusus untuk siswa kelas III pada tema 7 perkembangan teknologi subtema 3 teknologi komunikasi pembelajaran 1 sampai 6, media ini dikembangkan oleh

peneliti sesuai dengan langkah langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk media Sicerdik yang telah dihasilkan oleh peneliti sudah sesuai dengan langkah pengembangan dan dapat digunakan sebagai alat bantu ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.

Produk pengembangan yang dihasilkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dengan menggunakan bantuan beberapa *software* seperti Smart Apps Creator (SAC), Canva premium, Voice Recorder dan MP3 Cutter. Dengan bantuan dari beberapa *software* tersebut peneliti membuat icon, background, tombol, vidio, suara, dan gambar yang dikemas semenarik mungkin hingga menghasilkan file berbentuk *apk* yang dapat dijalankan pada perangkat android. Produk media Sicerdik didesain dengan menarik karena menggunakan warna cerah, terdapat gambar, animasi sederhana dan ilustrasi yang menarik, selain itu didalam media Sicerdik terdapat banyak fitur yang mendukung seperti materi pembelajaran 1 sampai 6, contoh soal, soal evaluasi berupa pilihan ganda, vidio pembelajaran *offline* dan *games*. Untuk petunjuk penggunaan media Sicerdik peneliti menggunakan vidio dan juga buku pedoman yang dapat dibaca oleh siswa. Keseluruhan isi media Sicerdik sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sehingga siswa dapat mengoperasikanya secara mandiri. Isi media tersebut sesuai dengan kajian teori yang menunjukkan bahwa media sicerdik tergolong kedalam jenis media multimedia.

Data kevalidan media Sicerdik didapatkan dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap analisis validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari produk pengembangan media Sicerdik sebelum dilakukan uji coba lapangan awal ke sekolah dasar. Terdapat 3 dosen validator ahli media yang memberikan penilaian terhadap media Sicerdik yaitu Bapak Choirul Huda S.Pd.,M.Si sebagai validator I, Bapak Henry Januar Saputra S.Pd.,M.Pd sebagai validator II dan Ibu Ikha Listyarini S.Pd.,M.Hum sebagai validator III. Pada hasil validasi media tahap pertama mendapatkan presentase nilai rata rata sebesar 72,5 % dengan kategori “ layak” untuk diujicobakan setelah revisi, terdapat saran atau masukan yang diberikan oleh ketiga dosen validator. Saran atau masukan perbaikan yang diberikan ketiga dosen validator ahli media yaitu : Perbaikan sound pada vidio pembelajaran, penambahan kunci jawaban benar pada menu soal dan game, penambahan nama dan nomor absen pada menu soal, penambahan tombol home. Berdasarkan masukan yang diberikan oleh ketiga dosen validator, peneliti melakukan perbaikan terhadap media Sicerdik. Selanjutnya peneliti melakukan validasi kembali untuk tahap kedua, pada tahap ini mendapatkan presentase nilai dengan rata rata sebesar 94,33 % dengan kategori “sangat layak” sehingga media Sicerdik dapat diuji cobakan dilapangan awal tanpa revisi.

Selanjutnya validasi ahli materi, terdapat 3 dosen validator yang sama dengan ahli media yaitu Bapak Choirul Huda S.Pd.,M.Si sebagai validator I, Bapak Henry Januar saputra S.Pd.,M.Pd sebagai validator II dan Ibu Ikha Listyarini S.Pd.,M.Hum sebagai validator III. Hasil dari validasi ahli materi

pertama mendapatkan nilai presentase dengan rata rata 71,5 % dengan kategori “layak” namun masih terdapat saran atau masukan dari ketiga dosen validator sehingga layak untuk diuji cobakan setelah revisi. Saran atau masukan yang diberikan dosen yaitu Perbaiki EYD pada penulisan di materi maupun video pembelajaran, perbaiki keterbacaan materi, perbaiki angka romawi pada penulisan kelas, penggabungan tanda baca dengan kalimat. Setelah melakukan perbaikan pada materi yang ada didalam media Sicerdik, peneliti melakukan validasi materi kembali untuk tahap kedua, pada tahap ini hasil presentase nilai rata rata yang didapat sebesar 95 % dengan kategori sangat layak sehingga sudah dapat digunakan untuk uji coba dilapangan awal tanpa revisi. Hasil validasi ahli media dan ahli materi valid.

Setelah melakukan validasi peneliti melakukan uji coba lapangan awal di SD Negeri 1 Karangdowo dengan siswa dan guru kelas III. Sebelum melakukan uji coba peneliti mempersiapkan alat yang dibutuhkan untuk mendukung proses penelitian seperti HP, laptop, file aplikasi, buku guru kelas III tema 7, buku siswa kelas III tema 7 dan buku petunjuk penggunaan media. Selain itu untuk mengukur respon keberterimaan media Sicerdik, peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa. Selanjutnya peneliti mengimplementasikan media dengan memperkenalkan media sicerdik, menjelaskan bagian bagian dari media Sicerdik, mendemonstrasikan petunjuk penggunaannya, mengeshare aplikasi serta mengamati guru dan siswa pada saat mencoba menggunakan media Sicerdik. Siswa dan guru sangat antusias karena pertama kali mencoba menggunakan media pembelajaran berbentuk

aplikasi android, siswa sangat senang walaupun mencoba secara bergantian. Setelah selesai dengan mencoba menerapkan pembelajaran pertama, masing masing siswa mengerjakan soal evaluasi yang berjumlah 5 butir pilihan ganda yang terdapat didalam media sicerdik, hari berikutnya siswa dan guru menerapkan pembelajaran selanjutnya. Setelah selesai melakukan implementasi peneliti memberikan angket keberterimaan media Sicerdik untuk guru dan angket respon untuk siswa.

Pemberian angket keberterimaan untuk guru bertujuan untuk mengetahui penerimaan media Sicerdik yang telah dikembangkan. Hasil angket keberterimaan terhadap media Sicerdik pada uji coba lapangan awal untuk guru kelas III yaitu Ibu Siti Zubaidah S.Pd di SD Negeri 1 Karangdowo mendapatkan presentase nilai sebesar 91 % dengan kategori “sangat Baik” sehingga media dapat diterima. Selanjutnya pemberian angket respon terhadap 23 siswa kelas III di SD Negeri 1 karangdowo, dengan tujuan untuk mengetahui penerimaan dan ketertarikan siswa terhadap media Sicerdik. Hasil angket respon siswa terhadap media Sicerdik pada uji coba lapangan awal mendapat presentase nilai rata rata sebesar 96,95 % dengan kategori “sangat Baik”. Berdasarkan perolehan kriteria tersebut, media sicerdik dapat diterima dan digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 sampai 6.

Produk media Sicerdik merupakan sebuah inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi masa kini. Media Sicerdik dikembangkan sebagai alat bantu saat proses belajar mengajar sedang

berlangsung, media ini bersifat praktis dan awert karena outputnya berbentuk Apk yang dapat diinstal di HP android. Berdasarkan hasil penelitian diatas media Sicerdik sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran saat disekolah ataupun dirumah.

BAB V

SIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis android Sicerdik (Aplikasi Cerdas Mendidik) pada tema 7 subtema 3 kelas III SD Negeri 1 Karangdowo dengan metode R&D (*Research and Development*) dan menggunakan model ADDIE. Pengembangan produk media Sicerdik dinyatakan valid karena telah divalidasi oleh ahli media dan materi sebagai tolak ukur dari kevalidan media. Hasil validasi ahli media memperoleh rata rata persentase nilai sebesar 94,33 % dan hasil validasi ahli materi diperoleh kevalidan dengan rata rata persentase nilai sebesar 95 % keduanya termasuk kedalam kategori “sangat layak”.
2. Implementasi media Sicerdik terdiri tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap persiapan peneliti menyiapkan alat alat yang mendukung pelaksanaan seperti HP, laptop, file aplikasi, buku guru kelas III tema 7, buku siswa kelas III tema 7 dan buku petunjuk penggunaan media. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan peneliti memperkenalkan media Sicerdik, menjelaskan bagian bagian media Sicerdik, menjelaskan dan mendemonstrasikan petunjuk penggunaan

hingga mengamati siswa dan guru saat mencoba media Sicerdik. Tahap terakhir yaitu evaluasi dengan meminta siswa mengerjakan 5 butir soal pilihan ganda pada pembelajaran yang dilaksanakan. Dari soal tersebut sebanyak 1 siswa yang mendapat nilai terendah yaitu 60, sedangkan 8 siswa mendapatkan nilai 80 dan terakhir sebanyak 14 siswa mendapat nilai tertinggi yaitu 100. Berdasarkan hasil tersebut nilai rata-rata yang diperoleh adalah 91. Soal evaluasi pada media sicerdik digunakan untuk mengukur pemahaman pembelajaran pada tema 7 subtema 3 ke seluruh siswa dikelas III.

3. Hasil angket keberterimaan terhadap produk media Sicerdik melalui uji coba lapangan awal di SD Negeri 1 Karangdowo dinyatakan diterima karena memperoleh persentase nilai sebesar 91 % dari angket respon guru dan 96,95 % dari hasil angket respon siswa terhadap media Sicerdik dengan kriteria “sangat baik”, sehingga media Sicerdik dapat diterima sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu saat proses belajar mengajar oleh guru dan siswa kelas III.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Bagi guru lebih disarankan untuk memanfaatkan atau menggunakan media Sicerdik sebagai media pembelajaran yang dikombinasikan dengan sumber belajar lainnya. Selanjutnya guru juga disarankan untuk membuat alternatif media yang memanfaatkan teknologi, seperti media yang dibuat

melalui *software SAC (Smart Apps Creator)* untuk membuat siswa lebih termotivasi giat belajar dan membantu pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan.

2. Bagi siswa sebaiknya media Sicerdik dapat dimanfaatkan sebagai sarana bermain dan belajar yang menyenangkan karena penggunaannya sangat fleksibel.
3. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya agar dapat lebih berinovasi dengan membuat desain media lebih menarik dan menyempurnakan media pembelajaran yang telah dikembangkan saat ini, serta untuk uji coba sebaiknya lebih dari satu sekolah agar media yang telah dibuat dapat bermanfaat dan jangkauan penyebarannya lebih luas.
4. Bagi pembaca disarankan untuk dimanfaatkan sebagai sumber wawasan dan referensi mengenai pengembangan media pembelajara berbasis android.

C. Keterbatasan Pengembangan

Produk media Sicerdik yang telah dikembangkan memiliki beberapa keterbatasan, antara lain sebagai berikut :

1. Pengembangan produk media Sicerdik terbatas, karena hanya memuat materi pada tema 7 perkembangan teknologi subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi, pembelajaran 1 sampai 6.
2. Produk media Sicerdik hanya bisa digunakan pada siswa yang tidak memiliki cacat fisik, mental dan anak kebutuhan khusus.

3. Soal evaluasi masih terbatas dan belum bisa munculkan secara acak karena keterbatasan peneliti sehingga soal dan jawaban dapat dihafalkan oleh pengguna.
4. Media Sicerdik hanya dapat diakses menggunakan Smartphone dengan sistem operasi khusus Android dan selain itu media Sicerdik tidak bisa diinstal pada iPhone *Operating System* (iOS), laptop atau perangkat lain.
5. Produk media Sicerdik membutuhkan RAM Smartphone yang berukuran cukup besar, karena aplikasi berukuran 201MB. Serta kemudahan penggunaan aplikasi sangat bergantung pada spesifikasi jenis smartphone.
6. Penyebarluasan media Sicerdik masih kurang karena hanya dapat melalui link dan transfer file secara manual atau melalui aplikasi lain.

Daftar Pustaka

- Akbar, D. (2017). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Dwi Apriana Nur Sulikhin, Rofian, Wawan Priyanto. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Rumba (Rumah Belajar Anak) Berbasis Android Pada Pembelajaran Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. Vol 1, No 2.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Koyo K, D. (1985). *Media Pendidikan dalam Zainuddin HRL, dkk* (pusat sumber belajar (ed.)). Jakarta : Dirjen Dikti Depdikbud.
- Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18.
- Muslimin, M. &. (2017). *Teknologi Pendidikan Penerapan Pemelajaran yang Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *Media Pembelajaran Inovatif*.
- Putra, N. (2015). *Research & Development*. Jakarta: PT Rajafindo Persada.
- RI, K. (2020). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. In *Pendidikan*. [http://piaud.uin-suka.ac.id/media/dokumen_akademik/43_20210506_Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.pdf](http://piaud.uin-suka.ac.id/media/dokumen_akademik/43_20210506_Undang-Undang_Nomor_20_Tahun_2003_tentang_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf)
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Sri Rahayu, Fine Reffiane, Ferina Agustini. (2021). Pengembangan Media Aplikasi Klikme Learnme Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN Bogosari 01 Demak. *Majalah lontar Universitas PGRI Semarang*. Vol 3 No 2.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N., S. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Syaifuddin, M. (n.d.). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. 2017, *Tadris: Ju*, 139–144.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Benny A pribadi M, A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. PT Balebat Dedikasi Prima.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Blanko Pengajuan Tema


**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)**

Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217 Email : upgrismg@gmail.com Homepage : www.upgrismg.ac.id

- USULAN TEMA DAN PEMBIMBING SKRIPSI

Yth. Ketua Program Studi *)

1. Bimbingan dan Konseling (BK)
- ② Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
3. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ianatut Toyibah
NPM : 18120308

Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
SICERDK (APLIKASI CERDAS MENDIRIK) PADA TEMA 7 SUBTEMA
3 KELAS III SD NEGERI 1 KARANGDOWO WELER

Semarang,
Yang mengajukan,

Ianatut Toyibah
Ianatut Toyibah
NPM 18120308

Menyetujui,

Pembimbing I,

Husni Walchjudin
Husni Walchjudin S.Pd., M.Pd
NIP/NPP 128701379

Pembimbing II,

Qur'ati Mushafanah
Qur'ati Mushafanah S.Pd., M.Pd
NIP/NPP 128501378

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Sulekanto
Sulekanto S.Pd., M.Pd
NIP/NPP 987701131

*) Pilih salah satu

Lampiran 2 Surat Observasi



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)

Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
 Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgrismg.ac.id

Nomor : /PGSD/FIP/UPGRIS-VII/2021
 Hal : Observasi Analisis Kebutuhan untuk
 Penyusunan Proposal Skripsi

2 Juli 2021

Kepada

Yth. Kepala SD Negeri 1 Karangdowo
 di Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan proposal penelitian mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar perlu dilakukan *need assessment* analisis kebutuhan di sekolah untuk mengungkap permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran.

Mohon perkenan Bapak/Ibu Kepala Sekolah memberikan ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan observasi sesuai kebutuhan guna membantu proses penyusunan proposal penelitian, atas nama:

Nama : Ianatul Toyibah

NPM : 18120308

Atas perkenan dan kerjasama, diucapkan terima kasih.



Mengetahui,
 Dekan
 Wakil Dekan I,
 Mei-Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.
 NPP 098401240



Ketua Program Studi,
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Sukamto, S.Pd. M.Pd.
 NPP 987701131

Lampiran 3 Surat Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)

Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
Telepon (024) 83.6377 Faks. 8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgrismg.ac.id

Nomor : 0714/IP-AM/FIP/UPGRIS/VII/2022

07 Juli 2022

Lampiran : 1 (satu) berkas

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD Negeri Karangdowo Weleri Kec. Weleri
di Kab. Kendal

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Lanatut Toyibah

N P M : 18120308

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

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

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I,
Melita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.
NPP 098401240

Lampiran 4 Surat Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI KARANGDOWO**

Jl. Cempaka 119, Karangdowo, Kec. Weleri, Kab. Kendal. Kode Pos 51355.
Telp (0294) 643818 Email : karangdowosdn@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.2/28/SD.....

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakokatuh

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Murjianto S.Pd
NIP : 196302191986081001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Karangdowo

Menerangkan bahwa :

Nama : Ianatut Toyibah
NPM : 18120308
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Instansi : Universitas PGRI Semarang

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Karangdowo dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik (Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD Negeri Karangdowo Weleri**”

Surat ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya, berlaku terhitung sejak tanggal dikeluarkan dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan akan diadakan pembetulan seperlunya.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarokatuh

Weleri, 18 Juli 2022

Kepala Sekolah



Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru di SDN 1 Karangdowo

LEMBAR WAWANCARA GURU KELAS III

Identitas Responden

Nama : Siti Zubaidah S.Pd
 NIP : 197512012022212011
 Sekolah : SD N 1 Karangdowo

Petunjuk Pengisian

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan mengisi dikolom yang tersedia !

1. Berapa lama bapak/ibu memiliki pengalaman mengajar dikelas III ?
 1 tahun
2. Berapakah jumlah siswa dalam kelas III ?
 23 (Dua puluh tiga)
3. Metode apakah yang sering ibu gunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung ?
 - Demontran
 - diskusi kelompok
4. Kendala seperti apa yang bapak ibu temui pada saat proses pembelajaran berlangsung?
 Pembicaraan kadang menyamping, sehingga memerlukan waktu yang panjang. Media kurang variatif
5. Apakah dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran sudah banyak melibatkan penggunaan media pembelajaran?
 Ya. menggunakan benda konkret, gambar torso globe
6. Bagaimana pendapat bapak ibu tentang media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android?
 Bagus sekali, karena dapat mudah digunakan dan mudah dipahami peserta didik. karena di situ terdapat banyak fitur nya

7. Menurut bapak/ibu mungkinkah menggunakan aplikasi andorid pada pembelajaran tematik?

Mungkin sekali

8. Adakah saran dari bapak ibu terkait perkembangan media sebagai penujang pembelajaran tematik?

- Memvariasikan bentuk latihan soal, seperti essay, uraian singkat atau bentuk aplikasi dan permainan spt game, kuis, F, puzzle, dll.

Weleri, 16 maret 2022

Mengetahui

Guru Kelas III

(Siti Zubaidah S.Pd.)
19751201202212011

Lampiran 6 Angket Analisis Kebutuhan Guru

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Identitas Responden

Nama : Siti Zubaidah, S.Pd.

NIP : 19751201 202221 2011 .

Sekolah : SDN 1 Karangdowo .

Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi tanda ceklist sesuai dengan kondisi yang dialami

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban	Alasan
1.	Apakah pelaksanaan pembelajaran pada tema 7 subtema 3 yang sudah Bapak/Ibu lakukan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar ?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
2.	Adakah kendala dalam penyediaan materi pada 7 subtema 3 ?	<input type="checkbox"/> Ya <input checked="" type="checkbox"/> Tidak	
3.	Apakah materi pembelajaran hanya bersumber pada buku saja ?	<input type="checkbox"/> Ya <input checked="" type="checkbox"/> Tidak	Ada banyak referensi lain diluar peraga .
4.	Adakah kendala dalam memilih media yang menyenangkan dalam pembelajaran daring pada 7 subtema 3 ?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	Terkait dg kuota internet & signal .
5.	Apakah kondisi peserta didik aktif pada saat pembelajaran berlangsung ?	<input checked="" type="checkbox"/> aktif <input type="checkbox"/> kurang aktif <input type="checkbox"/> Tidak aktif	
6.	Apakah peserta didik memahami materi dengan baik dan mudah selama pembelajaran berlangsung ?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
7.	Apakah pada tema 7 subtema 3 memerlukan media pembelajaran ?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
8.	Apakah bapak/ibu mengalami		

	kesulitan dalam pemilihan media pembelajaran ?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
9.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ?	<input type="checkbox"/> sekali pakai <input checked="" type="checkbox"/> bisa dipakai berulang	
10.	Bagaimana pilihan warna media pembelajaran agar disukai siswa?	<input checked="" type="checkbox"/> warna warni <input type="checkbox"/> hitam putih <input type="checkbox"/> Tidak tahu	
11.	Apakah bapak ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi andorid ?	<input type="checkbox"/> Ya <input checked="" type="checkbox"/> Tidak	
12.	Menurut bapak/ ibu apakah media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat digunakan untuk siswa kelas III ?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
13.	Apakah bentuk media pembelajaran berbasis aplikasi harus sesuai dengan karakteristik siswa ?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input checked="" type="checkbox"/> Tidak	

Berikan tambahan saran yang berguna untuk mengembangkan media pembelajaran

materi ini saja ada video, gambar musik & petunjuk penggunaan kelas jika perlu ditambah dengan game & soal

Weleri, 16 Maret 2022

Mengetahui

Guru Kelas III

(Siti Subandah, S.Pd.)

Lampiran 7 Angket Analisis Kebutuhan Siswa Kelas III

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Identitas Respoden

Nama : FANDY WIEDYANTORO
 Sekolah : SDN 1 KARANGDOWO

B. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi tanda ceklist (✓) sesuai dengan kondisi yang dialami !

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Keterangan	
1.	Apakah materi dalam pembelajaran tematik mudah dipahami?	(✓) Ya () Tidak	matematika	
2.	Saat pembelajaran apakah guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran atau alat peraga?	() Ya (x) Tidak		
3.	Saat dikelas pembelajaran dengan menggunakan media apakah lebih menarik?	(✓) Ya () Tidak		
4.	Apakah kamu tertarik dengan media pembelajaran yang memuat materi tematik?	(✓) Ya () Tidak		
5.	Apakah kamu pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk HP?	() Pernah (x) Belum pernah		
6.	Aplikasi apa yang sering kamu buka di HP?	- FF - ML		

7.	Menurutmu media pembelajaran yang menarik seperti apa?	<input checked="" type="checkbox"/> Terdapat vidio <input checked="" type="checkbox"/> Terdapat gambar <input type="checkbox"/> Terdapat musik		
8.	Apakah kamu tertarik jika mencoba menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak		

Weleri, 15 Juli 2022

Mengetahui
Siswa Kelas III

(FANdY.....)

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA DALAM PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN**

A. Identitas Responden

Nama : anita pahlawati apriliyani

Sekolah : SDN 1 Karang Dowo

B. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi tanda ceklist (✓) sesuai dengan kondisi yang dialami !

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Keterangan	
1.	Apakah materi dalam pembelajaran tematik mudah dipahami?	(✓) Ya () Tidak		✓
2.	Saat pembelajaran apakah guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran atau alat peraga?	() Ya (X) Tidak	X	
3.	Saat dikelas pembelajaran dengan menggunakan media apakah lebih menarik?	(✓) Ya () Tidak		
4.	Apakah kamu tertarik dengan media pembelajaran yang memuat materi tematik?	(✓) Ya () Tidak		
5.	Apakah kamu pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk HP?	(✓) Pernah () Belum pernah		
6.	Aplikasi apa yang sering kamu buka di HP?	tik tok fb instagram		

7.	Menurutmu media pembelajaran yang menarik seperti apa?	<input type="checkbox"/> Terdapat vidio <input checked="" type="checkbox"/> Terdapat gambar <input type="checkbox"/> Terdapat musik		
8.	Apakah kamu tertarik jika mencoba menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak		

Weleri, Juli 2022

Mengetahui

Siswa Kelas III

(ditandatangani)

 (ditandatangani) Hmd wa Gi APRIN YANI

No Siswa	Indikator Pertanyaan							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Ya	Tidak	Ya	Ya	Belum Pernah	Free fire	Terdapat gambar	Ya
2	Tidak	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Mobile legend	Terdapat vidio, terdapat gambar, musik	Ya
3	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Free fire max	Terdapat vidio, ,terdapat gambar	Ya
4	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Tiktok, WhatsApp	Terdapat gambar	Ya
5	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Tiktok, Free fire, Instagram	Terdapat vidio,	Ya
6	Ya	Tidak	Ya	Ya	Belum Pernah	Tiktok, WhatsApp	Terdapat vidio, terdapat gambar	Tidak
7	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Tiktok	Terdapat gambar	Ya
8	Tidak	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Mobile legend	Terdapat vidio, terdapat gambar	Ya
9	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Stumbel Game	Terdapat vidio,	Ya
10	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Facebook, Youtube, Tiktok, Game masak masak	Terdapat vidio, gambar, musik	Ya
11	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Instagram, Free fire	Terdapat vidio,	Ya
12	Tidak	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Tiktok, WhatsApp, youtube	Terdapat gambar	Ya
13	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Free fire, Mobile legend	Terdapat gambar	Ya
14	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Free fire, Pou	Terdapat gambar	Ya
15	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Mobile legend	Terdapat vidio,	Ya
16	Ya	Tidak	Ya	Ya	Belum Pernah	Tiktok, Tom angel	Terdapat vidio,	Ya
17	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Tiktok, WhatsApp, Stumbel Game	Terdapat gambar	Ya
18	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Stumbel Game, Free fire, Instagram,	Terdapat vidio,	Ya

						WhatsApp	gambar, musik	
19	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Free fire, snack vidio	Terdapat vidio,	Ya
20	Tidak	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Kamera, Free fire, WhatsApp	Terdapat gambar	Ya
21	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Free fire, snack vidio, Mobile legend, tiktok	Ter terdapat vidio, dapat gambar	Ya
22	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	Tiktok, WhatsApp, Stumble Game, Free fire, Instagram, sakura simulator	Terdapat vidio, terdapat gambar	Ya
23	Ya	Ya	Ya	Ya	Belum Pernah	WhatsApp, Youtube, tiktok, sakura simulator	Terdapat vidio, terdapat gambar, musik	Ya

Lampiran 8 Daftar Nama Siswa

No	Nama siswa
1.	Adam Alsafil Anam
2.	Alby Gibran A.
3.	Alfian Riski Saputra
4.	Ananda Nabila Seva
5.	Anila Rahmawati Apriyani
6.	Ayu Sekar T
7.	Danurdara S.N
8.	Deva Restu Ariestika
9.	Dion Abi Prayoga
10.	Diyo Mei Kirana
11.	Faeka Arya Kusuma Yudha
12.	Fahra Okta Fahira
13.	Fandy Wiedyantoro
14.	Muhammad Asbik Raka F.
15.	Muhammad Faqih Arosyad
16.	Muhammad Satria N.
17.	Mutiara Dwi L.
18.	Natasya Vivian M.
19.	Nizar Ghani Pamungkas
20.	Nuril Ulumiha
21.	Nurul Ulumuha
22.	Qabil Raffi
23.	Zafina Junia Azzahra

Lampiran 9 Validasi Ahli Media I Tahap Pertama
LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik
 (Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD
 Negeri Karangdowo Weleri

Penyusun : Ianatut Toyibah

Pembimbing : 1. Husni Wakhyudin S.Pd., M.Pd
 2. Qoriati Muhasfanah S.Pd., M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini Bapak/ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Sicerdik
2. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

4. Pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, sebagai masukan untuk meningkatkan mutu media pembelajaran.

B. Identitas penilai

Nama Validator : *Chairul Huda, M.Si, M.Pd.*

Asal Instansi : *1081 01 300*

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
A. INDIKATOR KESESUAIAN						
1.	Media Sicerdik berbasis android sesuai dengan karakteristik siswa kelas III		✓			
2.	Media Sicerdik berbasis android sesuai dengan tema 7 subtema 3 kelas III sekolah dasar		✓			
3.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
4.	Materi dalam media pembelajaran Sicerdik sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
B. INDIKATOR PENGGUNAAN						
5.	Langkah pengoperasian media Sicerdik jelas dan mudah dimengerti		✓			
6.	Media Sicerdik mudah diterapkan dalam pembelajaran			✓		
7.	Media Sicerdik awet, tahan lama dan dapat digunakan kembali		✓			
C. KONTRIBUSI MEDIA						
8.	Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan jelas			✓		
9.	Mendorong kemandirian siswa untuk belajar		✓			
10.	Membantu siswa berkonsentrasi			✓		
11.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik menambah pengetahuan dan menyenangkan bagi siswa		✓			
D. KELAYAKAN BAHASA						
12.	Keefektifan kalimat pada media Sicerdik		✓			

13.	Ketepatan tata bahasa pada media Sicerdik			✓		
E. ELEMEN DESAIN						
14.	Tampilan background pada media Sicerdik terlihat menarik		✓			
15.	Ketepatan pemilihan huruf, bentuk dan ukuran pada media Sicerdik			✓		
16.	Gambar yang ada pada media Sicerdik terlihat jelas oleh siswa		✓			
17.	Audio (<i>narasi, sound effect, musik</i>) terdengar jelas dan menarik untuk pembelajaran			✓		
18.	Media bergerak (<i>animasi</i>) menarik untuk pembelajaran		✓			
19.	Pemilihan bentuk visual dan warna yang ada pada media Sicerdik menarik untuk pembelajaran		✓			
20.	Keseimbangan desain dan ketepatan tata letak tombol pada media sicerdik		✓			
Total skor						

Total skor adalah penjumlahan yang diperoleh dari setiap aspek penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini!

Komentar
<p>- media layak gunakan dala perblgan</p> <p>- Perbaikan pendizan teks & content video -</p>

Rekomendasi

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- ② Layak digunakan uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Semarang, 1 Juli 2022

validator


Chairul Huda, M.Si, MPd
NIP/NPP 108101300

Lampiran 10 Validasi Ahli Media III Tahap Pertama

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik
(Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD
Negeri Karangdowo Weleri

Penyusun : Ianatut Toyibah

Pembimbing : 1. Husni Wakhyudin S.Pd., M.Pd
2. Qoriati Muhasfanah S.Pd., M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini Bapak/ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Sicerdik
2. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda *check* (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)

4. Pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, sebagai masukan untuk meningkatkan mutu media pembelajaran.

B. Identitas penilai

Nama Validator

.....
Ihha Listyarini s.pd., M.Hum

Asal Instansi

.....
UPGRIS

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
A. INDIKATOR KESESUAIAN						
1.	Media Sicerdik berbasis android sesuai dengan karakteristik siswa kelas III		✓			
2.	Media Sicerdik berbasis android sesuai dengan tema 7 subtema 3 kelas III sekolah dasar		✓			
3.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
4.	Materi dalam media pembelajaran Sicerdik sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
B. INDIKATOR PENGGUNAAN						
5.	Langkah pengoperasian media Sicerdik jelas dan mudah dimengerti		✓			
6.	Media Sicerdik mudah diterapkan dalam pembelajaran		✓			
7.	Media Sicerdik awet, tahan lama dan dapat digunakan kembali		✓			
C. KONTRIBUSI MEDIA						
8.	Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan jelas		✓			
9.	Mendorong kemandirian siswa untuk belajar				✓	
10.	Membantu siswa berkonsentrasi		✓			
11.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik menambah pengetahuan dan menyenangkan bagi siswa		✓			
D. KELAYAKAN BAHASA						
12.	Keefektifan kalimat pada media Sicerdik			✓		

13.	Ketepatan tata bahasa pada media Sicerdik			✓		
E. ELEMEN DESAIN						
14.	Tampilan background pada media Sicerdik terlihat menarik		✓			
15.	Ketepatan pemilihan huruf, bentuk dan ukuran pada media Sicerdik			✓		
16.	Gambar yang ada pada media Sicerdik terlihat jelas oleh siswa		✓			
17.	Audio (<i>narasi, sound effect, musik</i>) terdengar jelas dan menarik untuk pembelajaran		✓			
18.	Media bergerak (<i>animasi</i>) menarik untuk pembelajaran		✓			
19.	Pemilihan bentuk visual dan warna yang ada pada media Sicerdik menarik untuk pembelajaran		✓			
20.	Keseimbangan desain dan ketepatan tata letak tombol pada media sicerdik				✓	
Total skor						

Total skor adalah penjumlahan yang diperoleh dari setiap aspek penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini!

Komentar
<ul style="list-style-type: none"> - Penambahan tombol kembali - Perbaiki audio - Perbaiki angka romawi - Tanda baca lengkap

Rekomendasi

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan dari Bapak/Ibu.

Semarang, Juli 2022

validator



(Lisha Listyarni S.Pd M.Hum)

NIP/NPP.

Lampiran 11 Validasi Ahli Materi I Tahap Pertama

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik
(Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD
Negeri Karangdowo Weleri

Penyusun : Ianatut Toyibah

Pembimbing : 1. Husni Wakhyudin S.Pd., M.Pd
2. Qoriati Muhasfanah S.Pd., M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini Bapak/ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Sicerdik
2. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

4. Pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, sebagai masukan untuk meningkatkan mutu media pembelajaran.

B. Identitas penilai

Nama Validator : *choirul Huda, M.Si, MPd.*

Asal Instansi : *Universitas PGRI Semarang.*

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
A. INDIKATOR KESESUAIAN						
1.	Materi pada media Sicerdik sesuai dengan Tema 7 subtema 3 kelas III	✓				
2.	Materi dalam media Sicerdik sesuai dengan KI dan KD kurikulum 2013	✓				
3.	Media Sicerdik sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah dasar	✓				
B. INDIKATOR KELAYAKAN						
4.	Materi yang ada dalam media Sicerdik mempermudah siswa memahami materi pembelajaran		✓			
5.	Materi yang ada dalam media Sicerdik dapat menambah wawasan atau pengetahuan siswa.		✓			
6.	Materi yang ada dalam media Sicerdik memudahkan guru dalam menyampaikan isi pembelajaran.		✓			
C. INDIKATOR PENYAJIAN						
7.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik jelas dan mendorong rasa ingin tahu		✓			
8.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik dapat meningkatkan minat belajar siswa		✓			
9.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik dapat menambah pemahaman konsep siswa		✓			

10.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik menyenangkan bagi siswa		✓			
D. INDIKATOR KEBAHASAAN						
11.	Penyajian materi menggunakan bahasa yang jelas.		✓			
12.	Keterbacaan pada media Sicerdik jelas		✓			
13.	Kesesuaian menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar		✓			
14.	Kesesuaian dengan tingkat berfikir siswa kelas III		✓			
15.	Kemudahan memberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran melalui penggunaan bahasa		✓			
16.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa yang menimbulkan rasa senang		✓			
E. INDIKATOR EVALUASI						
17.	Kesesuaian evaluasi dengan materi pembelajaran		✓			
18.	Penyajian variasi soal pada media Sicerdik		✓			
19.	Kejelasan petunjuk pengerjaan			✓		
20.	Kebenaran kunci jawaban			✓		
Total skor						

Total skor adalah penjumlahan yang diperoleh dari setiap aspek penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Total skor adalah penjumlahan yang diperoleh dari setiap aspek penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini!

Komentar
<p>- Materi layak uji coba dan sm pembelajaran - Pada unsur game/komponen, berikan jawaban/ unsur mandiri -</p>

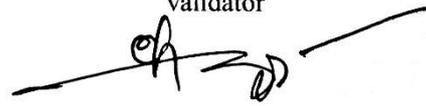
Rekomendasi

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Semarang, Juli 2022

validator



Chairul Huda, MSi, MPd
NIP/NPP 108101300

Lampiran 12 Validasi Ahli Materi III Tahap Pertama

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik
(Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD
Negeri Karangdowo Weleri

Penyusun : Ianatut Toyibah

Pembimbing : 1. Husni Wakhyudin S.Pd., M.Pd
2. Qoriati Muhasfanah S.Pd., M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini Bapak/ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Sicerdik
2. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup (C)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

4. Pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, sebagai masukan untuk meningkatkan mutu media pembelajaran.

B. Identitas penilai

Nama Validator

Asal Instansi

Iha Listyarini S.Pd., M.Hum
UP61215

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
A. INDIKATOR KESESUAIAN						
1.	Materi pada media Sicerdik sesuai dengan Tema 7 subtema 3 kelas III		✓			
2.	Materi dalam media Sicerdik sesuai dengan KI dan KD kurikulum 2013		✓			
3.	Media Sicerdik sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah dasar		✓			
B. INDIKATOR KELAYAKAN						
4.	Materi yang ada dalam media Sicerdik mempermudah siswa memahami materi pembelajaran		✓			
5.	Materi yang ada dalam media Sicerdik dapat menambah wawasan atau pengetahuan siswa.		✓			
6.	Materi yang ada dalam media Sicerdik memudahkan guru dalam menyampaikan isi pembelajaran.		✓			
C. INDIKATOR PENYAJIAN						
7.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik jelas dan mendorong rasa ingin tahu		✓			
8.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik dapat meningkatkan minat belajar siswa		✓			
9.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik dapat menambah pemahaman konsep siswa		✓			

10.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik menyenangkan bagi siswa		✓			
D. INDIKATOR KEBAHASAAN						
11.	Penyajian materi menggunakan bahasa yang jelas.			✓		
12.	Keterbacaan pada media Sicerdik jelas			✓		
13.	Kesesuaian menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar			✓		
14.	Kesesuaian dengan tingkat berfikir siswa kelas III		✓			
15.	Kemudahan memberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran melalui penggunaan bahasa		✓			
16.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa yang menimbulkan rasa senang				✓	
E. INDIKATOR EVALUASI						
17.	Kesesuaian evaluasi dengan materi pembelajaran		✓			
18.	Penyajian variasi soal pada media Sicerdik				✓	
19.	Kejelasan petunjuk pengerjaan		✓			
20.	Kebenaran kunci jawaban			✓		
Total skor						

Total skor adalah penjumlahan yang diperoleh dari setiap aspek penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini!

Komentar
<ul style="list-style-type: none">- Perbaiki EYD dan huruf kapital- keterbacaan teks

Rekomendasi

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Semarang, Juli 2022

validator


(Ikha Listyarni s.pd M, Hvm)

NIP/NPP.

Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Media I Tahap Kedua

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik
(Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD
Negeri Karangdowo Weleri

Penyusun : Ianatut Toyibah

Pembimbing : 1. Husni Wakhyudin S.Pd., M.Pd
2. Qoriati Muhasfanah S.Pd., M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini Bapak/ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Sicerdik
2. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda *check* (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)

4. Pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, sebagai masukan untuk meningkatkan mutu media pembelajaran.

B. Identitas penilai

Nama Validator : choirul Huda, MSi, MPd .
Asal Instansi : Universitas PGRI Semarang

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
A. INDIKATOR KESESUAIAN						
1.	Media Sicerdik berbasis android sesuai dengan karakteristik siswa kelas III	✓				
2.	Media Sicerdik berbasis android sesuai dengan tema 7 subtema 3 kelas III sekolah dasar	✓				
3.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
4.	Materi dalam media pembelajaran Sicerdik sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
B. INDIKATOR PENGGUNAAN						
5.	Langkah pengoperasian media Sicerdik jelas dan mudah dimengerti	✓				
6.	Media Sicerdik mudah diterapkan dalam pembelajaran		✓			
7.	Media Sicerdik awet, tahan lama dan dapat digunakan kembali	✓				
C. KONTRIBUSI MEDIA						
8.	Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan jelas		✓			
9.	Mendorong kemandirian siswa untuk belajar		✓			
10.	Membantu siswa berkonsentrasi	✓				
11.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik menambah pengetahuan dan menyenangkan bagi siswa	✓				
D. KELAYAKAN BAHASA						
12.	Keefektifan kalimat pada media Sicerdik	✓				

13.	Ketepatan tata bahasa pada media Sicerdik	✓				
E. ELEMEN DESAIN						
14.	Tampilan background pada media Sicerdik terlihat menarik	✓				
15.	Ketepatan pemilihan huruf, bentuk dan ukuran pada media Sicerdik	✓				
16.	Gambar yang ada pada media Sicerdik terlihat jelas oleh siswa	✓				
17.	Audio (<i>narasi, sound effect, musik</i>) terdengar jelas dan menarik untuk pembelajaran	✓				
18.	Media bergerak (<i>animasi</i>) menarik untuk pembelajaran	✓				
19.	Pemilihan bentuk visual dan warna yang ada pada media Sicerdik menarik untuk pembelajaran		✓			
20.	Keseimbangan desain dan ketepatan tata letak tombol pada media sicerdik	✓				
Total skor						

Total skor adalah penjumlahan yang diperoleh dari setiap aspek penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini!

Komentar
Media layak digunakan dalam pembelajaran

Rekomendasi

- ① Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan dari Bapak/Ibu.

Semarang, 05 Juli 2022

validator



(.....Chairul Huda, MS, MP,)

NIP/NPP. 108101300

Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Media II Tahap Kedua

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik
(Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD
Negeri Karangdowo Weleri

Penyusun : Ianatut Toyibah

Pembimbing : 1. Husni Wakhyudin S.Pd., M.Pd
2. Qoriati Muhasfanah S.Pd., M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini Bapak/ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Sicerdik
2. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup (C)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

4. Pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, sebagai masukan untuk meningkatkan mutu media pembelajaran.

B. Identitas penilai

Nama Validator : Henry Januar S, M.Pd
Asal Instansi : UPGRIK

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
A. INDIKATOR KESESUAIAN						
1.	Media Sicerdik berbasis android sesuai dengan karakteristik siswa kelas III	✓				
2.	Media Sicerdik berbasis android sesuai dengan tema 7 subtema 3 kelas III sekolah dasar	✓				
3.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
4.	Materi dalam media pembelajaran Sicerdik sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
B. INDIKATOR PENGGUNAAN						
5.	Langkah pengoperasian media Sicerdik jelas dan mudah dimengerti	✓				
6.	Media Sicerdik mudah diterapkan dalam pembelajaran		✓			
7.	Media Sicerdik awet, tahan lama dan dapat digunakan kembali	✓				
C. KONTRIBUSI MEDIA						
8.	Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan jelas					
9.	Mendorong kemandirian siswa untuk belajar	✓				
10.	Membantu siswa berkonsentrasi		✓			
11.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik menambah pengetahuan dan menyenangkan bagi siswa	✓				
D. KELAYAKAN BAHASA						
12.	Keefektifan kalimat pada media Sicerdik		✓			

13.	Ketepatan tata bahasa pada media Sicerdik		✓			
E. ELEMEN DESAIN						
14.	Tampilan background pada media Sicerdik terlihat menarik	✓				
15.	Ketepatan pemilihan huruf, bentuk dan ukuran pada media Sicerdik		✓			
16.	Gambar yang ada pada media Sicerdik terlihat jelas oleh siswa	✓				
17.	Audio (<i>narasi, sound effect, musik</i>) terdengar jelas dan menarik untuk pembelajaran	✓				
18.	Media bergerak (<i>animasi</i>) menarik untuk pembelajaran		✓			
19.	Pemilihan bentuk visual dan warna yang ada pada media Sicerdik menarik untuk pembelajaran	✓				
20.	Keseimbangan desain dan ketepatan tata letak tombol pada media sicerdik		✓			
Total skor						

Total skor adalah penjumlahan yang diperoleh dari setiap aspek penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini!

Komentar
<p>Sudah baik dan siap untuk penelitian.</p>

Rekomendasi

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan dari Bapak/Ibu.

Semarang, Juli 2022

validator

(Henry Jember Spulu)

NIP/NPP. 0980.220.

Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Media III Tahap Kedua

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik
(Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD
Negeri Karangdowo Weleri

Penyusun : Ianatut Toyibah

Pembimbing : 1. Husni Wakhyudin S.Pd., M.Pd
2. Qoriati Muhasfanah S.Pd., M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini Bapak/ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Sicerdik
2. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda *check* (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup (C)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

4. Pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, sebagai masukan untuk meningkatkan mutu media pembelajaran.

B. Identitas penilai

Nama Validator

Asal Instansi

Ihha Listyarini S.Pd., M.Hum

UPCRIS

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
A. INDIKATOR KESESUAIAN						
1.	Media Sicerdik berbasis android sesuai dengan karakteristik siswa kelas III	✓				
2.	Media Sicerdik berbasis android sesuai dengan tema 7 subtema 3 kelas III sekolah dasar	✓				
3.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
4.	Materi dalam media pembelajaran Sicerdik sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
B. INDIKATOR PENGGUNAAN						
5.	Langkah pengoperasian media Sicerdik jelas dan mudah dimengerti	✓				
6.	Media Sicerdik mudah diterapkan dalam pembelajaran		✓			
7.	Media Sicerdik awet, tahan lama dan dapat digunakan kembali	✓				
C. KONTRIBUSI MEDIA						
8.	Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan jelas	✓				
9.	Mendorong kemandirian siswa untuk belajar	✓				
10.	Membantu siswa berkonsentrasi		✓			
11.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik menambah pengetahuan dan menyenangkan bagi siswa	✓				
D. KELAYAKAN BAHASA						
12.	Keefektifan kalimat pada media Sicerdik	✓				

13.	Ketepatan tata bahasa pada media Sicerdik	✓				
E. ELEMEN DESAIN						
14.	Tampilan background pada media Sicerdik terlihat menarik	✓				
15.	Ketepatan pemilihan huruf, bentuk dan ukuran pada media Sicerdik	✓				
16.	Gambar yang ada pada media Sicerdik terlihat jelas oleh siswa	✓				
17.	Audio (<i>narasi, sound effect, musik</i>) terdengar jelas dan menarik untuk pembelajaran		✓			
18.	Media bergerak (<i>animasi</i>) menarik untuk pembelajaran		✓			
19.	Pemilihan bentuk visual dan warna yang ada pada media Sicerdik menarik untuk pembelajaran	✓				
20.	Keseimbangan desain dan ketepatan tata letak tombol pada media sicerdik		✓			
Total skor						

Total skor adalah penjumlahan yang diperoleh dari setiap aspek penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini!

Komentar
<p>Ok - . layak</p>

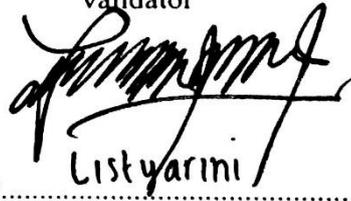
Rekomendasi

- ① Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan dari Bapak/Ibu.

Semarang, 7 Juli 2022

validator



(Isha Listyarini)

NIP/NPP.

Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Materi I Tahap Kedua

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik
(Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD
Negeri Karangdowo Weleri

Penyusun : Ianatut Toyibah

Pembimbing : 1. Husni Wakhyudin S.Pd., M.Pd

2. Qoriati Muhasfanah S.Pd., M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini Bapak/ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Sicerdik
2. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

4. Pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, sebagai masukan untuk meningkatkan mutu media pembelajaran.

B. Identitas penilai

Nama Validator : *Chairul Huda, MS, Mpd.*

Asal Instansi : *Universitas PGRI Semarang*

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
A. INDIKATOR KESESUAIAN						
1.	Materi pada media Sicerdik sesuai dengan Tema 7 subtema 3 kelas III	✓				
2.	Materi dalam media Sicerdik sesuai dengan KI dan KD kurikulum 2013	✓				
3.	Media Sicerdik sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah dasar	✓				
B. INDIKATOR KELAYAKAN						
4.	Materi yang ada dalam media Sicerdik mempermudah siswa memahami materi pembelajaran	✓				
5.	Materi yang ada dalam media Sicerdik dapat menambah wawasan atau pengetahuan siswa.		✓			
6.	Materi yang ada dalam media Sicerdik memudahkan guru dalam menyampaikan isi pembelajaran.	✓				
C. INDIKATOR PENYAJIAN						
7.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik jelas dan mendorong rasa ingin tahu	✓				
8.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik dapat meningkatkan minat belajar siswa			✓		
9.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik dapat menambah pemahaman konsep siswa			✓		

10.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik menyenangkan bagi siswa	✓				
D. INDIKATOR KEBAHASAAN						
11.	Penyajian materi menggunakan bahasa yang jelas.	✓				
12.	Keterbacaan pada media Sicerdik jelas	✓				
13.	Kesesuaian menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	✓				
14.	Kesesuaian dengan tingkat berfikir siswa kelas III		✓			
15.	Kemudahan memberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran melalui penggunaan bahasa	✓				
16.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa yang menimbulkan rasa senang	✓				
E. INDIKATOR EVALUASI						
17.	Kesesuaian evaluasi dengan materi pembelajaran	✓				
18.	Penyajian variasi soal pada media Sicerdik		✓			
19.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	✓				
20.	Kebenaran kunci jawaban	✓				
Total skor						

Total skor adalah penjumlahan yang diperoleh dari setiap aspek penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini!

Komentar
<p>Materi memuat materi yang sesuai dengan pembelajaran kelas 3 SD.</p> <p>Materi layak digunakan dalam pembelajaran dan perlu dikembangkan.</p>

Rekomendasi

- ①. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Semarang, 05 Juli 2022

validator



(Choirul Huda, MS, MPA)

NIP/NPP. 108101300

Lampiran 17 Hasil Validasi Ahli Materi II Tahap Kedua

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik
(Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD
Negeri Karangdowo Weleri

Penyusun : Ianatut Toyibah

Pembimbing : 1. Husni Wakhyudin S.Pd., M.Pd
2. Qoriati Muhasfanah S.Pd., M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini Bapak/ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Sicerdik
2. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)

4. Pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, sebagai masukan untuk meningkatkan mutu media pembelajaran.

B. Identitas penilai

Nama Validator : Henry Jansen Sepaha
Asal Instansi : UPR

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
A. INDIKATOR KESESUAIAN						
1.	Materi pada media Sicerdik sesuai dengan Tema 7 subtema 3 kelas III	✓				
2.	Materi dalam media Sicerdik sesuai dengan KI dan KD kurikulum 2013	✓				
3.	Media Sicerdik sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah dasar	✓				
B. INDIKATOR KELAYAKAN						
4.	Materi yang ada dalam media Sicerdik mempermudah siswa memahami materi pembelajaran		✓			
5.	Materi yang ada dalam media Sicerdik dapat menambah wawasan atau pengetahuan siswa.	✓				
6.	Materi yang ada dalam media Sicerdik memudahkan guru dalam menyampaikan isi pembelajaran.		✓			
C. INDIKATOR PENYAJIAN						
7.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik jelas dan mendorong rasa ingin tahu	✓				
8.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik dapat meningkatkan minat belajar siswa	✓				
9.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik dapat menambah pemahaman konsep siswa		✓			

10.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik menyenangkan bagi siswa	✓				
D. INDIKATOR KEBAHASAAN						
11.	Penyajian materi menggunakan bahasa yang jelas.		✓			
12.	Keterbacaan pada media Sicerdik jelas	✓				
13.	Kesesuaian menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar		✓			
14.	Kesesuaian dengan tingkat berfikir siswa kelas III	✓				
15.	Kemudahan memberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran melalui penggunaan bahasa		✓			
16.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa yang menimbulkan rasa senang	✓				
E. INDIKATOR EVALUASI						
17.	Kesesuaian evaluasi dengan materi pembelajaran	✓				
18.	Penyajian variasi soal pada media Sicerdik		✓			
19.	Kejelasan petunjuk pengerjaan		✓			
20.	Kebenaran kunci jawaban	✓				
Total skor						

Total skor adalah penjumlahan yang diperoleh dari setiap aspek penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini!

Komentar
Sudah dapat digunakan untuk penelitian.

Rekomendasi

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Semarang, Juli 2022

validator



(Henry Gunar S.)

NIP/NPP. 098602220

Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Materi III Tahap Kedua

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik
(Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD
Negeri Karangdowo Weleri

Penyusun : Ianatut Toyibah

Pembimbing : 1. Husni Wakhyudin S.Pd., M.Pd
2. Qoriati Muhasfanah S.Pd., M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini Bapak/ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Sicerdik
2. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup (C)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

4. Pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, sebagai masukan untuk meningkatkan mutu media pembelajaran.

B. Identitas penilai

Nama Validator : Icha Listyarini S.Pd M.Hum

Asal Instansi : UPGRIS

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
A. INDIKATOR KESESUAIAN						
1.	Materi pada media Sicerdik sesuai dengan Tema 7 subtema 3 kelas III	✓				
2.	Materi dalam media Sicerdik sesuai dengan KI dan KD kurikulum 2013	✓				
3.	Media Sicerdik sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah dasar	✓				
B. INDIKATOR KELAYAKAN						
4.	Materi yang ada dalam media Sicerdik mempermudah siswa memahami materi pembelajaran	✓				
5.	Materi yang ada dalam media Sicerdik dapat menambah wawasan atau pengetahuan siswa.	✓				
6.	Materi yang ada dalam media Sicerdik memudahkan guru dalam menyampaikan isi pembelajaran.	✓				
C. INDIKATOR PENYAJIAN						
7.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik jelas dan mendorong rasa ingin tahu	✓				
8.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik dapat meningkatkan minat belajar siswa	✓				
9.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik dapat menambah pemahaman konsep siswa	✓				

10.	Informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Sicerdik menyenangkan bagi siswa	✓				
D. INDIKATOR KEBAHASAAN						
11.	Penyajian materi menggunakan bahasa yang jelas.		✓			
12.	Keterbacaan pada media Sicerdik jelas	✓				
13.	Kesesuaian menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	✓				
14.	Kesesuaian dengan tingkat berfikir siswa kelas III	✓				
15.	Kemudahan memberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran melalui penggunaan bahasa	✓				
16.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa yang menimbulkan rasa senang	✓				
E. INDIKATOR EVALUASI						
17.	Kesesuaian evaluasi dengan materi pembelajaran	✓				
18.	Penyajian variasi soal pada media Sicerdik	✓				
19.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	✓				
20.	Kebenaran kunci jawaban	✓				
Total skor						

Total skor adalah penjumlahan yang diperoleh dari setiap aspek penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berilah tanggapan atau komentar anda pada kolom dibawah ini!

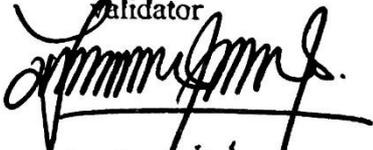
Komentar
layak digunakan.

Rekomendasi

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Semarang, 7 Juli 2022

Validator

(Ika Listyarni)

NIP/NPP.

Lampiran 19 Instrumen Keberterimaan Media Oleh Guru

LEMBAR INSTRUMEN

KEBERTERIMAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Sicerdik
(Aplikasi Cerdas Mendidik) Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas III SD
Negeri 1 Karangdowo Weleri

Penyusun : lanatut Toyibah

Pembimbing : 1. Husni Wakhyudin S.Pd.. M.Pd
2. Qoriati Muhasfanah S.Pd.. M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini Bapak/ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Sicerdik
2. Isilah nama dan asal instansi anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)

4. Pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, sebagai masukan untuk meningkatkan mutu media pembelajaran.

B. Identitas Penilai

Nama : Siti Zubaidah s.pd
Asal Instansi : SD N 1 Karangdowo

C. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
A. KESESUAIAN						
1.	Materi Sicerdik sesuai dengan kelas 3 tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 sampai 6	✓				
2.	Penyajian materi yang ada dalam Sicerdik sesuai kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan silabus	✓				
3.	Media Sicerdik sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar		✓			
4.	Materi yang disajikan runtut dan sesuai dengan langkah langkah pembelajaran RPP	✓				
B. PENGGUNAAN MEDIA						
5.	Petunjuk penggunaan media Sicerdik jelas sehingga mudah dipahami guru dan siswa		✓			
6.	Kemudahan dalam penggunaan media Sicerdik bagi guru dan siswa sekolah dasar		✓			
7.	Kemudahan saat memilih menu program dan ketepatan reaksi tombol	✓				
8.	Keamanan media Sicerdik pada saat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran	✓				
9.	Kemampuan media Sicerdik dapat digunakan kapanpun dan dimanapun oleh siswa dan guru	✓				
10.	Media Sicerdik awet, tahan lama dan dapat digunakan secara berulang	✓				
C. PENYAJIAN MEDIA						

11.	Penyajian desain visual yang tepat sasaran dalam mendukung isi materi pembelajaran dalam media Sicerdik		✓			
12.	Adanya media Sicerdik membuat pembelajaran menjadi interaktif dan meningkatkan hasil pembelajaran siswa		✓			
13.	Media Sicerdik dapat menarik minat atau perhatian dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan		✓			
14.	Bahasa yang digunakan dalam media Sicerdik sesuai EYD		✓			
15.	Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif dan mudah dipahami		✓			
16.	Soal evaluasi diberikan sesuai dengan materi dan kemampuan siswa	✓				
17.	Ketepatan kunci jawaban pada soal evaluasi dan game pada media Sicerdik	✓				
D. TAMPILAN MEDIA						
18.	Pemilihan warna background, gambar dan animasi yang disajikan menarik untuk siswa		✓			
19.	Kesesuaian pemilihan tata letak, jenis huruf dan ukuran huruf jelas dan bisa dibaca	✓				
20.	Audio (narasi, <i>sound effect</i> , musik) dalam media Sicerdik terdengar jelas dan menarik untuk pembelajaran	✓				
Total skor						

Total skor adalah penjumlahan yang diperoleh dari setiap aspek penilaian.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berilah tanggapan atau komentar keberterimaan anda pada kolom dibawah ini!

Saran/Komentar
Media layak digunakan dan diterima sebagai media pembelajaran

Mohon berikan tanda tanda lingkaran (O) pada kolom yang telah disediakan

1. Sangat Layak digunakan
2. Layak digunakan
3. Tidak layak digunakan
4. Sangat tidak layak digunakan

Weleri, 16 Juli 2022

Mengetahui

Guru Kelas III



(Siti Subaikah, S.Pd.)

**Lampiran 20 Instrumen Respon Siswa Terhadap
ANGKET RESPON SISWA**

Nama : *ANAM ALQASFI | Anam*

No Absen : 3

Kelas :

Asal sekolah :

Petunjuk Pengisian Penilaian :

1. Perhatikan petunjuk yang diberikan !
2. Isilah data diri anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :
 Ya : Jika **setuju** dengan pernyataan yang diberikan.
 Tidak : Jika **tidak setuju** dengan pernyataan yang diberikan
4. Berilah komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan.

Penilaian :

No	Aspek yang Dinilai	skor	
		Ya	Tidak
A. Aspek Kemudahan Pemahaman			
1.	Saya mendapat pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi pada tema 7 subtema 3	✓	
2.	Saya mudah memahami materi Sicerdik	✓	
3.	Setelah belajar dengan media Sicerdik saya dapat menjelaskan isi materi pada tema 7 subtema 3	✓	
B. Aspek Kemandirian Belajar			
4.	Saya dapat belajar menggunakan media Sicerdik dimanapun dan kapanpun	✓	
5.	Media Sicerdik memberikan kesempatan saya untuk belajar sesuai dengan	✓	

C. Aspek Keaktifan Belajar			
6.	Media Sicerdik dapat membuat semangat belajar saya bertambah	✓	
7.	Media Sicerdik dapat mendorong saya untuk berkonsentrasi	✓	
8.	Media Sicerdik dapat mendorong saya untuk meningkatkan hasil belajar	✓	
D. Aspek Minat terhadap media			
9.	Saya tertarik mempelajari materi tematik dengan menggunakan media Sicerdik	✓	
10.	Adanya media Sicerdik menambah minat saya untuk belajar tematik disekolah maupun dirumah	✓	
11.	Media Sicerdik bagus sehingga belajar menjadi menyenangkan	✓	
E. Aspek Penyajian Media Sicerdik			
12.	Materi yang disajikan sudah runtut dengan menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana	✓	
13.	Tulisan dalam media Sicerdik terlihat jelas dan mudah dibaca	✓	
14.	Gambar yang disajikan terlihat jelas serta menambah pemahaman saya terhadap materi	✓	
15.	Menu dan tombol pada media sicerdik mudah dimengerti	✓	
16.	Audio (narasi, sound effect, musik) sangat menarik	✓	
F. Aspek Penggunaan Media Sicerdik			

17.	Media Sicerdik awet dan dapat saya gunakan secara berulang	✓	
18.	Media Sicerdik dapat saya gunakan dengan mudah	✓	
19.	Tombol media sicerdik berfungsi dengan baik sesuai menunya	✓	
20.	Petunjuk penggunaan media Sicerdik sangat jelas	✓	
Total skor			

Weleri, 2022

Mengetahui
Siswa Kelas III

(.....)

ANGKET RESPON SISWA

Nama : NIZAL GHANI PAMUNGKAS
 No Absen : 19
 Kelas : 3
 Asal sekolah : SDN 1 KARANGDOWO

Petunjuk Pengisian Penilaian :

1. Perhatikan petunjuk yang diberikan !
2. Isilah data diri anda pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :
 Ya : Jika setuju dengan pernyataan yang diberikan.
 Tidak : Jika tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan
4. Berilah komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan.

Penilaian :

No	Aspek yang Dinilai	skor	
		Ya	Tidak
A. Aspek Kemudahan Pemahaman			
1.	Saya mendapat pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi pada tema 7 subtema 3	✓	
2.	Saya mudah memahami materi Sicerdik	✓	
3.	Setelah belajar dengan media Sicerdik saya dapat menjelaskan isi materi pada tema 7 subtema 3	✓	
B. Aspek Kemandirian Belajar			
4.	Saya dapat belajar menggunakan media Sicerdik dimanapun dan kapanpun	✓	
5.	Media Sicerdik memberikan kesempatan saya untuk belajar sesuai dengan	✓	

C. Aspek Keaktifan Belajar			
6.	Media Sicerdik dapat membuat semangat belajar saya bertambah	✓	
7.	Media Sicerdik dapat mendorong saya untuk berkonsentrasi	✓	
8.	Media Sicerdik dapat mendorong saya untuk meningkatkan hasil belajar	✓	
D. Aspek Minat terhadap media			
9.	Saya tertarik mempelajari materi tematik dengan menggunakan media Sicerdik	✓	
10.	Adanya media Sicerdik menambah minat saya untuk belajar tematik disekolah maupun dirumah	✓	
11.	Media Sicerdik bagus sehingga belajar menjadi menyenangkan	✓	
E. Aspek Penyajian Media Sicerdik			
12.	Materi yang disajikan sudah runtut dengan menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana	✓	
13.	Tulisan dalam media Sicerdik terlihat jelas dan mudah dibaca	✓	
14.	Gambar yang disajikan terlihat jelas serta menambah pemahaman saya terhadap materi	✓	
15.	Menu dan tombol pada media sicerdik mudah dimengerti	✓	
16.	Audio (narasi, sound effect, musik) sangat menarik	✓	
F. Aspek Penggunaan Media Sicerdik			

17.	Media Sicerdik awet dan dapat saya gunakan secara berulang	✓	
18.	Media Sicerdik dapat saya gunakan dengan mudah	✓	
19.	Tombol media sicerdik berfungsi dengan baik sesuai menunya	✓	
20.	Petunjuk penggunaan media Sicerdik sangat jelas	✓	
Total skor			

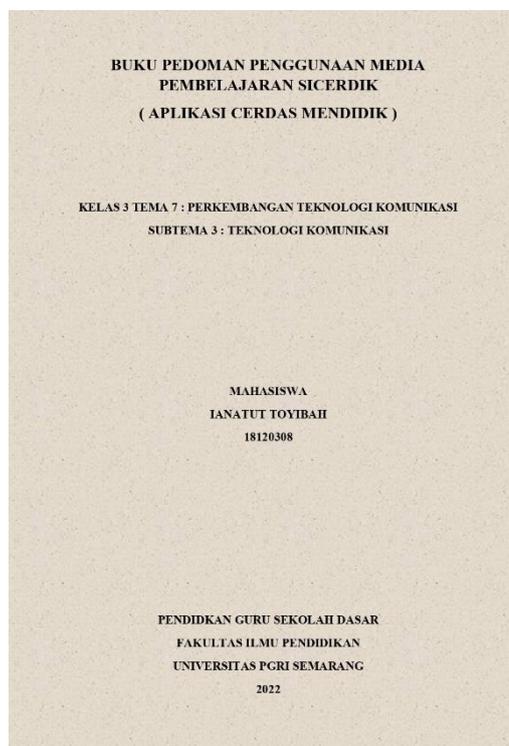
Weleri, 16 Juli 2022

Mengetahui

Siswa Kelas III

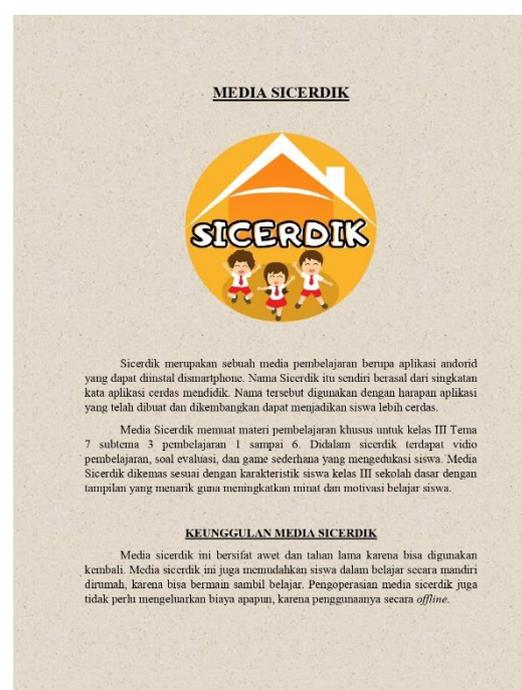
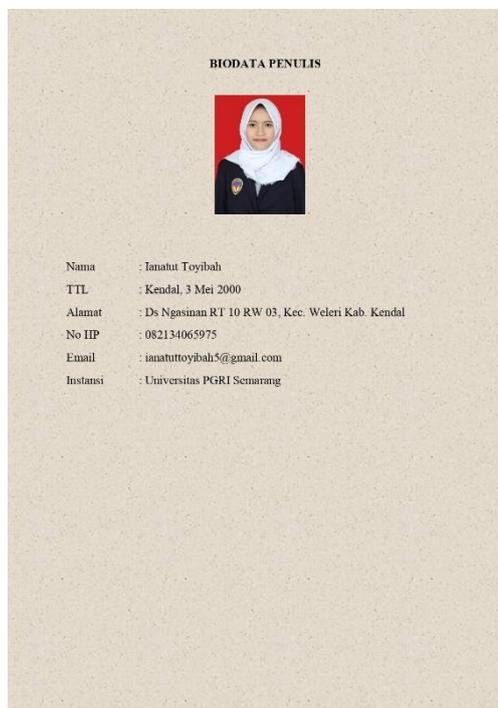
(.....)

Lampiran 21 Buku Pedoman Penggunaan Media Sicerdik



DAFTAR ISI

SAMPUL.....	1
DAFTAR ISI.....	2
BIODATA PENULIS.....	3
MEDIA SICERDIK.....	4
KEUNGGULAN MEDIA SICERDIK.....	4
BAGIAN MEDIA SICERDIK.....	5-10
CARA PENGGUNAAN MEDIA SICERDIK.....	11



BAGIAN BAGIAN MEDIA SICERDIK

1. **Opening** Terdapat 3 logo yaitu Universitas PGRI Semarang, logo PGSD Upgris dan logo dari media Sicerdik.



2. **Halaman awal** Halaman ini adalah halaman saat pertama kali muncul setelah opening. Pada menu ini terdapat tombol musik, fungsinya untuk menghidupkan dan mematikan musik. Untuk menuju ke menu selanjutnya siswa dapat mengklik tombol mulai.



3. Halaman home

Halaman ini berisi menu2 seperti KD, Belajar, Game, informasi Pengembang, informasi tombol, petunjuk penggunaan aplikask dan daftar pustaka.

Untuk menuju ke menu pembelajaran 1 sampai 6 siswa perlu klik belajar, didalam menu belajar terdapat materi, vidio pembelajaran dan soal evaluasi



Pada halaman utama terdapat informasi tombol yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan Sicerdik.



4. Pembelajaran 1 – 6

Untuk menuju ke menu pembelajaran 1 sampai 6 siswa perlu klik belajar, didalam menu belajar terdapat materi, vidio pembelajaran dan soal evaluasi. Klik secara berurutan mulai dari pembelajaran 1.



a. Menu Materi

Pada materi pembelajaran siswa dapat membaca dan memahami materi yang ada. Terdapat juga salah satu pembelajaran siswa dapat mengisi contoh latihan.



b. Menu Vidio

Vidio pembelajaran bisa diputar secara offline. Vidio ini berisi penjelasan dari materi yang ada. Jika masih belum memahami materi vidio dapat diputar berulang kali.



c. Soal evaluasi

Soal evaluasi berupa pilihan ganda. Terdapat 5 butir soal per pembelajaran. Sebelum memulai mengerjakan soal pilihan ganda, siswa dapat mengisi nama dan no absen. Menu selanjutnya berisi soal kalian dapat memilih salah satu jawaban, jika sudah mengisi maka tombol skor/ penilaian akan memunculkan angka. Dalam soal sudah disetting untuk pemilihan jawaban hanya bisa 1 kali pencet. Hal tersebut bertujuan agar skor dapat dikomlaskan hingga ahir.

ISILAH KOLOM NAMA DAN NO ABSEN DI BAWAH INI ! ✕

NAMA

NO ABSEN

Selanjutnya ➔

1. Manakah yang bukan merupakan upaya menjaga keselamatan diri didalam ? 0

A Pemanasan C Berenang sendiri

B Menggunakan pelampung D Memperhatikan tanda bahaya

selamat kamu telah menyelesaikan soal

Total nilai yang kamu dapat adalah

100

Selanjutnya ➔

5. Games

Games yang ada pada media Sicerdik ada 5. Masing masing terdapat petunjuk diatas untuk memainkan gamenya. Bisa dengan cara menggeser dan mengeklik media.

Geser dan cocokkan gambar dengan jenisnya !

ALAT KOMUNIKASI TRADISIONAL

ALAT KOMUNIKASI MODERN

Forik garis lalu pasangkan gambar dan nemunya

Dilarang berenang sendiri

Dilarang berdiri di bagian dangkal

Dilarang mendangng

Dilarang berjemur di tepi kolam

Selanjutnya ➔

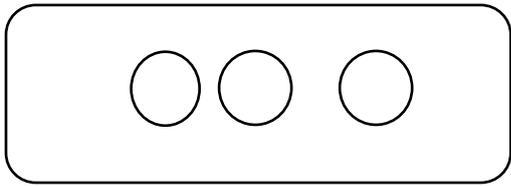
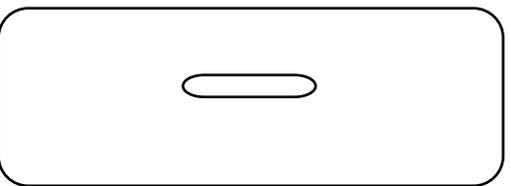
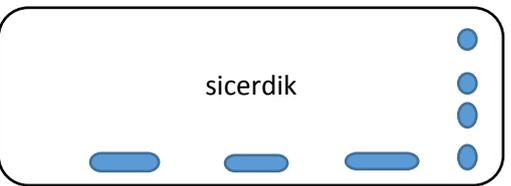
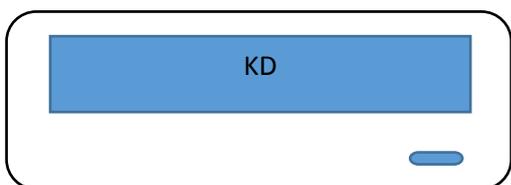
CARA MENGUNDUH MEDIA PEMBELAJARAN SICERDIK.

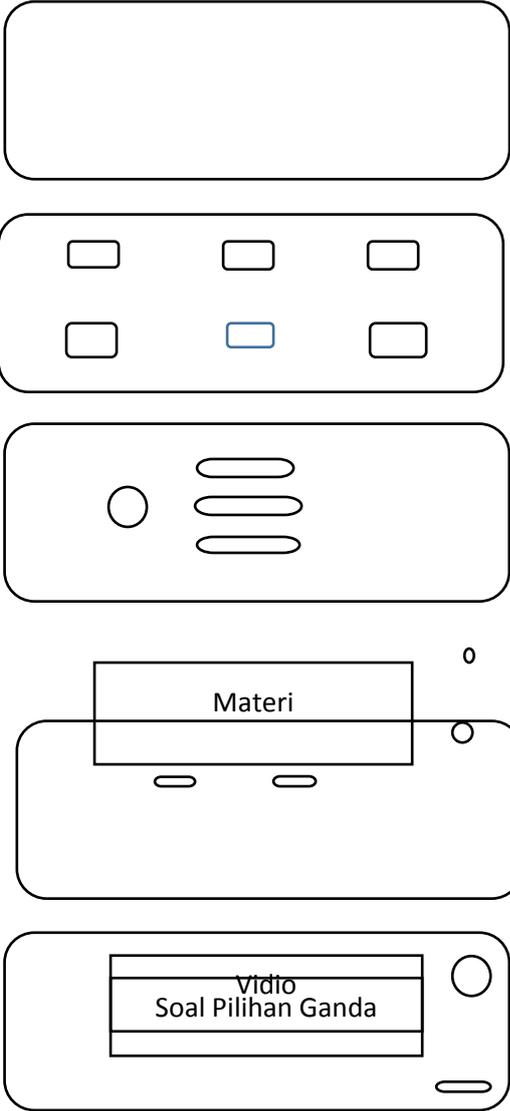
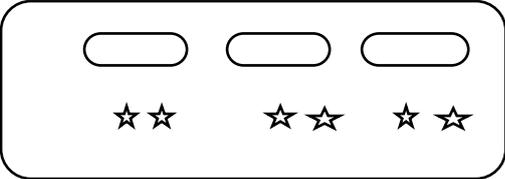
1. Aplikasi sicerdik dapat kalian unduh melalui link dibawah ini
<https://drive.google.com/file/d/10HwC4VVGmS7e7ZpwrOs4vAIgcUbHk7BA/view?usp=drivesdk>
2. Vidio tutorial penggunaan media sicerdik dapat dilihat melalui link dibawah ini
https://drive.google.com/file/d/1TrhOORsZGJs_OolOn6XTkPlk1pZqELJr/view?usp=drivesdk

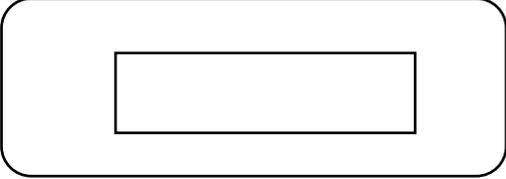
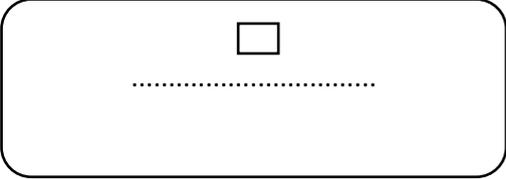
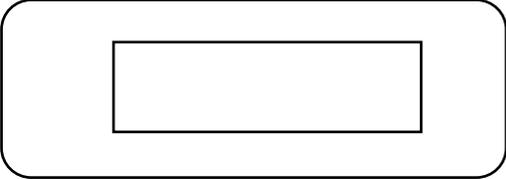
Lampiran 22 Hasil Evaluasi Siswa



Lampiran 23 Story Board Media Sicerdik

No	Rancangan Halaman	Keterangan
1.		<p>Halaman Splash Screen</p> <p>Berisi 3 logo yaitu Upgris, logo PGSD dan Logo Sicerdik</p>
2.		<p>Halaman awal</p> <p>Berisi informasi dari isi media Sicerdik seperti kelas, tema subtema. Terdapat tombol mulai</p>
3.		<p>Halaman Utama</p> <p>Berisi nama media, menu KD, Belajar, Game, informasi pengembang, informasi tombol, petunjuk penggunaan, daftar pustaka</p>
4.		<p>Menu KD</p> <p>Berisi KD dari isi materi</p>

5.		<p>Menu Belajar</p> <p>Didalam menu belajar terdapat pembelajaran 1 sampai 6</p> <p>Menu Pembelajaran</p> <p>Berisi 3 menu yaitu materi, vidio pembelajaran dan soal serta informasi pembelajaran ke 1/2/3 dst Serta da tombol Home dan kembali</p> <p><u>Materi</u></p> <p>Berisi materi materi secara singkat dan gambar yang jelas</p> <p><u>Vidio</u></p> <p>Berisi vidio penjelasan materi yang diakses secara offline</p> <p><u>Soal</u></p> <p>Terdapat 5 soal butir pilihan ganda Terdapat skor dan juga kunci jawaban berupa tanda ceklist</p>
6.		<p>Menu Games</p> <p>Berisi 5 macam game edukasi, terdapat petunjuk permainanya, cara memainkannya bisa dengan menggeser, menarik, menyusun kata dsb</p>

7.		<p align="center">Informasi Tombol</p> <p>Berisi gambar dan keterangan kegunaan tombol</p>
8.		<p align="center">Informasi Pengembang</p> <p>Berisi informasi biodata pengembang, dosen pembimbing dan validator</p>
9.		<p align="center">Daftar Pustaka</p>
10.		<p>Vidio Petunjuk penggunaan</p> <p>Berisi tutorial penggunaan</p>

Lampiran 24 Silabus Tematik

SILABUS TEMATIK

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karangdowo
 Kelas/Semester : III / 2
 Tema 7 : Perkembangan Teknologi
 Subtema 3 : Perkembangan Teknologi Komunikasi

Kompetensi inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKN	1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan	1.3.1 Meyakini keberagaman karakteristik individu di lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Keragaman karakteristik individu. • Dampak 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan menemukan informasi tentang sifat dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong 	Sikap <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin, • Tanggung 	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku siswa • Buku guru

	<p>sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p> <p>3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p> <p>4.3 menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p>	<p>sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>1.3.2 Menerima keberagaman individu yang ada di lingkungan sekitar.</p> <p>2.3.1 Mengikuti kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.</p> <p>2.3.2 Menerima perbedaan karakteristik individu di lingkungan sekitar.</p> <p>3.3.1 Mengetahui informasi mengenai</p>	<p>positif dan negatif dari keragaman karakteristik individu</p>	<p>kebiasaan teman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok untuk mengamati kemampuan khusus yang dimiliki oleh anggota kelompok • Mewawancarai teman mengenai suku bangsa dan budaya khas daerah • Mengidentifikasi akibat yang baik (positif dan akibat yang tidak baik (negatif) dari penggunaan teknologi komunikasi 	<p>Royong</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integritas 	<p>jawab</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sopan santun, • Peduli • Percaya diri • Kerja sama <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami Ragam karakteristik individu. • Mengidentifikasi Kolaborasi dengan adanya ragam karakteristik individu. • Memahami Keragaman karakter individu (suku bangsa) • Mengetahui Dampak 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Media pembelajaran
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>berbagai sifat dan karakter individu.</p> <p>3.3.2 Mengidentifikasi bentuk-bentuk keberagaman individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.</p> <p>4.3.1 Melakukan wawancara tentang keberagaman pekerjaan individu di lingkungan sekitar.</p> <p>4.3.2 Membuat daftar keberagaman individu dalam keberagaman individu</p>				<p>positif dan negatif dari keragaman karakteristik individu</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil belajar pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi atau praktik yang terkait sub tema. 		
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

		dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.						
Bahasa Indonesia	<p>1.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat</p> <p>1.6 Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan</p>	<p>3.6.1 Memahami informasi yang terdapat pada sebuah teks.</p> <p>3.6.2 Mengidentifikasi perkembangan teknologi dalam suatu bacaan.</p> <p>4.6.1 Menemukan kosakata baru tentang perkembangan teknologi komunikasi.</p> <p>4.6.2 Menuliskan kosakata baru tentang perkembangan teknologi komunikasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teks bacaan tentang komunikasi • Teks bacaan Produk teknologi komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks sederhana tentang komunikasi secara bersama-sama • Membuat kalimat dari kosakata baru yang telah ditemukan. • Melengkapi kalimat rumpang dengan menggunakan kosakata tentang teknologi • Mewarnai kartu kosakata yang berkaitan dengan produk teknologi komunikasi • Meringkas 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin, • Tanggung jawab • Sopan santun, • Peduli • Percaya diri • Kerja sama <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggali de pokok teks bacaan. • Mengidentifikasi osakata tentang teknologi komunikasi • Memahami Pokok informasi 	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku siswa • Buku guru • Internet • Media pembelaj aran

	kosa kata baku dan kalimat efektif.			<p>informasi dari teks bacaan dan Mempresentasikan annya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan ringkasan teks bacaan dengan menggunakan kosakata produk teknologi komunikasi. • Mengidentifikasi manfaat dari teknologi komunikasi melalui teks bacaan. • Menemukan informasi mengenai alat komunikasi modern 		<p>dari teks bacaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui manfaat dari perkembangan teknologi komunikasi <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil belajar pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi atau praktik yang terkait sub tema. 		
Matematika	<p>3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar.</p> <p>4.9 Menyajikan</p>	<p>3.9.1 Memahami keliling bangun datar.</p> <p>3.9.2 Menjelaskan pengertian keliling</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Keliling Bangun datar. • Cara menghitung keliling 	<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan dan menunjukkan keliling bangun datar. • Menghitung keliling suatu 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin, • Tanggung jawab • Sopan 	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku siswa • Buku guru • Internet • Media

	<p>dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling bangun datar</p>	<p>bangun secara runtut dan tepat.</p> <p>4.10.1 Menyajikan keliling bangun datar dengan tepat.</p> <p>4.10.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling bangun datar</p>	<p>bangun datar.</p>	<p>bangun dalam satuan persegi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya dekoratif. • Mengenal satuan persegi sebagai 1 cm • Mengukur keliling bangun ruang dengan menggunakan satuan persegi = 1 cm 	<ul style="list-style-type: none"> • Integritas 	<p>santun,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peduli • Percaya diri • Kerja sama <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengukur Keliling bangun datar. • Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling bangun datar. <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil belajar pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami 	<p>pembelajaran</p>
--	------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------

		dalam air dengan baik.				aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi atau praktik yang terkait sub tema.		
--	--	------------------------	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

dan Kesehatan

**Mengetahui
Guru Kelas III**

Siti Zubaidah S.Pd

NIP3K. 19751201 2022212011

Weleri, 16 Juli 2022

Mahasiswa

Ianatut Toyibah

NPM. 18120308

ru
temet
edia
mbelaj
an

Kepala Sekolah

Murianto S.Pd

NIP. 196302191986081001

Lampiran 25 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Karangdowo
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia, SBdP, Matematika
Tema 7	: Perkembangan Teknologi
Sub Tema 3	: Perkembangan Teknologi Komunikasi
Pembelajaran	: 1
Kelas	: III/2
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu membaca dan memahami teks tentang sejarah komunikasi, sehingga dapat mengidentifikasi kalimat utama dan ide pokok tiap paragraf dari suatu bacaan dengan tepat
2. Setelah mengamati teks bacaan tentang sejarah komunikasi, siswa dapat menemukan kosakata baru dan artinya dalam teks perkembangan teknologi komunikasi dengan benar.
3. Setelah mengamati poster gambar dekoratif, siswa dapat mengidentifikasi kombinasi garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan tepat.
4. Setelah menentukan kombinasi garis, bidang, dan warna dari berbagai contoh yang diberikan, siswa dapat membuat desain kartu pos bermotif karya dekoratif dengan rapi dan percaya diri.
5. Setelah mengamati bagian-bagian dari bangun datar, siswa dapat menjelaskan pengertian keliling bangun secara runtut dan tepat.

B. LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Siswa diajak berdoa bersama-sama 3. Menyanyikan lagu "Indonesia Raya" bersama-sama 4. Siswa diminta untuk memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas 5. Pembiasaan kegiatan literasi dengan membaca 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cara penilaian 	15 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta membaca teks tentang sejarah komunikasi pada buku paket 2. Guru menjelaskan materi materi yang sedang dipelajari 	140 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa menuliskan ide pokok tiap paragraf dan menuliskan kata yang sulit. 4. Setelah selesai guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, masing masing kelompok diberi smartphone untuk mengoperasikan media Sicerdik 5. Guru meminta siswa secara bergantian untuk membaca materi selanjutnya yaitu ragam hias karya seni rupa dan keliling bangun yang ada di aplikasi Sicerdik. 6. Guru memberikan penugasan ke siswa secara berkelompok untuk mengerjakan soal pilihan ganda yang ada di aplikasi Sicerdik mengenai materi yang sedang dipelajari 7. Siswa berdiskusi sesuai kelompok dengan bimbingan dari guru 8. Guru memberikan penguatan mengenai jawaban siswa pada tiap kelompok 9. Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan tugas mencari ide pokok teks sejarah komunikasi. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan dan penguatan 2. Guru memberikan refleksi. 3. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa 4. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu "Indonesia Pusaka" 5. Siswa berdoa bersama 	15 menit

C. PENILAIAN

1. Penilaian sikap : Observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung (sikap kerja sama, santun, mandiri, bertanggung jawab, disiplin dan mandiri)
2. Penilaian pengetahuan : Rubrik menulis , berupa tes tertulis pilihan ganda dan uraian
3. Penilaian ketrampilan : penilaian dalam ketrampilan membaca dan menulis

Mengetahui
Kepala SD Negeri Karangdowo

Weleri, 16 Juli 2022
Guru Kelas III



Mursianto S.Pd
NIP. 196302191986081001

Siti Zubaidah S.Pd
NIP3K. 19751201 202212011

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karangdowo
Mata Pelajaran : PJOK, Bahasa Indonesia, PPKn
Tema 7 : Perkembangan Teknologi
Sub Tema 3 : Perkembangan Teknologi Komunikasi
Pembelajaran : 2
Kelas : III/2
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu membaca dan memahami rambu tanda peringatan dikolam renang
2. Siswa mampu membaca dan memahami teks bacaan tentang alat komunikasi tradisional dan modern
3. Dengan bermain gambar “Alat Komunikasi Tradisional dan Modern”, peserta didik dapat mengelompokkan Alat Komunikasi Tradisional dan Modern.
4. Setelah mengamati sifat dan kebiasaan teman dalam kelompok, peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk keberagaman individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar dengan tepat.

B. LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Siswa diajak berdoa bersama-sama 3. Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama 4. Siswa diminta untuk memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas 5. Pembiasaan kegiatan literasi dengan membaca 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cara penilaian 	15 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta membaca dan mengamati gambar rambu tanda peringatan dikolam renang. 2. Guru menjelaskan materi materi yang sedang dipelajari 3. Siswa dapat membaca dan memahami teks tentang alat komunikasi tradisional dan modern 4. Setelah selesai guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, masing masing kelompok diberi smartphone untuk mengoperasikan media Sicerdik 	140 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru meminta siswa secara bergantian untuk membaca materi selanjutnya yaitu tentang keberagaman individu 6. Guru meminta siswa menuliskan sifat dan kebiasaan teman sebangku 7. Selanjutnya guru memberikan penugasan ke siswa secara berkelompok untuk mengerjakan soal pilihan ganda pada pembelajaran 2 yang ada di aplikasi Sicerdik 8. Siswa berdiskusi sesuai kelompok dengan bimbingan dari guru 9. Guru memberikan penguatan mengenai jawaban siswa pada tiap kelompok 10. Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan tugas mencari sifat dan kebiasaan teman sebangku 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan dan penguatann 2. Guru memberikan refleksi 3. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa 4. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu "Indonesia Pusaka" 5. Siswa berdoa bersama 	15 menit

C. PENILAIAN

1. Penilaian sikap : Observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung (sikap kerja sama, santun, mandiri, bertanggung jawab, disiplin dan mandiri)
2. bertanggung jawab, disiplin, dan percaya diri
3. Penilaian pengetahuan : Rubrik menulis , berupa tes tertulis pilihan ganda dan uraian
4. Penilaian ketrampilan : Penilaian dalam ketrampilan mengelompokkan alat komunikasi tradisional dan modern, membaca dan menulis

Mengetahui
Kepala SD Negeri Karangdowo

Weleri, 16 Juli 2022
Guru Kelas III



Siti Zubaidah S.Pd
NIP3K. 19751201 2022212011

Lampiran 26 Tabel Bimbingan Proposal Skripsi Dosen Pembimbing I

PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing I

Nama : Husni Walhyudin, S.Pd., M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	23 Desember 2021	Acc proposal	
2	7 April 2022	Bimbingan Proposal	
3.	14 April 2022	Bimbingan Revisi proposal	
4	21 April 2022	Bimbingan instrumen	
5.	21 April 2022	Acc proposal	
6.	29 Juni 2022	Bimbingan produk media pembelajaran	

Lampiran 27 Tabel Bimbingan Proposal Skripsi Dosen Pembimbing II

PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Qoriati Mushafannah Spd.Mpd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	29 Juli 2021	Bimbingan Klasikal	
2	23 Desember 2021	Acc judul Proposal	
3	20 April 2022	Bimbingan Proposal	
4	19 Mei 2022	Bimbingan revisi proposal	
5	1 Juli 2022	Bimbingan produk media Pembelajaran	
6	4 Juni 2022	Acc proposal skripsi	

Lampiran 28 Tabel Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I

PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing I

Nama : Husni Walhyudin, S.Pd., MPd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	9 / 9 / 2022	Bimbingan skripsi	
2.	2 / september 2022	Bimbingan Revisi skripsi	
3.	21 september 2022	Bimbingan Revisi skripsi Bab 4-5	
4.	18 / oktober 2022	Bimbingan abstrak	
5.	18 oktober 2022	Acc skripsi	

Lampiran 29 Tabel Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II

PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Oriati Mushafandh s.pd. M.pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	9 / Agustus 2022	Bimbingan skripsi bab 1-3	
2.	10 / 8 / 2022	Bimbingan bab 4-5	
3.	18 / 8 / 2022	Bimbingan abstrak - lampiran	
4.	15 / 9 / 2022	Bimbingan artikel	
5.	18 oktober 2022	ACC skripsi	

Lampiran 30 Dokumentasi Kegiatan Penelitian



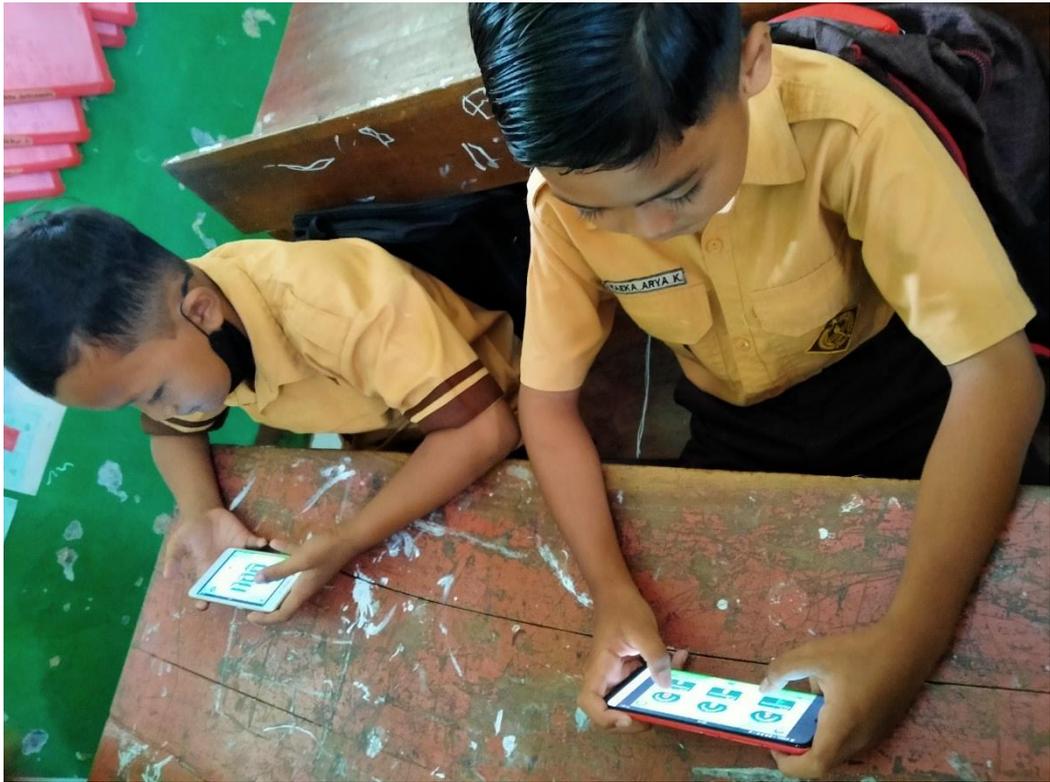
siswa mendengarkan petunjuk penggunaan media



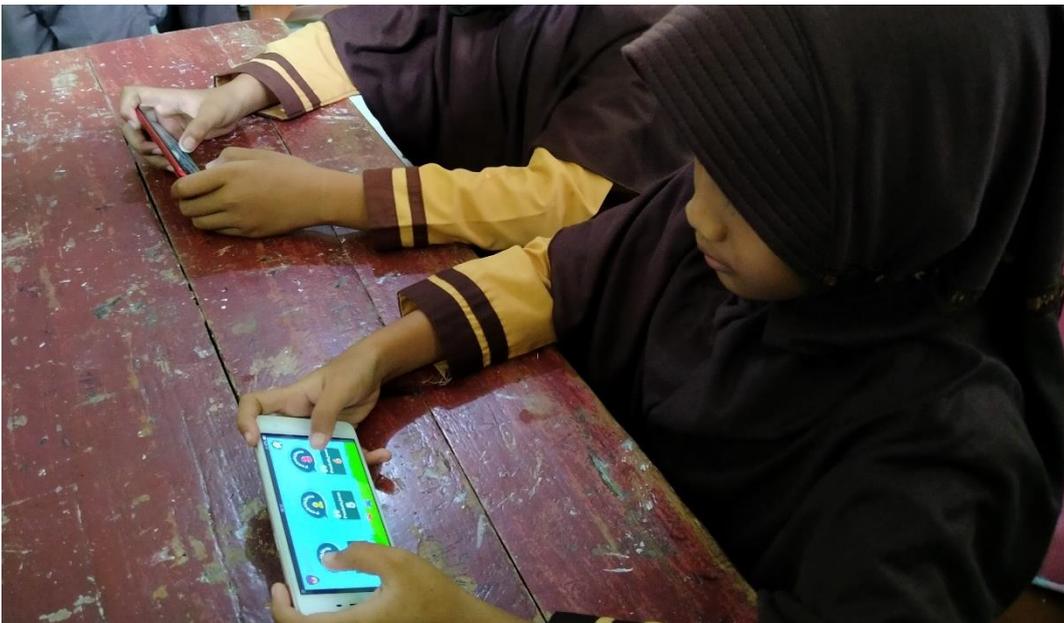


siswa menggunakan media Sicerdik





Siswa mengoperasikan media Sicerdik



Siswa mengoperasikan media Sicerdik



siswa mengisi angket



Siswa mengisi angket



Wawancara dengan guru kelas



Siswa mencoba media melalui Laptop



Foto bersama setelah selesai pembelajaran

