



**PENGEMBANGAN MEDIA CUMIK BERBASIS ANDROID DENGAN  
MENGINTERPRETASIKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK  
SISWA KELAS III SD**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**DHANANG IRSYA ASSIFA**

**NPM 18120258**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2024**



**PENGEMBANGAN MEDIA CUMIK BERBASIS ANDROID DENGAN  
MENGINTERPRETASIKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK  
SISWA KELAS III SD**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG untuk Memenuhi Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH**

**DHANANG IRSYA ASSIFA**

**NPM 18120258**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2024**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA CUMIK BERBASIS ANDROID DENGAN  
MENGINTERPRETASIKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK  
SISWA KELAS III SD**

**Yang disusun dan diajukan oleh**

**DHANANG IRSYA ASSIFA**

**NPM 18120258**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan  
di hadapan Dewan Penguji**

**Pembimbing I**



**Filla Prima Artharina, S.Pd., M.Pd.  
NPP 098301249**

**Pembimbing II**



**M. Yusuf Setia Wardana, M.Pd.  
NPP 158901468**

SKRIPSI  
PENGEMBANGAN MEDIA CUMIK BERBASIS ANDROID DENGAN  
MENGINTERPRETASIKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK  
SISWA KELAS III SD

Yang disusun dan diajukan oleh


DHANANG IRSYA ASSIFA

NPM 18120258

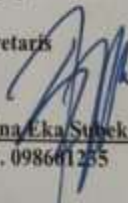
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Agustus 2024  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

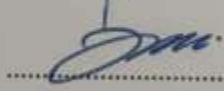
Ketua,

  
Dr. Arri Handayani, S.Psi, M.Si  
NPP. 997401149

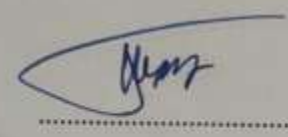
Sekretaris

  
Ervina Eka Subekti, S.Si., M.Pd  
NPP. 098661255

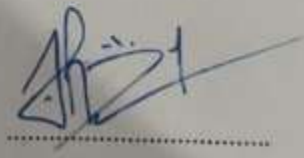
Penguji I

  
Filia Prima Artharina, S.Pd., M.Pd  
NPP. 098301249

Penguji II

  
M. Yusuf Setia W., S.Pd., M.Pd  
NPP. 158901468

Penguji III

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

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto:**

1. **Wong cilik koyok ngene nek rak buru ayam, buru opo?.**
2. **Life good be dream**

### **Persembahan:**

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orangtua dan keluarga saya  
, perjuangan, dan doanya
2. Almamaterku UNIVERSITAS PGRI  
SEMARANG

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhanang Irsya Assifa

NPM : 18120258

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Media CUMIK Berbasis Android dengan Menginterpretasikan Profil Pelajar Pancasila Untuk Siswa Kelas III SD" yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang 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, 31 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Dhanang Irsya Assifa

NPM 18120258

## ABSTRAK

DHANANG IRSYA ASSIFA. NPM 18120258. “Pengembangan Media CUMIK Berbasis Android dengan Menginterpretasikan Profil Pelajar Pancasila Untuk Siswa Kelas III SD”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. 2024. Dosen Pembimbing I: Filia Prima Artharina, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II: M. Yusuf Setia Wardana, M.Pd.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kurangnya minat belajar, konsentrasi dan antusias dalam proses pembelajaran. Peserta didik lebih suka bermain sendiri dan berbicara dengan temannya saat proses pembelajaran. Oleh karena itu guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan bertahan lama.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana kevalidan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* yang menginterpretasikan profil pelajar Pancasila?. 2) bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android*?. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* yang menginterpretasikan profil pelajar Pancasila yang valid terhadap pembelajaran siswa dan untuk mengetahui respon guru dan siswa mengembangkan media pembelajaran CUMIK berbasis *android*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SD N 2 Penadaran pada tanggal 26 april 2024.

Berdasarkan pengembangan yang dilakukan, kevalidan yang dihasilkan dari media CUMIK berbasis android yaitu media pembelajaran ini bertahan lama, memiliki tampilan yang menarik dan mempermudah siswa dalam pembelajaran kapanpun dimanapun. Hasil validasi ahli materi dan media memperoleh persentase 91.25%. hasil angket respon siswa memperoleh persentase 94.6%. Dari hasil angket respon angket guru memperoleh persentase 94%. Kesimpulan bahwa media pembelajaran CUMIK berbasis *android* menginterpretasikan profil pelajar Pancasila termasuk dalam kategori “sangat baik” dan memenuhi kriteria valid.

Berdasarkan penelitian ini saran yang dapat disampaikan yaitu media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dapat digunakan guru dan siswa sebagai salah satu alternative media pembelajaran di sekolah dasar.

## **PRAKATA**

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media CUMIK Berbasis Android dengan Menginterpretasikan Profil Pelajar Pancasila Untuk Siswa Kelas III SD” ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang, Ibu Dr. Sri Suciati, M.Hum. yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang. yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Arri Handayani, S.Psi, M.Si., yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian. yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ibu Ervina Eka Subekti, S. Si., M. Pd yang telah menyetujui skripsi peneliti.
4. Pembimbing I, Ibu Filia Prima Artharina, S.Pd., M.Pd., yang telah mengarahkan peneliti dengan penuh dedikasi yang tinggi.
5. Pembimbing II Bapak M. Yusuf Setia Wardana, M.Pd., yang telah membimbing peneliti dengan penuh ketekunan dan kecermatan.



6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu kepada peneliti selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
7. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Penadaran, Bapak Suparjo, S.Pd. yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di instansi yang dipimpinnya.
8. Bapak, Ibu Guru dan Siswa kelas IV SDN 2 Penadarana yang telah membantu Peneliti melakukan penelitian.
9. Kedua orangtua peneliti, Bapak Suharno dan Ibu Winarsih yang senantiasa memberikan restu dan memanjatkan doa terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Saudara saya Asep Purwantara dan Yoga Rengga W. yang selalu memberi dukungan, semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
11. Mahasiswa dengan NPM 18120219 yang selalu memberikan semangat, dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi.
12. Teman- temanku yang selalu mendukung dan memberikan motivasi.
13. Seluruh pihak yang belum bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. *Last but not least*, teruntuk diri saya sendiri yang memilih untuk terus berjuang dan terus bersemangat serta yakin bahwa akan melalui semua ini dengan baik (Terima kasih).

Semarang, 31 Juli 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Pengembangan .....	5
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	5
G. Pentingnya Pengembangan .....	6
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
I. Definisi Istilah.....	9
BAB II .....	11
KAJIAN TEORI.....	11
A. Landasan Teori.....	11
B. Penelitian Relevan.....	40
C. Kerangka pemikiran .....	41
D. Hipotesis penelitian.....	44
E. Landasan pengembangan media pembelajaran Cumik berbasis <i>android</i> ..	44
BAB III.....	46
METODOLOGI PENELITIAN.....	46
A. Jenis Penelitian .....	46
B. Prosedur Penelitian.....	47
1. Tahap Studi Pendahuluan .....	51

2. Tahap Pengembangan Model .....	56
BAB IV .....	67
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN .....	67
A. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan .....	67
B. Deskripsi Hasil Pengembangan .....	69
C. Revisi Produk .....	88
D. Deskripsi Hasil Uji Praktek .....	91
E. Pokok Temuan .....	92
F. Pembahasan Hasil Pengembangan .....	94
BAB V .....	102
SIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN .....	102
A. Simpulan .....	102
B. Saran .....	102
C. Keterbatasan penelitian .....	103
LAMPIRAN .....	106

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Landasan pengembangan media pembelajaran Cumik berbasis android .....	44
Tabel 3. 1 Landasan pengembangan media pembelajaran Cumik berbasis android .....	48
Tabel 3. 2 Tujuan Pembelajaran.....	50
Tabel 3. 3 Aturan Pemberian Skor .....	55
Tabel 3. 4 Tabel kriteria kelayakan media .....	56
Tabel 3. 5 Kisi-kisi kecakapan profil pelajar Pancasila .....	61
Tabel 3. 6 Tahapan Pengembangan .....	66
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi Pembelajaran.....	83
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Validator Ahli Media Pembelajaran .....	84
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Ahli Materi Pembelajaran dan Ahli Media Pembelajaran .....	85
Tabel 4. 4 Revisi Produk.....	89
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Guru .....	91
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa.....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Alur Kerangka Pemikiran .....	43
Gambar 3. 1 Gambar Bagan Pengembangan Model ADDIE .....	47
Gambar 3. 2 Desain Media Pembelajaran CUMIK Berbasis Android .....	59
Gambar 4. 1 Peta Konsep.....	72
Gambar 4. 2 Tampilan Star Page .....	72
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Home .....	73
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Utama.....	74
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Info.....	74
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Cerita .....	75
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Kuis.....	76
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Video Pembelajaran.....	77
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Game.....	78
Gambar 4. 10 Desain Awal Media .....	79
Gambar 4. 11 Bahan Materi .....	79
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Animasi.....	79
Gambar 4. 13 Aplikasi Video Capcut .....	80
Gambar 4. 14 Tampilan Menu design Ispring 8 .....	80
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Extract Aplikasi website 2 APK builder.....	81
Gambar 4. 16 Implementasi di SDN 2 Penadaran .....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 .....	107
Lampiran 2 .....	108
Lampiran 3 .....	108
Lampiran 4 .....	112
Lampiran 5 .....	117
Lampiran 6 .....	118
Lampiran 7 .....	120
Lampiran 8 .....	121
Lampiran 9 .....	123
Lampiran 10 .....	128
Lampiran 11 .....	134
Lampiran 12 .....	136
Lampiran 13 .....	142
Lampiran 14 .....	148
Lampiran 15 .....	149
Lampiran 16 .....	150
Lampiran 17 .....	152
Lampiran 18 .....	156
Lampiran 19 .....	160
Lampiran 20 .....	160
Lampiran 21 .....	162
Lampiran 22 .....	164
Lampiran 23 .....	167
Lampiran 24 .....	168
Lampiran 25 .....	169
Lampiran 26 .....	171

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha dalam mewujudkan dan mengembangkan kecakapan peserta didik secara sadar dan terukur dalam proses pembelajaran agar mengantongi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal tersebut tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan dalam undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan saat ini telah memasuki era industri 5.0 atau disebut society 5.0 merupakan era baru yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi (Lestiyani, 2020). Dunia pendidikan di Indonesia telah melakukan banyak cara untuk menghadapi era industry 5.0 salah satunya melalui program merdeka belajar dalam kaitan dengan penguatan profil pelajar pancasila. Terjaminya kualitas pendidikan merupakan tanggungjawab semua pihak terutama bagi guru. Guru memiliki peran utama harus mampu berinteraksi, mengembangkan potensi dan memberikan pengaruh positif khususnya dalam kegiatan belajar mengajar. Salah

satu tugas guru adalah mengajar, dalam kegiatan mengajar guru memerlukan strategi, pendekatan dan model agar pendidikan berjalan dengan lancar selain itu guru juga memerlukan media pembelajaran untuk memperlancar proses pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu menyampaikan pesan yang disampaikan oleh guru. Menurut (Erfan et al., 2020) Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari pendidik ke peserta didik. Media yang sering digunakan seiring perkembangan zaman dan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memanfaatkan teknologi multimedia dan didalamnya menyajikan konten pembelajaran seperti teks, animasi, video, audio hingga video game.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 2 Penadaran yaitu Ibu Putri Utami, S.Pd. bahwa siswa merasa kurang minat dan belum sepenuhnya aktif dalam pembelajaran yang membuat siswa kurang dalam berkonsentrasi, tertarik memahami dan tidak antusias dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung diam dan mendengarkan guru menyampaikan materi. Dalam penggunaan media guru masih terbatas dan kurang bervariasi media yang digunakan. Guru merasa kurang kreatif dan inovatif dalam penggunaan media berkaitan dengan teknologi. Guru hanya menggunakan media buku guru dan buku siswa untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Guru belum pernah mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran teknologi aplikasi berbasis *android*. Khususnya dalam materi cuaca musim iklim, contoh audio



visual yang diberikan kepada siswa masih kurang, inilah yang menjadikan siswa kurang minat dan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mencoba menggunakan media ajar yang dapat meningkatkan minat belajar, membangkitkan semangat belajar dan berpikir tingkat tinggi dan diharapkan akan meningkatkan hasil belajar sesuai profil pelajar pancasila siswa kelas III sekolah dasar. Media yang digunakan adalah media interaktif Cumik. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* untuk sekolah dasar karena karakteristik siswa yang cenderung tertarik dengan hal-hal baru. Pada media ajar ini menyajikan materi dan latihan-latihan soal secara menarik dan dengan ilustrasi warna-warni yang disukai oleh anak Sekolah Dasar dan berdasarkan jurnal yang dibaca oleh peneliti Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis *Android* Untuk Anak Sekolah Dasar Pada Materi Konsep Gaya dapat meningkatkan kemampuan keterampilan anak dan motivasi belajar peserta didik dengan ditunjukkan hasil uji ke pengguna diperoleh rata-rata nilai 4,15 (sangat layak). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan “Pengembangan Media Cumik Berbasis *Android* Dengan Menginterpretasikan Profil Profil Pelajar Pancasila Untuk Siswa Kelas 3 SD”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sumber belajar siswa berupa LKS dan Buku Guru yang didapat dari sekolah.

2. Keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran masih kurang.
3. Penggunaan media yang digunakan masih terbatas, kurang menarik dan tidak dapat bertahan lama.
4. Kurang adanya sumber belajar yang sesuai dengan yang digunakan dalam pembelajaran yang membuat siswa kurang berkonsentrasi, tertarik, memahami, dan tidak antusias dalam proses pembelajaran tema 5 Cuaca subtema 4 Cuaca Musim Iklim dan dapat mengoptimalkan interaksi terhadap anak.
5. Pemanfaatan sarana dan prasarana berkaitan dengan teknologi masih kurang optimal.
6. Belum pernah digunakan dan dikembangkannya media pembelajaran teknologi aplikasi berbasis *android*.
7. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* masih kurang dilakukan oleh guru.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi maka Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* untuk siswa kelas III sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran ini berupa Aplikasi pembelajaran berbasis android. CUMIK merupakan aplikasi yang berisi materi, uraian, dan latihan yang dapat dikerjakan oleh peserta didik. Materi yang digunakan dibatasi pada kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 cuaca musim iklim yang menginterpretasi profil pelajar pancasila. Penilaian dan pengujian ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* yang menginterpretasikan profil pelajar pancasila??
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android*?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan, maka tujuan yang akan diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* yang menginterpretasikan Profil Pelajar Pancasila yang valid terhadap pembelajaran siswa.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa mengembangkan media pembelajaran CUMIK

#### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah :

1. Produk yang dibuat berupa media pembelajaran CUMIK kelas III sekolah dasar.
2. *Software* yang digunakan untuk membuat bahan pembelajaran adalah *Microsoft powerpoint, iSpring Suite 9 dan Aplikasi Website 2 APK Builder Pro*. Dimana output dari software tersebut adalah berupa media pembelajaran

CUMIK berbasis android yang sesuai dengan karakter kelas III SD.

3. Format berupa aplikasi berbasis *android*.
4. Media pembelajaran CUMIK ini dapat diakses melalui laptop dan HP.
5. Media pembelajaran CUMIK ini disajikan dengan audio visual dan video yang menarik serta ilustrasi warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar.
6. Media yang dikembangkan merupakan media yang berisikan materi pokok pembelajaran. Jenis media yang dibuat hanya dibatasi pada media berupa media pembelajaran CUMIK yang memuat :
  - a) Teks,
  - b) *Image* (gambar diam),
  - c) Animasi (gambar bergerak),
  - d) Audio, dan
  - e) Video.
8. Dalam media pembelajaran CUMIK yang dikembangkan memuat isi berupa materi dan latihan-latihan .
9. Media pembelajaran CUMIK ini diberikan dengan tujuan untuk menarik minat siswadalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **G. Pentingnya Pengembangan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah. Media pembelajaran CUMIK ini diharapkan menjadi pelengkap belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah.

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dapat dijadikan sebagai sumber referensi pengembangan media dalam bidang teknologi dan informatika serta variasi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan media yang digunakan dapat bertahan lama.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi sekolah

- 1) Memberikan kontribusi lebih baik dalam perbaikan pembelajaran yang berdampak pada peningkatan mutu sekolah
- 2) Menumbuhkan rasa kerjasama sekolah, guru dan peserta didik terhadap kualitas pembelajaran dalam teknologi dan informasi
- 3) Sebagai sarana masukan dan evaluasi untuk membantu menentukan kebijakan sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah

### b. Bagi Guru

- 1) Mendorong guru lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran dalam teknologi dan informasi
- 2) Sebagai alternatif sumber referensi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa

### c. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran
- 2) Memudahkan siswa belajar dimana saja dan kapan saja
- 3) Sebagai sarana dalam meningkatkan karakter siswa sesuai dengan profil pelajar pancasila

d. Bagi peneliti

- 1) Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menginterpretasikan profil pelajar pancasila siswa Sekolah Dasar.
- 2) Menambah Pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan kreatif

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran CUMIK berbasis android dengan menginterpretasikan profil pelajar pancasila untuk siswa sekolah dasar ini adalah:

##### 1. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran CUMIK yaitu didasarkan pada karakteristik anak sekolah dasar. Dengan adanya media ini peserta didik akan lebih memahami materi pembelajaran dengan mandiri baik di sekolah dan di rumah mampu meningkatkan dan mengembangkan peserta didik untuk aktif, kreatif dan inovatif sesuai dengan profil pelajar pancasila dan lingkungannya.

##### 2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti bukanlah produk yang sempurna dan masih terdapat kekurangan, peneliti telah membuatnya dengan semaksimal mungkin. Pengembangan media terbatas pada tema 5 cuaca subtema 4 cuaca, musim, iklim yang dilakukan juga terbatas hanya pada satu sekolah yaitu SD Negeri 2 Penadaran. media

pembelajaran ini hanya bisa digunakan pada *smartphone* atau *gadget* yang berbasis *android* saja. Selain itu, soal evaluasi padamedia bersifat tidak dapat diubah atau tetap.

## **I. Definisi Istilah**

Untuk membatasi kesalahpahaman penafsiran pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah :

### 1. *Research and Development* (R&D)

*Research and Development* (R&D) atau dalam Bahasa Indonesia “Penelitian dan pengembangan“ merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk yang dapat diteliti dan diuji kevaliditasan produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2019).

### 2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan (alat, metode, dan teknik) menyampaikan dan menyebarkan pesan yang mengandung informasi pembelajaran dan dilakukan secara terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nurfadhillah S, 2021).

### 3. CUMIK

Media pembelajaran CUMIK merupakan media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis *android* yang digunakan untuk menunjang dan mendukung proses pembelajaran di dalam kelas yaitu pada pembelajaran kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 cuaca musim dan iklim.

Media pembelajaran cumik dilengkapi beberapa fitur dan quick acces yang dapat digunakan siswa dalam penggunaannya yang dapat membantu

siswa dalam belajar yaitu kompetensi, menu materi, menu quis, menu video pembelajaran, menu permainan dan menu daftar pustaka. Menu tersebut bertujuan memudahkan siswa dalam memahami dan kemampuan siswa dalam belajar.

#### 4. Platform *android*

*Android* merupakan sistem operasi untuk *mobile device*, *android* dibuat menggunakan kernel linux yang dimodifikasi sehingga *android* dapat menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri (wahana komputer, 2012) Sistem operasi untuk mobile device yang artinya operasi sistem gratis dan open source yang digunakan pada smartphone. Open source yang dimaksudkan yaitu *android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk memiliki peluang menciptakan suatu aplikasi tersendiri melalui lisensi terbuka bebas yang telah disediakan

#### 5. Profil Pelajar Pancasila

Profil pelajar pancasila yaitu pelajar indonesia yang merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila (Y Asrijanty et al., 2021).Enam kompetensi yang dirumuskan sebagai dimensi kunci profil pelajar pancasila yang saling berkaitan, yaitu (1) beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) berkebinekaan Global, (3) Bergotong Royong, (4) Mandiri, (5) Bernalar Kritis, dan (6) Kreatif dan Inovatif. Artinya profil pelajar pancasila suatu program penguatan baik karakter sekaligus belajar dari lingkungan sekitar.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### 1. Hakikat penelitian dan pengembangan.

Research and Development/R&D dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (Lestari, 2020). Pendapat lain Design and Development Research yang dapat diterjemahkan menjadi Perancangan dan Penelitian Pengembangan. Richey, and Kelin dalam Sugiyono (Lestari, 2020) Thiagarajan dalam Sugiyono (Lestari, 2020) menggunakan Model 4D merupakan singkatan dari Define, Design, Development and Dissemination. Dick and Carry dalam Sugiyono (Lestari, 2020) menggunakan istilah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), dan Development Research, yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan.

Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (Lestari, 2020) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk disini tidak hanya sesuatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan software (perangkat lunak) komputer tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program Pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Richey and Kelin dalam Sugiyono (Lestari, 2020) mengemukakan bahwa perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan yaitu suatu kegiatan penelitian sebagai usaha mengembangkan produk baru maupun penyahihan produk yang sudah ada, untuk divalidasi sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan produk.

Ada beberapa model pengembangan media pembelajaran, dalam tulisan peneliti hanya disebutkan tiga macam, yaitu:

a. Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall

Borg and Gall dalam Sugiyono (Lestari, 2020) mengemukakan bahwa terdapat sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan antara lain sebagai berikut

- 1) *Research and Information Collecting*. Penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan yang terkini.
- 2) *Planning*. Melakukan perencanaan, yang meliputi, pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan (dalam skala kecil).

- 3) *Develop Preliminary Form a Product*. Mengembangkan produk awal yang meliputi, penyiapan materi pembelajaran, prosedur/penyusunan buku pegangan, dan instrumen evaluasi.
- 4) *Preliminary Field Testing*. Pengujian lapangan awal, dilakukan pada satu sampai tiga sekolah, menggunakan 6 sampai 12 subjek. Pengumpulan data dengan wawancara, observasi, kuesioner. Hasilnya selanjutnya dianalisis.
- 5) *Main Product Revision*. Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran pada uji coba.
- 6) *Main Field Testing*. Melakukan uji coba lapangan utama, dilakukan pada lima sampai dengan lima belas sekolah dengan tiga puluh sampai seratus subjek. Data kuantitatif tentang performance subjek sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis. Hasil dinilai sesuai dengan tujuan pelatihan dan dibandingkan dengan data kelompok kontrol bila mungkin
- 7) *Operational Product Revision*. Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasionalkan, berdasarkan saran-saran dari uji coba.
- 8) *Operational Field Testing*. Melakukan uji lapangan operasional, dilakukan pada sepuluh sampai dengan tiga puluh sekolah dengan empat puluh sampai dengan empat ratus subjek. Data wawancara, observasi, dan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis.
- 9) *Final Product Revision*. Revisi produk akhir, berdasarkan saran dari uji lapangan.

10) *Dissemination and Implementation*. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Membuat laporan mengenai produk pada pertemuan professional dan pada jurnal-jurnal. Bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, memonitor produk yang telah didistribusikan guna membantu kendali mutu.

b. Prosedur pengembangan model ADDIE

Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap (Lestari, 2020), yaitu:

- 1) Tahap Analisis (*Analysis*). Proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Untuk mengetahui apa yang harus dipelajari, harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah.
- 2) Tahap Desain (*Design*). Tahap ini dikenal dengan membuat rancangan. Ada beberapa tahap dalam desain yaitu membuat rancangan materi dan kerangka media cumik sesuai dengan materi pada tema 5 Cuaca subtema 4 cuaca musim iklim.
- 3) Tahap Pengembangan (*Development*). Proses mewujudkan desain menjadi produk jadi. Satu Langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba produk sebelum diimplementasikan. Segala sesuatu harus disiapkan dalam tahap ini.
- 4) Tahap Implementasi (*implementation*). Langkah nyata untuk

menerapkan yang telah kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan agar bisa diimplementasikan. Misalnya, jika membutuhkan perangkat lunak tertentu maka perangkat lunak tersebut harus sudah diinstal.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Proses untuk melihat apakah yang telah dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap diatas. Evaluasi yang terjadi pada setiap tahap diatas dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

c. Richey and Klein

Menurut Richey and Klein dalam Sugiyono (Lestari, 2020) menyatakan bahwa fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi perancangan, produksi, dan evaluasi. *Planning* (Perancangan) berarti kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat untuk tujuan tertentu. Perencanaan diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Production* (Memproduksi) adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. *Evaluation* (Evaluasi) merupakan kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

## 2. Media pembelajaran

### a. Pengertian media pembelajaran

Menurut (Susilana Rudi & Riyana Cepi, 2011) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan serta tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. *Association of education communication technology* (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Sedangkan menurut (Erfan et al., 2020) media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang menghubungkan informasi materi pembelajaran dari pendidik ke peserta didik.

Pendapat lain mengatakan media pembelajaran merupakan setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran (Pujianto B. D, 2022).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala peristiwa bahan dan alat yang digunakan pendidik ke peserta didik untuk menyampaikan materi dan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang menghasilkan hal positif, minat belajar, ide kreatif, motivasi belajar dan *critical thinking* peserta didik.

b. Fungsi media pembelajaran

Menurut (Susilana Rudi & Riyana Cepi, 2011) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya :

- 1) Sarana bantu dalam pembelajaran yang lebih efektif
- 2) Sebagai salah satu komponen dalam menciptakan suasana belajar yang diharapkan, jadi media pembelajaran merupakan bagian integral dari kegiatan belajar mengajar.
- 3) Media pembelajaran relevan dengan kompetensi dan isi pembelajaran yang ingin dicapai itu sendiri dalam penggunaannya.
- 4) Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan.
- 6) Media pembelajaran meningkatkan kualitas kegiatan belajarmengajar.
- 7) Media pembelajaran berfungsi menghindarkan dari penyakit verbalisme karena terdapat nilai-nilai dasar konkret untuk berfikir.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Deta Prasetya Wibawa dalam (Pujianto B. D, 2022). fungsi media pembelajaran yaitu memudahkan proses pembelajaran yang memberikan pengalaman lebih nyata, membangkitkan minat belajar serta menyamakan antara teori dengan kenyataan.

Menurut Hamalik dan Arsyad (2014:19) dalam (Rosyid H, 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar beberapa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman pada siswa.
- 2) Mendukung perkembangan siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Meningkatkan hasil kualitas belajar siswa.
- 5) Dapat memberikan efisiensi waktu dan tenaga dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan fungsi media pembelajaran membantu pendidik menciptakan metode dan suasana pembelajaran yang bervariasi dan lebih hidup. Berarti seorang guru dapat menciptakan berbagai macam strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan peneliti memiliki fungsi, yaitu : 1) alat penyampai materi; 2) sebagai ragam kegiatan pembelajaran pendidik dan peserta didik; 3) sumber belajar; 4) sebagai sumber motivasi dan minat belajar peserta didik

c. Tujuan media pembelajaran

Secara umum menurut (Susilana Rudi & Riyana Cepi, 2011) media mempunyai beberapa tujuan, diantaranya:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu variable
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra
- 3) Menimbulkan interaksi dan gairah belajar antara sumber belajar dan peserta didik
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan kemampuan



yang dimiliki oleh anak

- 5) Memberikan rangsangan yang sama, antara pengalaman dan persepsi dalam proses pembelajaran.

Menurut Sanaky dalam Suryani, dkk (2018:9) dalam (Widyowati F. T, 2020) tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

- 1) Memudahkan siswa dalam pembelajaran di kelas
- 2) Menambah efisiensi dalam proses pembelajaran
- 3) Membuat relevansi antara materi pembelajaran yang bertujuan untuk belajar
- 4) Konsentrasi siswa dalam pembelajaran

Menurut pendapat para ahli dapat disimpulkan tujuan media pembelajaran adalah memberikan pengalaman, memudahkan dan memperjelas materi dalam proses pembelajaran.

d. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat seperti yang akan disampaikan menurut (Susilana Rudi & Riyana Cepi, 2011) antara lain:

- 1) Menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkrit
- 2) Menghadirkan objek-objek yang sulit ke dalam lingkungan sekolah
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat

Lebih lanjut manfaat media pembelajaran juga disampaikan Ali Muhson dalam (Pujianto B. D, 2022) mengemukakan manfaat media

pembelajaran, antara lain:

- 1) Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak
- 2) Membangkitkan motivasi
- 3) Memfungsikan seluruh indra siswa
- 4) Mendekatkan dunia teori/konsep dengan realita yang sukar diperoleh dengan cara-cara lain selain menggunakan media pembelajaran
- 5) Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antar siswa dengan lingkungannya
- 6) Memberikan *uniformity* atau keseragaman dalam pengamatan
- 7) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan

Berdasarkan uraian diatas manfaat media pembelajaran adalah menyederhanakan konsep materi pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

e. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki bentuk penyampaian berbeda-beda disebut juga sebagai bentuk penyaji menurut Donal T. Tosti dan Jonh R. Ball. Dalam (Susilana Rudi & Riyana Cepi, 2011) dengan format yang meliputi tujuh kelompok:

- 1) Kelompok satu : media grafis, bahan cetak dan gambar diam
  - a) Media grafis, yaitu media visual yang menyajikan fakta, idea atau gagasan melalui penyajian kata – kata, kalimat, angka – angka, dan simbol atau gambar. Contoh : grafik, diagram, bagan, sketsa, poster,

papan, *bulletin board*

- b) Media bahan cetak, yaitu media yang pembuatannya melalui proses percetakan/*printing* atau *offset*. Contoh: Buku teks, modul, bahan pengajaran terprogram.
- c) Media gambar diam, yaitu media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui fotografi. Contoh : foto.

2) Kelompok kedua : media proyeksi diam

Media proyeksi diam yaitu media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan. Contoh: Media OHP dan OHT, Media *opaque projector* atau proyektor tembus pandang, Media slide atau film, Media filmstrip,

3) Kelompok ketiga : media audio

Media audio yaitu media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima menggunakan indra pendengar. Contoh : Media radio, media alat perekam pita magnetik.

4) Kelompok keempat : media audio visual diam

Media audio visual diam yaitu media penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Contoh : media *sound slide* (Slide suara), filmstrip bersuara, dan halaman bersuara

5) Kelompok kelima : film (*motion pictures*)

Film atau biasa disebut gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam yang diproyeksikan dan meluncur dengan

cepat sehingga menimbulkan kesan bergerak dan hidup. Contoh : film bisu, film bersuara dan film gelang

6) Kelompok keenam : televisi

Televisi, yaitu media yang menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak (sama dengan film). Contoh : televisi terbuka (*open broadcast television*), *television* siaran terbatas/TVST (*close circuit television/CCTV*), dan *video-cassette* (VCR).

7) Kelompok ketujuh : multimedia

Multimedia, yaitu merupakan suatu sistem penyampaian pesan dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contoh : media objek dan media interaktif.

Pendapat lain Menurut Al-Tabany (2015:229) dalam (Widyowati F. T, 2020) mengklasifikasi media ke dalam tujuh kelompok media yaitu:

- 1) Media audio visual gerak merupakan media yang paling lengkap, yaitu menggunakan kemampuan audio visual dan gerak.
- 2) Media audio visual diam merupakan media kedua dari segi kelengkapan kemampuannya karena ia memiliki semua kemampuan yang ada pada golongan sebelumnya kecuali penampilan gerak.
- 3) Media audio semi gerak, memiliki kemampuan menampilkan suara disertai gerakan titik secara linear, jadi tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh.
- 4) Media visual gerak, memiliki kemampuan seperti golongan pertama

kecuali penampilan suara

- 5) Media visual diam, mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak dapat menampilkan suara ataupun gerak.
- 6) Media audio, media yang hanya memanipulasikan suarasemata-mata
- 7) Media cetak merupakan media yang hanya mampu menampilkan informasi.

Berdasarkan kesimpulan pendapat ahli diatas bahwa media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis pengelompokan yang dapat digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Dalam hal ini peneliti mengembangkan media CUMIK mengacu pada jenis mediamultimedia yang disajikan dalam bentuk media interaktif dan inovatif.

f. Ciri-ciri media pembelajaran

Gerlach & Ely dalam Hakim (HAKIM, 2022) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya, berikut penjelasan tentang ciri-ciri media tersebut:

- 1) Ciri Fiksatif (Fixative Property), ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya

(direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

- 2) Ciri Manipulatif (Manipulative Property), transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting/utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan.
- 3) Ciri Distributif (Distributive Property), ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Misalnya, rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi berapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

g. Pertimbangan pemilihan media

Menurut Sanaky dalam Lestari (Lestari, 2020) setelah mengetahui tujuan dan manfaat media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan pilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pertimbangan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan: 1) Tujuan pengajaran, 2) Bahan pelajaran, 3) Metode mengajar, 4) Tersedia alat yang dibutuhkan, 5) Pribadi pengajar, 6) Kondisi siswa; minat dan kemampuan pembelajar, dan 7) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan atau dipertunjukkan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep,

prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Misalnya televisi, televisi merupakan salah satu media audio visual yang tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.

- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Kriteria ini menuntun para guru atau instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya serta mudah dipindahkan atau dibawa kemana-mana
- 4) Guru terampil menggunakannya. Misalnya, proyektor transparansi (OHP), proyektor slide dan film, komputer dan peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti apa-apa apabila guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun photograph harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin



disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang. Menurut Arsyad dalam Lestari (Lestari, 2020)

h. Model pengembangan

Menurut Wina Sanjaya dalam (HAKIM, 2022) secara garis besar pola pola pengembangan media interaktif dapat dibedakan menjadi:

1) Model Drill

Menurut Denny Setiawan dkk dalam Hakim (HAKIM, 2022) menyatakan bahwa bentuk interaksi ini digunakan untuk melatih siswa menggunakan konsep, aturan atau prosedur yang telah diajarkan sebelumnya melalui serangkaian contoh. Hal yang terpenting agar program dapat dimanfaatkan secara efektif adalah pemberian ganjaran terhadap kegiatan yang dilakukan siswa. Drill dapat diterapkan pada siswa yang telah belajar konsep dan prosedur tertentu. Program drill bertujuan untuk memantapkan konsep dan prosedur yang telah dipelajari, dimana siswa sudah siap mengingat kembali atau mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki. Dalam hal ini, siswa bertugas menjawab soal, kemudian komputer memberikan ganjaran (reward) dan dapat melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya.

2) Model Tutorial

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifai dalam Hakim (HAKIM, 2022) tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa komputer yang berisi materi pelajaran. Metode tutorial

dalam CAI pada dasarnya mengikuti pembelajaran terprogram tipe branching dimana informasi/materi pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil yang kemudian disusul dengan pertanyaan. Respon siswa dianalisis oleh komputer dan diberikan umpan balik.

### 3) Model Simulasi

Model Simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Software simulasi dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara nyata dengan bantuan perangkat lunak komputer. Dalam simulasi ketika siswa dihadapkan pada situasi yang berbahaya maka siswa dapat belajar tanpa harus menghadapi resiko yang sebenarnya. Kelebihan lain dari simulasi adalah dapat menyediakan dan memberikan suatu lingkungan untuk situasi praktik yang tidak mungkin dapat dilakukan di ruang kelas.

### 4) Model Games

Menurut Eleanor. L. Criswell dalam Hakim (HAKIM, 2022) model games atau permainan dikembangkan berdasarkan atas pembelajaran yang menyenangkan dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Games dapat menciptakan kemampuan dan pengetahuan melalui lingkungan permainan. Permainan diberikan sebagai alat untuk memotivasi dan

membuat siswa untuk melalui prosedur permainan yang disusun secara teliti dan disesuaikan dengan unsur pembelajaran dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa. Dalam program ini harus ada peraturan yang jelas sebagai patokan untuk menentukan pemenangnya.

Dari model-model pengembangan tersebut model yang banyak dikembangkan adalah model tutorial dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Model tutorial banyak dikembangkan karena dianggap memiliki kelebihan dari model yang lain. Selain menyajikan materi model tutorial juga menyajikan latihan soal bagi pengguna. Melihat kelebihan yang dimiliki model tutorial maka peneliti mengembangkan produk media CUMIK dengan model tutorial.

### 3. Media pembelajaran CUMIK

#### a. Pengertian media cumik

Media pembelajaran CUMIK merupakan singkatan dari Cuaca, Musim dan Iklim. Cumik merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk presentasi powerpoint dan seiring perkembangan zaman dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis *android*. Cumik adalah media pembelajaran yang terdiri dari beberapa *slide* atau *layout* yang di format dengan hyperlink, Ketika tool ditekan akan menuju slide lainnya. Pada setiap slide terdapat materi tema cuaca musim iklim, kuis, game, video pembelajaran, petunjuk, dan info media cumik.

#### b. Fungsi media Cumik

Media cumik tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim digunakan sebagai media pembelajaran atau alat bantu bagi guru yang menarik sehingga

dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam materi Pelajaran yang disampaikan dan dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran

- c. Ciri- ciri media cumik
  - 1) Pendahuluan, meliputi;
    - a) Judul Program Suatu program diawali dengan tampilan judul yang dapat menarik perhatian siswa. Judul program berupa pokok materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari.
    - b) Tujuan Penyajian bagian ini menyajikan tujuan, yaitu standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.
    - c) Petunjuk berisi informasi tentang cara menggunakan program yang dibuat agar siswa mampu mengoperasikan program secara efektif dan efisien.
    - d) Stimulasi Prioritas Pengetahuan Stimulasi berupa sinopsis materi yang terdapat pada program atau garis besar konten atau materi yang akan dipelajari siswa.
    - e) Inisial Kontrol Tampilan inisial kontrol berisi pilihan-pilihan berkondisi yang dilalui siswa untuk memulai dan melaksanakan pembelajaran berbasis perangkat lunak. Siswa dapat dihadapkan pada pilihan-pilihan seperti tujuan pembelajaran, materi evaluasi dan seterusnya tergantung pada keinginan siswa.
  - 2) Penyajian Informasi, meliputi;
    - a) Model Penyajian Informasi menggunakan informasi visual seperti: teks, gambar, grafik, foto, image yang dianimasikan.

- b) Panjang Teks Penyajian Panjang teks yang dibuat harus diperhatikan karena akan mempengaruhi kualitas produk yang dibuat. Setiap presentasi harus sesingkat mungkin untuk memberikan tambahan frekuensi interaksi siswa, selain itu harus memperhatikan keseimbangan antara yang disajikan dengan kemampuan monitor untuk penyajian.
  - c) Grafik dan Animasi Pembuatan grafik dan animasi yang dibuat ditujukan untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi dan fokus informasi pada materi yang disajikan.
  - d) Warna dan Penggunaannya yang sesuai akan berguna untuk menarik perhatian dan memfokuskan siswa, warna berfungsi sebagai acuan, bukan sebagai bagian yang diutamakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan warna harus memperhatikan kontras, keharmonisan dan keserasian warna.
- 3) Pertanyaan dan Jawaban dimaksudkan agar siswa selalu memperhatikan materi yang dipelajari serta untuk menilai sejauh mana kemampuan siswa untuk mengingat dan memahami pelajaran tersebut. Pertanyaan berupa benar-salah, menjodohkan, pilihan ganda dan jawaban singkat. Respon diberikan untuk menganalisis jawaban yang diberikan siswa.
- 4) Penilaian Jawaban Penilaian jawaban merupakan proses mengevaluasi respon agar feedback dapat diberikan siswa.
- 5) Pemberian Umpan Balik diberikan sebagai reaksi terhadap respon yang diberikan siswa. Umpan balik berupa pesan-pesan dalam bentuk teks

atau ilustrasi gambar. Umpan balik berfungsi untuk menginformasikan apakah respon yang diberikan siswa tepat atau tidak.

- 6) Pengulangan Penyajian materi kembali bagi siswa yang belum memahami materi yang dipelajarinya..
  - 7) Segmen Pengaturan Pelajaran Program model tutorial pada dasarnya mengikuti pola pembelajaran terprogram tipe branching. Percabangan diatur sebelumnya dan dibuat dengan banyak pilihan cabang. Penutup dilengkapi dengan ringkasan tentang informasi pembelajaran yang berupa poin-poin utama pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
- d. Platform *android*

Menurut Yudha Yudhanto dan Ardi Wiyanto dalam (Pujianto B. D, 2022) *android* merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Bergerak pada layar sentuh artinya dalam penggunaannya banyak disediakan *tools* dengan penggunaan layar sentuh dan komputer yang memudahkan pengguna atau development. Pendapat lain memaparkan *android* adalah salah satu kategori operasi sistem smartphone yang memudahkan kepada penggunanya untuk mengembangkan aplikasi (Anggraeni A. F, 2021). Mudah artinya sistem operasinya yang aman dan banyak menyediakan *tools* dalam membangun *software* dan aplikasi melalui *open source* sehingga dengan bebas mengembangkan aplikasi, tidak adanya biaya pengujian dan keanggotaan yang menjadikan *platform android* mudah

didistribusikan dan diperdagangkan dalam bentuk apapun.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa android adalah platform terbuka berbasis *linux* yang memudahkan *development* dalam mengembangkan aplikasi mereka sendiri tanpa persyaratan apapun.

e. *Powerpoint*

*PowerPoint* adalah salah satu program dari *Microsoft Office* yang digunakan untuk membuat presentasi secara grafis menurut Sudargo dan Dewanto dalam (Hartutik, 2014). *PowerPoint* merupakan sebuah program komputer yang digunakan untuk presentasi atau menampilkan sebuah materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Penggunaan *Microsoft PowerPoint* memerlukan keahlian karena akan dapat terasa sulit bagi pemula jika menggunakannya.

*PowerPoint* merupakan sebuah program presentasi yang dapat menampilkan *slideshow*, memformat teks, menambahkan audio, video dan mendesain presentasi yang menarik bagi siswa. Seraya dengan pendapat Yung (2011:1) dalam (Hartutik, 2014) *PowerPoint* merupakan program untuk membuat dan mengolah presentasi interaktif yang menawarkan kemudahan dan banyak digunakan saat ini.

f. *Ispring*

*Ispring* merupakan suatu program yang dapat membuat aplikasi sederhana berbasis *Local HTML* (Kholifah S., 2021). *Ispring* adalah program atau *tool add-in* yang dimiliki *Microsoft PowerPoint* yang menambahkan fitur – fitur di dalam presentasi, sehingga media yang digunakan pendidik lebih

menarik, interaktif dan materi yang disampaikan lebih mudah dipahami.

g. *Website 2 Apk Builder*

Aplikasi *Website 2 APK Builder Pro* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengubah format *HTML* menjadi aplikasi yang dapat digunakan di *android*. (Irsalina et al., 2022) aplikasi ini merupakan pengubah format *html* ke aplikasi berbasis *android* yang memungkinkan pendidik membagikan media yang dibuat ke peserta didik untuk dapat diinstal dan digunakan dalam pembelajaran melalui *smartphone* atau perangkat berbasis *android* lainnya

4. Profil pelajar pancasila

Menurut (Y Asrijanty et al., 2021) profil pelajar pancasila adalah pelajar pelajar sepanjang hayat yang memiliki nilai-nilai berkarakter luhur, berkompeten dan berperilaku sesuai dengan nilai- nilai pancasila.

Kompetensi untuk menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan untuk menjadi manusia unggul dan produktif di abad ke 21. Diharapkan dapat berpartisipasi dalam pembangunan global yang berkelanjutan dalam berbagai tantangan. Indikator profil pelajar pancasila diantaranya yaitu:

- a. Berakhlak mulia artinya memiliki dasar hubungan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebagai manusia indonesia memahami ajaran agama dan kepercayaannya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun elemen kunci beriman bertaqwa dan berakhlak mulia ialah :



etika beragama, etika pribadi etika kepada manusia, etika kepada alam dan etika bernegara.

- b. Berkebhinekaan global artinya pelajar indonesia mempertahankan dan melestarikan budaya luhur, lokalitas dan identitas, dan tetap menerapkan berpikir terbuka dalam berinteraksi di kehidupan sehari – hari dengan budaya lain yang dapat menumbuhkan rasa tenggang rasa antar budaya dan memungkinkan terciptanya budaya baru yang lebih positif. Elemen kunci berkebhinekaan global meliputi mengenal dan menghargai budaya, kemampuan komunikasi interkultural dalam interaksi dengan sesama, dan bertanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan.
- c. Bergotong royong ialah pelajar indonesia memiliki kemampuan bergotong royong yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan sukarela agar kegiatan dapat dilakukan dengan mudah dan lancar. Elemen kunci gotong royong kolaborasi, kepedulian dan berbagi antar sesamam manusia dengan kegiatan positif.
- d. Mandiri ialah pelajar yang memiliki rasa tanggung jawab atas terhadap proses dan hasil pembelajaran. Adapun elemen kunci mandiri adalah kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi dan regulasi diri
- e. Bernalar kritis ialah pelajar mampu memproses secara objektif memproses informasi baik secara kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan, menganalisis dan mengevaluasi informasi dan kemudian menyimpulkannya. Elemen kunci bernalar kritis ialah

memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, mengevaluasi dan menganalisis penalaran, merefleksikan pemikiran dari proses berpikir dan mengambil keputusan.

- f. Kreatif ialah berarti pelajar mampu memodifikasi, menghasilkan dan menciptakan sesuatu yang original, bermakna, bermanfaat dan berdampak terhadap diri dan sekitar. Elemen kunci mandiri ialah menghasilkan gagasan yang orisinal dan menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal/*original*

Keenam indikator profil pelajar pancasila diatas sangat ideal dan sesuai dengan indikator yang berideologi pancasila. Pelajar yang berlandaskan pancasila dapat dikatakan pelajar pancasila melalui kesesuaian dengan indikator yang diatas.

## 5. HOTS

- a. Pengertian HOTS (*High Other Thinking Skill*)

HOTS (*High Other Thinking Skill*) atau disebut kemampuan berfikir tingkat tinggi merupakan suatu strategi pendidikan berdasarkan pada taksonomi bloom. Strategi ini bertujuan untuk menyiapkan sumber daya manusia dalam menghadapi revolusi industri.

Menurut Menurut Thomas & Thorne dalam (Muslimah S. F, 2022) HOTS merupakan cara berpikir tinggi daripada menghafalkan, mengemukakan, atau menerapkan fakta, peraturan, rumus, dan prosedur.

## b. Indikator HOTS

Andreson & Krathwhol dalam (Widyastuti S. A et al., 2022) menjelaskan bahwa proses berpikir kritis sebagai berikut:

### a) Menganalisis

Menganalisis adalah keterampilan untuk memecahkan suatu kesatuan dan menentukan bagaimana suatu hal tersebut terhubung satu dengan lainnya atau dengan keseluruhannya. Analisis menekankan pada kemampuan merinci suatu pokok atau suatu bagian dan melihat hubungan antara bagian tersebut. Analisis meliputi dari kemampuan membedakan (*Differentiating*), mengorganisasi (*Organizing*), dan memberikan simbol (*Attributing*).

#### 1) Kemampuan Membedakan (*Differentiating*)

Membedakan meliputi kemampuan untuk membedakan bagian-bagian dari seluruh struktur dalam bentuk yang sesuai. Dalam belajar matematika, tujuannya adalah untuk membedakan antara bilangan yang relevan dan tidak relevan dalam kalimat matematika. Guru meminta siswa untuk melingkari nomor yang relevan dan Coret angka yang tidak relevan dalam kalimat matematika.

#### 2) Mengorganisasi (*Organizing*)

Pengorganisasian mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi elemen – elemen secara bersama-sama menjadi suatu struktur yang saling terkait. Dalam pembelajaran matematika, contoh tujuannya adalah untuk belajar menunjukkan 13 garis besar buku teks. Guru

meminta siswa untuk membaca buku teks tentang statistik dasar dan kemudian membuat matriks yang berisi nama setiap statistik, rumusnya, dan karakteristik penelitian menggunakan statistik tersebut.

3) Memberikan Simbol (*Attributing*)

*Attributing* adalah kemampuan siswa untuk menyebutkan sudut pandang, bias, nilai atau maksud dari suatu masalah yang diajukan. *Attributing* membutuhkan pengetahuan yang lebih mendasar agar dapat menebak maksud dari inti masalah yang diajukan. *Attributing* dapat dinilai dengan memberikan materi tertulis atau lisan dan kemudian meminta siswa untuk membuat atau memilih deskripsi pendapat dan tujuan penulis.

b) Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah kemampuan untuk membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standar tertentu. Kriteria yang sering digunakan adalah untuk menentukan kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Sedangkan standar digunakan untuk menentukan kuantitas dan kualitas. Evaluasi merupakan kemampuan untuk membentuk suatu pendapat tentang sesuatu atau beberapa hal, disertai pertanggungjawaban atas pendapat tersebut berdasarkan kriteria tertentu. Adanya kemampuan ini dinyatakan dengan mengevaluasi sesuatu. Kategori penjurian terdiri dari *Checking* (memeriksa) dan *Critiquing* (mengkritik).

1) *Checking* (memeriksa)

Pemeriksaan adalah kemampuan untuk menguji konsistensi internal atau kesalahan dalam operasi atau hasil dan mendeteksi keefektifan prosedur yang digunakan. Memeriksa tugas dapat memanfaatkan proses atau produk yang diberikan kepada siswa atau dibuat oleh siswa.

2) *Critiquing* (mengkritik)

Kritik adalah kemampuan untuk memutuskan hasil atau operasi berdasarkan kriteria dan standar tertentu. mendeteksi apakah hasil yang diperoleh berdasarkan suatu prosedur memecahkan suatu masalah mendekati jawaban yang benar. Dalam pembelajaran matematika, tujuannya adalah untuk belajar menilai mana dari kedua metode tersebut yang lebih efektif dan efisien untuk memecahkan masalah.

c) Mengkreasi

Mengkreasi didefinisikan abstraksi ide baru, produk atau perspektif baru pada suatu peristiwa. Mengkreasi di sini diartikan sebagai meletakkan beberapa elemen dalam satu kesatuan yang utuh sehingga terbentuk dalam suatu bentuk yang runtut atau fungsional. Siswa dikatakan mampu berkreasi jika dapat membuat produk baru dengan merombak beberapa elemen atau bagian menjadi bentuk atau struktur yang belum pernah dijelaskan oleh guru sebelumnya. Proses mencipta umumnya berkaitan dengan pengalaman belajar siswa sebelumnya. Proses mengkreasi dapat dipecah menjadi tiga fase, yaitu: masalah diberikan, dimana siswa mencoba memahami masalah, dan

mengeluarkan solusi yang mungkin; perencanaan untuk penyelesaian, di mana siswa memeriksa kemungkinan dan memikirkan desain yang diterapkan; dan pelaksanaan penyelesaian, dimana siswa berhasil melaksanakan rencana tersebut.

1) Merumuskan (*Generating*)

Merumuskan melibatkan proses yang menggambarkan masalah dan membuat pilihan atau hipotesis yang memenuhi kriteria tertentu. Dalam pembelajaran matematika harus mampu merumuskan untuk mencapai hasil tertentu.

2) Merencanakan (*Planning*)

Perencanaan melibatkan proses perencanaan suatu metode pemecahan masalah yang sesuai dengan kriteria masalah, yaitu membuat rencana untuk memecahkan masalah. Dalam pembelajaran matematika, contoh tujuan dapat menggambarkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah geometri.

3) Memproduksi (*Producing*)

Memproduksi melibatkan proses pelaksanaan rencana untuk memecahkan masalah yang memenuhi spesifikasi tertentu. Dalam Pembelajaran matematika, siswa diminta untuk membuat produk sesuai dengan spesifikasi tertentu.

## **B. Penelitian Relevan**

Hasil kajian pustaka sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Erfan dkk dengan judul

Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya yang termuat dalam artikel mahasiswa Universitas Mataram, Februari 2020, halaman 31-46.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penilaian dan respon peserta didik dan mempelajari konsep materi berkaitan dengan penerapan Game Edukasi “Kata Fisika” berbasis Android untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan, minat dan motivasi peserta didik pada materi konsep gaya. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan game edukasi “kata fisika” memiliki rata-rata nilai 3,83 aspek operasional, 3,88 aspek kemudahan, 3,58 aspek kualitas visual, 4,5 aspek hasil proses, 3,25 aspek pembelajaran 3,33 aspek substansi 3,00 dan 4,17 untuk aspek materi dan kemudahan pemakaian, dan 4,15 rata-rata nilai hasil uji coba. Hal ini ditunjukkan dengan peserta didik merasa senang termotivasi dan dapat memahami tujuan pembelajaran dengan gaya belajar yang baru.

Hasil penelitian tersebut menjadi acuan dalam penelitian ini. Adapun persamaan dalam ranah media, media yang digunakan sama yaitu media berbasis *android*. Namun dalam penelitian ini ada beberapa aspek yang berbeda diantaranya adalah *software* yang digunakan menggunakan *microsoft powerpoint*, *ispring 8* dan *Website 2 Apk Builder*, jenjang kelas III sekolah dasar.

### **C. Kerangka pemikiran**

Berdasarkan angket analisis guru sekolah dasar kelas III terkait media pembelajaran berbasis android sesuai dengan kebutuhan di lapangan

merupakan merupakan solusi pembelajaran. dalam proses pembelajaran penyampaian materi pembelajaran menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran secara umum, masih ditemukannya media yang digunakan kurang bertahan lama dan belum adanya media pembelajaran berbasis *android*. Sehingga menjadikan siswa kurang tertarik dalam proses penyampaian materi pembelajaran berlangsung.

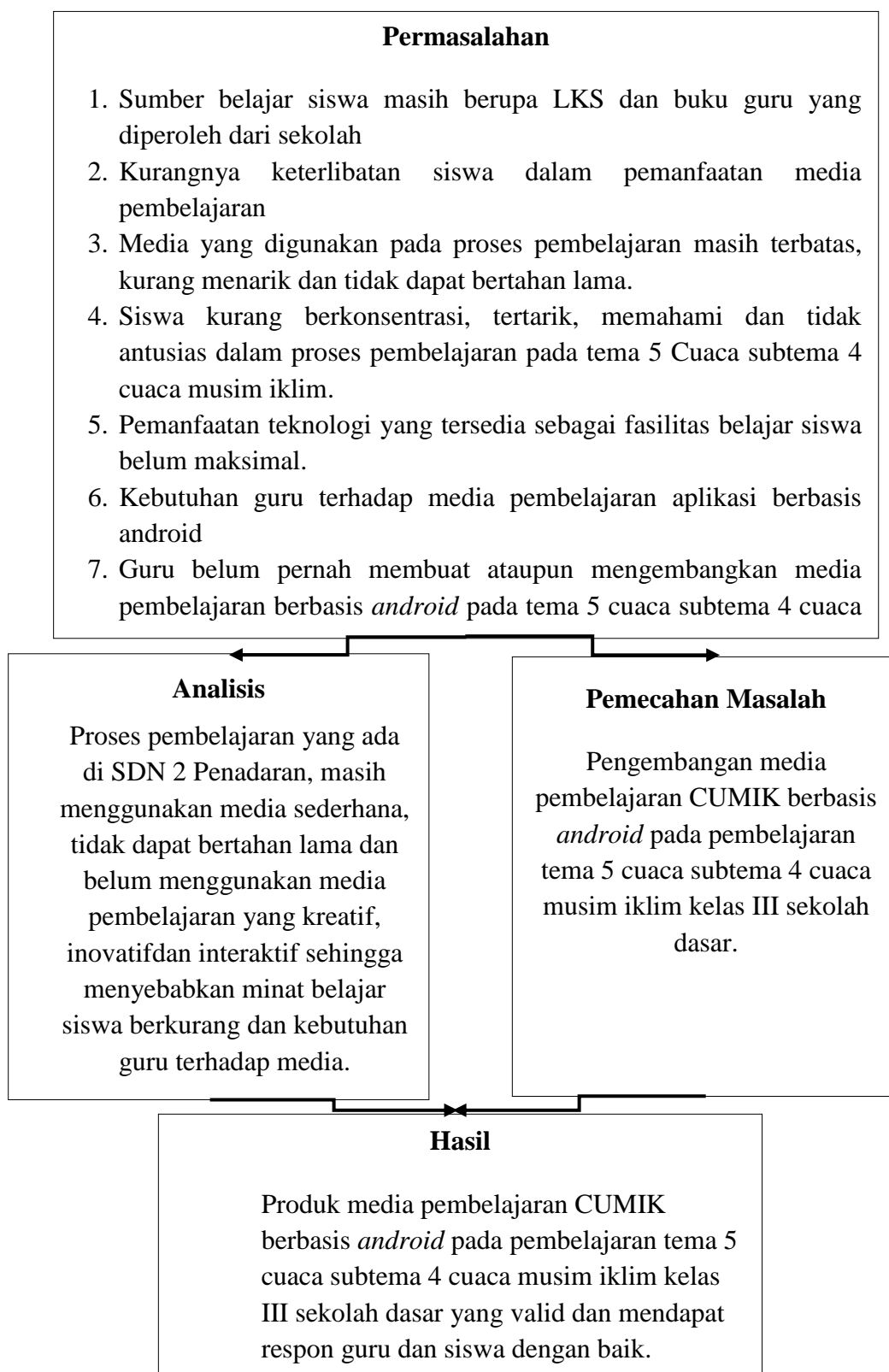
Selama ini dalam proses pembelajaran, siswa belum dapat menangkap materi yang dijelaskan oleh guru secara maksimal karena guru hanya menjelaskan materi tanpa didukung media oleh media dan sumber belajar yang relevan sehingga materi yang disampaikan masih kurang ditangkap oleh siswa hal ini menyebabkan siswa banyak siswa yang ramai, berbicara sendiri dengan teman dan kurang antusias dalam proses pembelajaran.

Menurut peneliti dari permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran. media yang dirasa tepat untuk mengatasi masalah tersebut yaitu media yang mampu bertahan dengan lama dan kita juga bisa memanfaatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi untuk memudahkan kegiatan proses belajar dan mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengajukan media pembelajaran media CUMIK berbasis *android* yang disusun menggunakan metode *research and development*. Kemudian, peneliti membuat kerangka berpikir untuk menunjang penerapan media yang akan dibuat.

Berdasarkan uraian yang ada maka kerangka berpikir akan diuraikan.





**Gambar 2. 1** Bagan Alur Kerangka Pemikiran

#### D. Hipotesis penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan oleh peneliti dan teori yang telah peneliti jabarkan, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut yaitu pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim kelas III sekolah dasar yang memenuhi kriteria penilaian valid dan mendapatkan respon guru dan siswa minimal “baik” sehingga layak digunakan dalam pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim kelas III sekolah dasar.

#### E. Landasan pengembangan media pembelajaran Cumik berbasis *android*

**Tabel 2. 1**

Landasan pengembangan media pembelajaran Cumik berbasis android

Media pembelajaran di lapangan	Jurnal/studi pustaka	Kekurangan	Pengembangan
<ul style="list-style-type: none"><li>• Sumber belajar masih dari LKS dan buku guru.</li><li>• Media pembelajaran masih terbatas, kurang menarik dan tidak dapat bertahan lama.</li><li>• Pemanfaatan teknologi yang tersedia sebagai fasilitas</li></ul>	<i>Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya</i>	Media yang dibuat hanya terdapat sebuah game saja, kurangnya materi dalam aplikasi	Pengembangan materi dalam sebuah media aplikasi android yang menginterpretasikan profil pelajar pancasila
	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Rumba (Rumah Belajar Anak) Berbasis Android Pada Pembelajaran Tema 5 Ekosistem</i>	Hanya terdapat pada materi kelas V.	Pengembangan materi pada kelas kelas rendah yang menginterpretasikan profil pelajar Pancasila.

<p>belajar masih kurang dan belum maksimal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru belum pernah membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran berbasis android.</li> </ul>	<p><i>Subtema 1 Komponen Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar.</i></p>		
	<p>Pengembangan media powerpoint berkomik (POINKO) untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi energi panas dan penggunaannya siswa kelas IV SDN 02 Jatirejo Kendal</p>	<p>Belum tersedianya sarana untuk melibatkan siswa praktik langsung dalam pembelajaran dalam penggunaan media ( media kurang interaktif)</p>	<p>Keterlibatan siswa dalam media interaktif</p>
	<p><i>Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar</i></p>	<p>Media kurang interaktif, siswa hanya dapat melihat media yang sedang guru gunakan dan penyampaian yang terbatas hanya di dalam kelas</p>	<p>Media yang interaktif bagi siswa dan dapat digunakan secara langsung di sekolahan maupun di luar sekolahan</p>

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

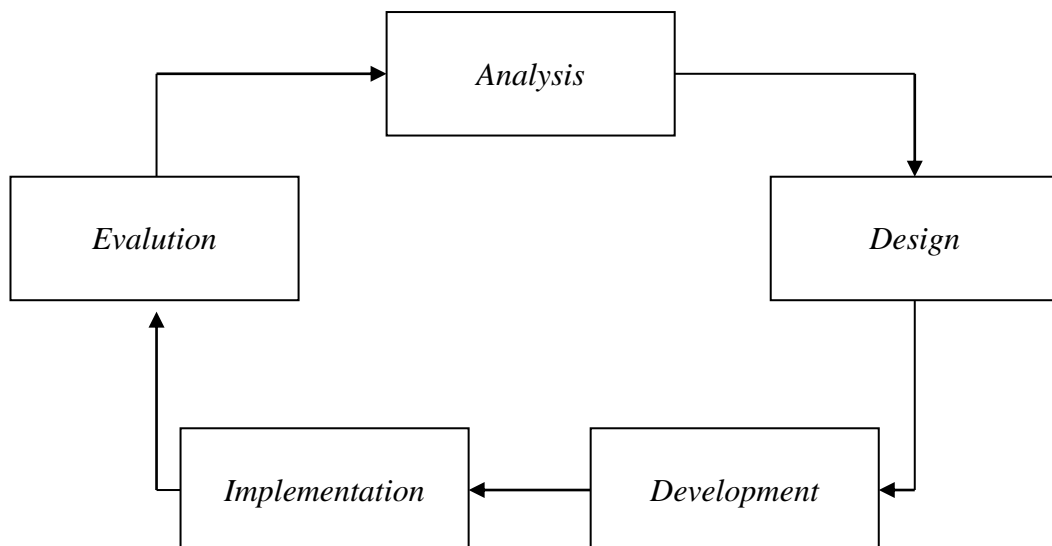
Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2019) metode penelitian dan pengembangan merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Pendapat lain menurut Richey and Kelin dalam (Sugiyono, 2019) mengatakan bahwa perancangan dan penelitian pengembangan mengkaji secara sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/ memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat – alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran. Produk – produk yang dihasilkan tersebut dapat berupa kurikulum, media pembelajaran, sistem evaluasi, buku ajar, model uji kompetensi, dan lain – lain.

Jenis penelitian dan pengembangan ini dipilih karena peneliti akan mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah aplikasi berbasis CUMIK *android* yang dapat digunakan dalam pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca, musim dan iklim kelas III sekolah dasar dengan menggunakan beberapa *software* kemudian menjadi inovasi yang baru yang tentunya melalui tahapan

pengujian.

## B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan peneliti menggunakan penerapan model ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Penelitian ini merupakan pendekatan yang menekankan bahwa komponen yang ada saling berkaitan (Rayanto Y. H., 2020). Langkah – langkah *design* pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada gambar



**Gambar 3. 1** Gambar Bagan Pengembangan Model ADDIE

### a. *Analysis*

Dalam tahap analisis, analisis kebutuhan dilakukan dengan menggunakan analisis lapangan dan analisis data. Analisis lapangan meliputi wawancara di sekolah dan angket kebutuhan guru. Wawancara dan pengisian angket dilakukan pada guru kelas III SDN 2 Penadaran. Analisis data meliputi studi pustaka dan penelitian terdahulu sebagai berikut :

**Tabel 3. 1**

Landasan pengembangan media pembelajaran Cumik berbasis android

Media pembelajaran di lapangan	Jurnal/studi pustaka	Kekurangan	Pengembangan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumber belajar masih dari LKS dan buku guru.</li> <li>• Media pembelajaran masih terbatas, kurang menarik dan tidak dapat bertahan lama.</li> <li>• Pemanfaatan teknologi yang tersedia sebagai fasilitas belajar masih kurang dan belum maksimal.</li> <li>• Guru belum pernah membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran berbasis android.</li> </ul>	<p><i>Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya</i></p>	<p>Media yang dibuat hanya terdapat sebuah game saja, kurangnya materi dalam aplikasi</p>	<p>Pengembangan materi dalam sebuah media aplikasi android yang menginterpretasikan profil pelajar pancasila</p>
	<p><i>Pengembangan Media Pembelajaran Rumba (Rumah Belajar Anak) Berbasis Android Pada Pembelajaran Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar.</i></p>	<p>Hanya terdapat pada materi kelas V.</p>	<p>Pengembangan materi pada kelas kelas rendah yang menginterpretasikan profil pelajar Pancasila.</p>
	<p>Pengembangan media powerpoint berkomik (POINKO) untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi energi panas dan penggunaannya siswa kelas IV SDN 02 Jatirejo Kendal</p>	<p>Belum tersedianya sarana untuk melibatkan siswa praktik langsung dalam pembelajaran dalam penggunaan media ( media kurang interaktif)</p>	<p>Keterlibatan siswa dalam media interaktif</p>

	<i>Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar</i>	Media kurang interaktif, siswa hanya dapat melihat media yang sedang guru gunakan dan penyampaian yang terbatas hanya di dalam kelas	Media yang interaktif bagi siswa dan dapat digunakan secara langsung di sekolah maupun di luar sekolah
--	---	--	--

b. *Design*

Dalam tahap *design*, peneliti melakukan desain media pembelajaran CUMIK berbasis android sesuai dengan materi yang akan dibawakan yakni tema 5 cuaca Subtema 4 cuaca musim iklim. Peneliti menggunakan *Microsoft PowerPoint*, kemudian di convert dengan *ispring 8* dan *Website 2 Apk Builder* yang dapat digunakan sebagai aplikasi.

Tahapan dalam menentukan pengembangan media CUMIK berbasis *Android* meliputi :

1. Bahan-bahan pembelajaran yaitu buku kurikulum 2013 pada materi tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim, buku guru pada materi tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim, serta sumber pendukung lainnya.
2. Menentukan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran materi tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim

**Tabel 3. 2**

Tujuan Pembelajaran

Elemen	Tujuan pembelajaran
Cuaca musim iklim	Memahami pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan cuaca, musim dan iklim
	Dapat menyebutkan pengurangan pecahan berpenyebut sama
	Dapat membuat karya keterampilan dengan Teknik potong, lipat, dan sambung
	Memahami Bersatu dalam keberagaman

3. Membuat desain dengan menyiapkan peralatan yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan produk media pembelajaran CUMIK berbasis *android* meliputi *laptop* dan *handphone*.
4. Alat-alat evaluasi atau instrumen validasi yang digunakan dalam pengembangan media CUMIK berbasis *android* meliputi angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media pembelajaran, angket respon guru kelas III dan angket respon siswa

c. *Development*



Pengembangan media pembelajaran aplikasi CUMIK berbasis android yang akan diuji cobakan ke sekolah terlebih dahulu dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria tertentu.

d. Implementasi

Melalui tahap implementasi melakukan uji coba lapangan di SDN 2 Penadaran. Tahap ini dilakukan secara langsung dalam mengambil data dan respon siswa.

e. Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan sepanjang pelaksanaan pembelajaran dari langkah ke empat langkah di atas dalam model ADDIE. Pada proses analisis, berdasarkan hasil wawancara yang didapat maka kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan meninjau pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru, terhadap angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat. Melalui tahap ini diharapkan dapat menciptakan program pembelajaran yang menarik inovatif dan efisien.

## **1. Tahap Studi Pendahuluan**

a. Tujuan Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yang peneliti lakukan yaitu melakukan penelitian yang bersubjek pada guru dan peserta didik kelas III di SDN 2 Penadaran yang dilakukan pada tanggal 21 Maret 2022. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis berupa angket pertanyaan dan wawancara lisan yang meliputi kegiatan pembelajaran di sekolah, fasilitas sekolah, media yang digunakan ketika pembelajaran serta konsentrasi dan minat siswa saat

pembelajaran di kelas. Hasil wawancara yang diperoleh di SDN 2 Penadaran tersebut didapatkan permasalahan yaitu guru masih menggunakan cara konvensional, media yang digunakan guru tidak dapat bertahan lama, siswa kurang berkonsentrasi dalam proses pembelajaran sehingga keaktifannya kurang yang berdampak pada pemahaman materi yang kurang baik serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang belum maksimal.

Studi pendahuluan yang dilaksanakan, siswa, guru bahkan sekolah membutuhkan media yang mampu bertahan lama dengan pemanfaatan teknologi berupa aplikasi berbasis android. Dengan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* guru dapat menggunakan media dengan jangka waktu yang lama dan media yang digunakan siswa dimanapun dan kapanpun dan dapat didampingi orang tua atau guru.

b. Tempat dan Waktu Penelitian

Tahap studi pendahuluan penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut :

Tempat : SDN 2 Penadaran

Waktu : Senin, 21 Maret 2022

c. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah berupa angket yang berbentuk *checklist*. Angket dalam penelitian ini diberikan kepada guru dan peserta didik yang berisi tentang analisis kebutuhan guru kebutuhan peserta didik.

Instrumen yang digunakan pada tahap studi pendahuluan yaitu untuk

mengumpulkan informasi, peneliti menggunakan angket analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran Matematika tema 5 cuaca subtema 4 cuaca, musim dan iklim pada kelas III yang sudah dilakukan oleh guru, penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Angket analisis kebutuhan guru terdiri dari kebutuhan guru dengan indikator yaitu proses pembelajaran, Kendala dalam proses pembelajaran dan Media yang pernah digunakan. Indikator tersebut disusun menjadi 11 pertanyaan sedangkan angket analisis kebutuhan siswa terdiri dari 11 pertanyaan dan masing masing disertai tambahan saran yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pada kelas III sekolah dasar.

Melalui wawancara dan hasil pra- penelitian, peneliti menggali data dan informasi dari subjek penelitian guru dan siswa kelas III SD N 2 Penadaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada saat pembelajaran guru dan siswa memiliki kelebihan dan kekurangan dalam hal media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang kurang maksimal dalam proses pembelajaran.

#### d. Sumber Data

Pada tahap studi pendahuluan peneliti menggunakan sumber data primer. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan

data kepada pengumpul data menurut Sugiyono dalam (Sulikhin D. A. N, 2021).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah subjek dari data yang diperoleh yaitu guru dan peserta didik kelas III SDN 2 Penadaran.

e. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi sesuai fakta dan analisis awal kebutuhan yang ada di lapangan. Angket digunakan sebagai hasil dari pengumpulan data dengan responden guru, siswa dan para ahli mengenai hasil produk yang dikembangkan. Sedangkan dokumentasi merupakan catatan, dokumen tertulis maupun gambar yang telah dihimpun selama penelitian berlangsung.

Jadi peneliti menggunakan pedoman yang sudah disusun lengkap untuk pengumpulan datanya.

f. Teknik Analisis Data

1) Analisis Kelayakan Media

Analisis kelayakan produk yaitu diambil dari penilaian kelayakan produk media CUMIK berbasis *android* oleh tim ahli dengan menggunakan lembar respon pendidik, lembar respon peserta didik dan ahli media. Data dianalisis dengan uji deskriptif persentase menggunakan rumus (Damayanti et al., 2018)

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Keterangan:

$x_i$  = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

$\sum S$  = Skor mentah yang diperoleh individu atau kelompok siswa

$S_{max}$  = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100% = Bilangan tetap

Angket respon terhadap penggunaan produk 5 pilihan sesuai dengan konten pertanyaan. Pengubahan hasil penilaian ahli media, ahli materi, pendidik dan respon peserta didik dari huruf menjadi skor dengan ketentuan pada tabel 3.3.

**Tabel 3. 3** Aturan Pemberian Skor

<b>kategori</b>	<b>Skor</b>
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Mengetahui nilai akhir menggunakan analisis rata – rata butir yang bersangkutan dalam angket dengan perhitungan nilai kelayakan angket tiap aspek dibagi dengan dengan banyaknya pertanyaan.

Hasil peresentase data kelayakan yang diperoleh dari penelitian diinterpretasikan dalam kriteria table 3.4

**Tabel 3. 4** Tabel kriteria kelayakan media

<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: (Damayanti et al., 2018)

Hasil data dari uji kelayakan media yang dilakukan oleh validator ahli digunakan sebagai acuan penilaian terhadap kelayakan produk media dan mengetahui informasi mengenai kekurangan dan kelemahan produk yang dapat dijadikan pedoman untuk dilakukan perbaikan.

## 2) Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan.

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah analisis deskriptif.

## 2. Tahap Pengembangan Model

### a. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan subjek penelitian yaitu peneliti, karena pada tahap pengembangan ini mencakup aspek perencanaan dan pengembangan media pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan, peneliti melaksanakan penyusunan kerangka

media pembelajaran serta menyusun instrumen penilaian materi dan media pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim Kelas III sekolah dasar dilakukan dengan mengacu berdasarkan prosedur penelitian menurut (Rayanto Y. H., 2020)

1) *Analysis* (Analisis)

Tahap awal dalam proses penelitian dan pengembangan ini yaitu dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan, guru menjelaskan bahwa masih kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu pokok materi. Tahap selanjutnya yaitu mengidentifikasi tema, subtema, cakupan materi yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Peneliti mengambil Tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim

2) *Design* (Desain)

Pada tahap ini, peneliti melakukan desain atau merancang berdasarkan pada masalah yang terjadi. Peneliti merancang produk dengan mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran CUMIK berbasis *android* sebagai solusi yang dapat memudahkan proses pembelajaran lebih efisien oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Peneliti merancang alur pembuatan yang berisikan materi tentang cuaca, musim dan iklim yang dibuat dari media, berbagai jenis dan elemen materi, pertanyaan, video pembelajaran

dan permainan dan disusun dalam bentuk media pembelajaran CUMIK berbasis *android* kemudian diedit menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*, *ispring 8* dan *Website 2 Apk Builder*. Elemen-elemen gambar yang akan digunakan sudah terdapat di internet dan mendesain media pembelajaran CUMIK aplikasi berbasis *android* sendiri sesuai dengan kebutuhan.

### 3) *Development* (Pengembangan)

Pengembangan bahan ajar media pembelajaran CUMIK berbasis *android* akan menunjukkan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* tentang tema 5 Cuaca subtema 4 Cuaca Musim Iklim. Nantinya, dalam pengembangan bahan ajar ini akan dilakukan validasi dan revisi terlebih dahulu sebelum diimplementasikan ke siswa. Validasi produk ini menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah memiliki pengalaman untuk menilai rancangan produk tersebut. Peneliti merancang dua validasi yakni validasi media pembelajaran dan validasi ahli materi. Setelah dilaksanakan validasi dari masing-masing ahli akan diketahui mengenai kekurangan dari produk yang telah dibuat. Selanjutnya peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan yang diharapkan oleh validator guna menyempurnakan produk. Revisi produk diperlukan apabila desain produk belum dikatakan valid. Setelah desain produk media sudah valid maka produk sudah dapat diaplikasikan ke dalam media pembelajaran.

### 4) *Implementation* (Implementasi)

Pengembangan bahan ajar media pembelajaran CUMIK berbasis



*android* yang telah lolos uji validasi oleh para ahli dapat langsung diuji cobakan ke siswa kelas III SDN 2 Penadaran.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah melewati tahap implementasi, produk bahan ajar media pembelajaran CUMIK berbasis *android* akan dilakukan evaluasi. Evaluasi produk meliputi perbaikan produk yang diperoleh dari saran ahli media dan ahli materi agar menjadikan produk lebih valid untuk digunakan dalam pembelajaran, maka akan diketahui kepraktisan dan dapat meningkatkan hots siswa dalam bahan ajar media pembelajaran CUMIK berbasis *android* melalui pengisian angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru terhadap bahan ajar tersebut.

b. Desain Produk



**Gambar 3. 2** Desain Media Pembelajaran CUMIK Berbasis Android

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pembuatan media pembelajaran media pembelajaran CUMIK

berbasis *android* ini dikembangkan berdasarkan ide peneliti. Desain produk media pembelajaran CUMIK berbasis *android* merupakan kegiatan merancang bentuk tampilan dengan memadukan beberapa unsur visual, sehingga menghasilkan produk media pembelajaran CUMIK (Cuaca Musim Iklim) berbasis *android*. Pada tahap desain produk menggunakan *PowerPoint*, materi yang telah disusun akan disalin kedalam desain, dikombinasikan dengan unsur grafis lainnya.

c. Validasi Desain

Validasi desain produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli dalam masing-masing bidangnya dan memiliki pengalaman untuk menilai produk yang telah dirancang. Penilaian dari masing-masing ahli nantinya akan diperoleh kelemahan dan kelebihan produk. Apabila masih terdapat beberapa kekurangan, bila perlu dilakukan revisi oleh peneliti. Setiap ahli diminta untuk menilai sebuah produk dengan menggunakan instrumen penelitian.

d. Revisi Desain

Revisi desain dapat dilakukan atas saran dari validator media maupun materi. Setelah bahan ajar telah sesuai dan dinyatakan valid, peneliti dapat menguji cobakan di sekolah dasar.







e. Uji Coba Produk

Setelah melakukan revisi desain produk media pembelajaran, maka peneliti dapat melakukan penelitian dengan melakukan uji coba pada siswa sekolah dasar yang dituju. Pada penelitian ini dibatasi pada karakter pada

profil pelajar Pancasila.

**Tabel 3.5**

Kisi-kisi kecakapan profil pelajar Pancasila

Indikator	Elemen	Slide	Keterangan
Berakhlak mulia	Etika beragama		Terdapat pada menu video pembelajaran
Berkebinekaan global	Kemampuan komunikasi intercultural dalam interaksi dengan sesama		Terdapat pada menu cerita slide 1, slide 2, dan slide 6
	Bertanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan	 	
Bergotong royong	Gotong royong kolaborasi		Terdapat pada menu cerita slide 1, slide 2 dan slide 7
	Kepedulian dan berbagi antar sesama manusia dengan kegiatan positif		

			
Mandiri	Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi dan regulasi diri		Terdapat pada menu kuis
Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan		Terdapat pada menu cerita slide 7, terdapat pada menu kuis
	Mengevaluasi dan menganalisa penalaran		
	Merefleksikan pemikiran dari proses berpikir dan mengambil keputusan		
kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal dan menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal/original		Terdapat pada menu cerita slide 7

#### f. Revisi Produk

Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki media pembelajaran CUMIK berbasis *android* apabila pada saat dilapangan ada revisi dari ahli media, ahli materi dan guru. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan produk yang sesuai dengan kondisi di lapangan.

g. Evaluasi dan Penyempurnaan

Produk yang sudah divalidasi oleh ahli media dan materi ditemukan kelemahan dan kelebihan dari sebuah produk selanjutnya peneliti akan melakukan evaluasi untuk mengkaji dalam hal perbaikan produk. Untuk itu kelemahan tersebut akan diperbaiki untuk mendapatkan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* yang sesuai dengan yang diharapkan.

**3. Tahap Evaluasi/Pengujian Model**

a. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat : SDN 2 Penadaran, Kecamatan Gubug. Kabupaten Grobogan.

b. Populasi dan Sample

1) Populasi

Tahap ini peneliti melakukan pengujian media di satu sekolah dasar yaitu SDN 2 Penadaran. Kecamatan Gubug. Kabupaten Grobogan dengan populasi sebagai berikut:

- Kelas III SDN 2 Penadaran berjumlah 15

2) Sampel

Sampel yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Kelas III SDN 2 Penadaran berjumlah 15

c. Teknik Pengumpulan Data

Tahap ini, peneliti menggunakan teknik angket yang ditujukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android* yang dikembangkan. Angket yang digunakan pada tahap evaluasi bertujuan untuk menguji kepraktisan

dan angket yang digunakan oleh peneliti menggunakan skala *Guttman* dan *Likert*.

Angket yang menggunakan skala pengukuran *Guttman* pada penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon siswa kelas III sekolah dasar terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android* setelah kegiatan pembelajaran selesai. Skala pengukuran *Guttman* akan didapat jawaban tegas dari responden yaitu “Ya” dan “Tidak” (Sugiyono, 2019). Sedangkan skala *Likert* digunakan untuk mengetahui atau mengumpulkan data respon guru kelas III sekolah dasar mengenai media pembelajaran CUMIK berbasis *android*.

Angket respon guru terdapat 10 pertanyaan. Angket respon guru berisi daftar pertanyaan untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android*. Penilaian ini dilakukan oleh guru kelas III SDN Penadaran, Grobogan yaitu dengan Ibu Putri Utami, S.Pd).

Angket respon siswa terdiri 10 pernyataan. Peneliti memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android*. Untuk memperoleh respon siswa peneliti menyediakan angket yang harus diisi oleh siswa untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran CUMIK berbasis *android*. Penilaian ini dilakukan kepada siswa kelas III SDN 2 Penadaran.

#### d. Instrumen Penelitian

Tahap pengujian, instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah angket yang ditujukan kepada guru kelas III sekolah dasar dan respon siswa

setelah menggunakan media pembelajaran CUMIK berbasis *android*. Angket respon guru menggunakan jenis skala perhitungan *Likert*.

Angket respon siswa ditujukan kepada siswa kelas III sekolah dasar. Lembar angket respon siswa menggunakan skala perhitungan *Guttman*. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran CUMIK berbasis *android*. Angket respon siswa menggunakan sistem penilaian “Ya” atau “Tidak” pada kolom yang sudah disediakan. Angket respon siswa.

e. Indikator Keberhasilan

- 1) Pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* pada tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim. Komponen kelas III sekolah dasar dapat dikatakan valid apabila hasil persentase dari uji ahli media dan ahli materi pada rentang 61%-80% dengan kriteria “Layak”.
- 2) Pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* pada tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim. Komponen kelas III sekolah dasar dapat dikatakan praktis apabila angket respon siswa serta angket respon guru mendapatkan presentase rentang 61%-80% dengan kriteria “Baik”.

Pada tahap prosedur penelitian dan pengembangan terdapat tabel untuk memperjelas. Rangkuman prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* untuk kelas III sekolah dasar dapat dilihat pada Tabel 3.6

**Tabel 3. 6**

## Tahapan Pengembangan

<b>No</b>	<b>Tahapan</b>	<b>Subjek</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>	<b>Instrumen</b>	<b>Analisis Data</b>
1.	Tahap Pendahuluan	Guru dan siswa kelas III sekolah dasar	Observasi, wawancara dan dokumentasi	Lembar pedoman wawancara	Data diperoleh dari guru dan siswa
2.	Tahap Pengembangan	Validator ahli media dan ahli materi	Angket validasi media dan angket validasi materi	Lembar validasi	Data diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi
3.	Tahap Uji Coba	Guru dan siswa kelas III sekolah dasar	Hasil observasi kelas	Angket respon guru dan angket respon siswa	Data diperoleh dari respon guru dan respon siswa



## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Pada bagian ini, peneliti mendeskripsikan hasil studi pendahuluan dengan melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran CUMIK aplikasi berbasis *android*. Penelitian pendahuluan dilakukan melalui studi lapangan untuk memperoleh informasi terkait dengan aspek–aspek yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran CUMIK aplikasi berbasis *android*.

##### 1. Hasil wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan guru kelas III SD N 2 Penadaran. Wawancara dengan guru kelas diantaranya mengenai media, metode kendala saat mengajar dan kendala yang dihadapi peserta didik dan kurikulum.

Observasi merupakan langkah awal yang harus dilakukan oleh peneliti dari jauh-jauh hari yang menjadi awal pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* yang dikembangkan oleh peneliti. Subjek responden observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah kelas III SD N 2 Penadaran.

Hasil yang diperoleh dari observasi diantaranya proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran terutama pada kelas III tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim, siswa kurang berkonsentrasi pada saat proses penyampaian materi pembelajaran berlangsung, siswa suka bermain sendiri dan berbicara dengan temannya saat proses pembelajaran. Proses

pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran buku dan ppt, media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan menarik perhatian siswa dan siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Sehingga untuk memusatkan perhatian siswa, guru dapat membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan siswa akan merasa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan dapat bertahan lama. Dengan adanya media pembelajaran CUMIK berbasis *android* sangat membantu sekali karena media ini memiliki ilustrasi yang menarik dan guru dapat menggunakan media ini dalam jangka waktu yang lama serta media pembelajaran ini dapat digunakan siswa belajar dimana dan kapan saja, bisa di sekolah dan juga di luar sekolah serta dapat didampingi oleh guru atau orang tua.

a) Hasil Analisa kebutuhan guru

Analisa hasil kebutuhan guru kelas III dilakukan di SD N 2 Penadaran. Pemberian angket Analisis guru mengenai permasalahan pembelajaran dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil kebutuhan guru di SD N 2 Penadaran Ibu Putri Utami S. Pd. Didapatkan hasil bahwa sekolah membutuhkan media pembelajaran teknologi, dapat bertahan lama dan memiliki desain yang menarik sehingga mampu menarik minat belajar dan dalam proses pembelajaran siswa menjadi aktif dan hasil belajar lebih maksimal khususnya pada kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 cuaca musim iklim. Selain itu, bahwa

sekolah membutuhkan media pembelajaran aplikasi berbasis android. Dalam hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

b) Hasil analisis kebutuhan siswa

Analisis hasil kebutuhan siswa kelas III dilakukan di SD N 2 Penadaran. Pemberian angket mengenai media pembelajaran dan pembelajaran. Berdasarkan hasil kebutuhan siswa bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi. Siswa menyatakan perlu dibuatkan media pembelajaran teknologi berbasis android untuk mempermudah belajar. Dalam hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* pada kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 cuaca musim iklim yang disesuaikan dengan profil pelajar pancasila, kebutuhan dan karakteristik anak

## **B. Deskripsi Hasil Pengembangan**

Media pembelajaran CUMIK berbasis *android* merupakan pengembangan dari media pembelajaran secara umum atau konvensional. Prosedur yang digunakan peneliti dalam pengembangan produk ini mengadaptasi dan memodifikasi model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai tahap implementasi saja. dalam merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih. 2011: 200). Adapun langkah-langkahnya tersusun sebagai berikut :

## 1. Tahap analisis

Pada tahap analisa bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dan dalam pelaksanaan pembelajaran. Analisa dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan pengembangan produk media pembelajaran CUMIK berbasis *android*.

Berdasarkan analisis terhadap penelitian di SD N 2 Penadaran yakni hasil observasi, wawancara, analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa diperoleh, antara lain :

- a) Keterbatasan media pembelajaran di sekolah
- b) Pembelajaran membutuhkan media yang menarik minat siswa agar proses belajar dan hasil belajar lebih maksimal.
- c) Pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang bertahan lama.
- d) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk mempermudah pembelajaran.
- e) Belum pernah dikembangkannya media pembelajaran aplikasi berbasis *android* pada pembelajaran kelas III tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim yang menginterpretasikan profil pelajar Pancasila.

Oleh karena itu peserta didik dan guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dan bertahan lama supaya membantu peserta didik untuk meningkatkan konsentrasi, minat belajar dan dan hasil belajar yang lebih maksimal. Dalam hal ini peneliti memberikan inovasi berupa media pembelajaran CUMIK berbasis *android* untuk kelas III tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim yang menginterpretasikan profil Pancasila

## 2. Tahap *design*

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau kegiatan merancang bentuk dan tampilan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dengan memadukan beberapa unsur *audio visual* dan materi pada kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 Cuaca Musim Iklim, sehingga menghasilkan media pembelajaran CUMIK berbasis *android*.

Secara umum, langkah-langkah dan proses yang dilakukan pengembangan dalam mendesain media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dijabarkan sebagai berikut :

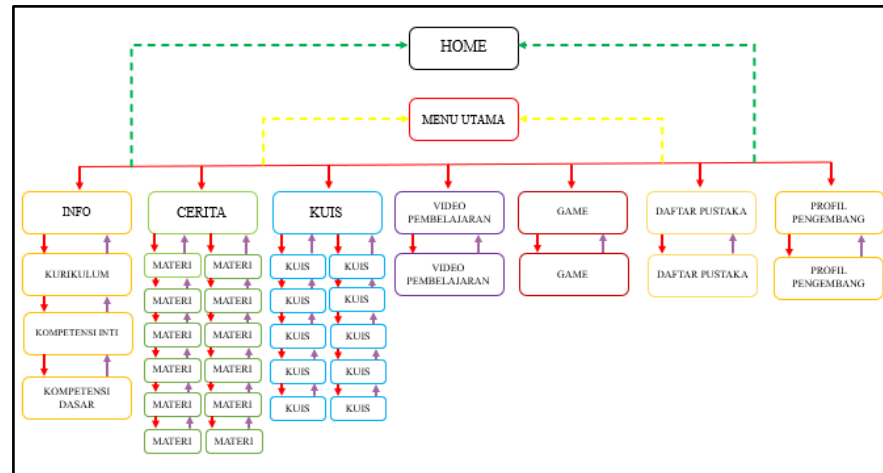
### a) Pembuatan *storyboard* media pembelajaran CUMIK berbasis *android*.

Langkah awal yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* yaitu membuat desain melalui *storyboard*. *Storyboard* merupakan suatu gambaran setiap halaman yang akan dibuat dalam suatu media pembelajaran. Pembuatan *storyboard* dimulai dari pembuatan konsep rancangan awal sampai bagian akhir media. Dengan pembuatan *storyboard*, maka pengembang dapat menyampaikan ide dengan lebih mudah. Berikut merupakan penjabaran *storyboard* media pembelajaran CUMIK berbasis *android*:

#### 1) Peta konsep *storyboard*

Langkah pertama yaitu pembuatan peta konsep media pembelajaran CUMIK. Tahap pembuatan peta konsep *storyboard* ini bertujuan sebagai gambaran awal untuk memudahkan pengembang dalam pembuatan media pembelajaran CUMIK berbasis *android*. Tampilan

bagan peta konsep pada media CUMIK berbasis android dapat dilihat pada Gambar 4.1.



**Gambar 4. 1** Peta Konsep

## 2) *Star page*

Pada halaman pertama yaitu *start page* terdapat logo media pembelajaran CUMIK berbasis *android* yang bertujuan menunjukkan identitas nama pada media pembelajaran dan media pembelajaran tersebut dapat mudah dikenali. Tampilan gambar pada halaman *star page* pada media CUMIK berbasis *android* dapat dilihat pada Gambar 4.2.



**Gambar 4. 2** Tampilan Star Page

### 3) Menu Home

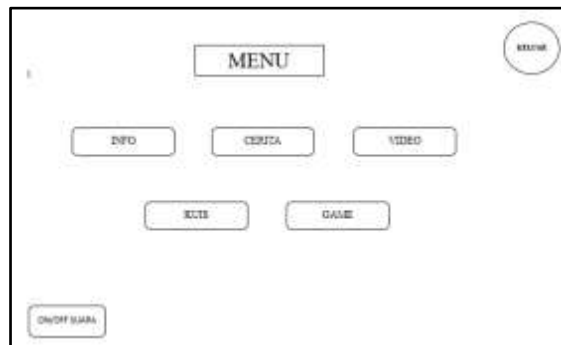
Pada halaman *menu home* terdapat tombol “Masuk” yang berfungsi untuk menuju ke halaman menu utama. Pada halaman ini terdapat tombol “On” dan “Off” untuk memutar dan menghentikan musik. Tampilan bagian *menu home* media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dapat dilihat pada Gambar 4.3.



**Gambar 4. 3** Tampilan Menu Home

### 4) Menu Utama

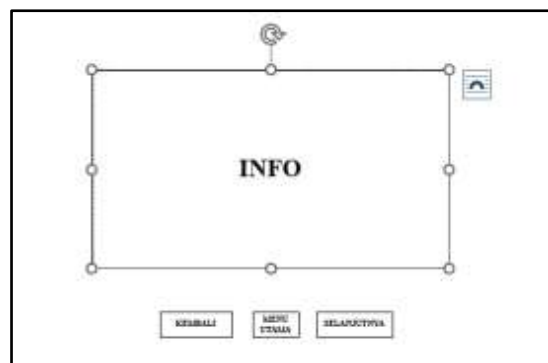
Pada halaman menu utama terdapat beberapa tombol diantaranya yaitu “Info”, “Cerita”, “Kuis”, “Video Pembelajaran”, dan “Game”. Masing-masing mempunyai tombol perintah untuk menuju ke halaman yang diinginkan. Selain itu juga terdapat tombol “On” dan “Off” untuk memutar dan menghentikan musik. Tampilan bagan pada halaman menu utama media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dapat dilihat pada Gambar 4.4.



**Gambar 4. 4** Tampilan Menu Utama

5) Menu Info

Pada halaman menu Info didalamnya terdapat petunjuk penggunaan media, petunjuk tombol, cakupan materi, referensi, profil pengembang. Selain itu pada halaman info juga terdapat tombol “Menu Utama”, “Kembali” dan “Selanjutnya”. Masing-masing tombol mempunyai perintah untuk menuju ke halaman yang diinginkan. Tampilan bagan pada halaman menu kompetensi media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dapat dilihat pada Gambar 4.5.



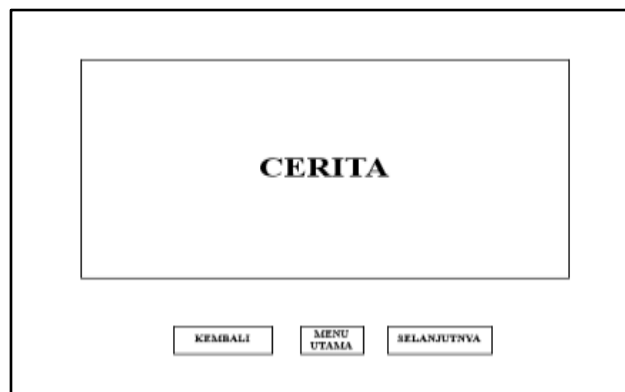
**Gambar 4. 5** Tampilan Menu Info

6) Menu Cerita

Pada halaman menu cerita didalamnya mengulas materi pembelajaran pada kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 Cuaca Musim Iklim. Selain itu



pada menu materi juga terdapat aktivitas kegiatan pendekatan saintifik yaitu pengamatan, bertanya, bernalar, mengumpulkan data, meneliti dan menyimpulkan pada materi pembelajaran kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 Cuaca Musim Iklim. Fitur halaman info juga terdapat tombol “Menu Utama”, “Kembali” dan “Selanjutnya”. Masing-masing tombol mempunyai perintah untuk menuju ke halaman yang diinginkan. Tampilan bagan pada halaman menu kompetensi media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dapat dilihat pada Gambar 4.6.



**Gambar 4. 6** Tampilan Menu Cerita

#### 7) Menu kuis

Pada halaman menu kuis evaluasi terdapat latihan soal yang berjumlah 10 soal kuis pilihan ganda. Dalam hal ini siswa diminta untuk mencoba mengerjakan soal kuis evaluasi materi pembelajaran kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 Cuaca Musim Iklim. Fitur menu ini terdapat tombol “Menu Utama”, “Kembali” dan “Selanjutnya”. Masing-masing tombol mempunyai perintah untuk menuju ke halaman yang diinginkan. Tampilan bagan pada halaman menu kompetensi media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dapat dilihat pada Gambar 4.7.



**Gambar 4. 7** Tampilan Menu Kuis

8) Menu video pembelajaran

Pada halaman menu video pembelajaran didalamnya mengulas materi pembelajaran pada kelas III tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim. Selain itu pada menu materi juga terdapat aktivitas kegiatan pendekatan saintifik yaitu pengamatan, bertanya, bernalar, mengumpulkan data, meneliti dan menyimpulkan pada materi pembelajaran kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 Cuaca Musim Iklim. Fitur halaman info juga terdapat tombol “Menu Utama”, “Kembali” dan “Selanjutnya”. Masing-masing tombol mempunyai perintah untuk menuju ke halaman yang diinginkan. Tampilan bagan pada halaman menu kompetensi media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dapat dilihat pada Gambar 4.8.



**Gambar 4. 8** Tampilan Menu Video Pembelajaran

#### 9) Menu *Game*

Pada menu *game* terdapat permainan sederhana yang dapat dimainkan secara individu. Dalam hal ini permainan yang disediakan hanya berupa *matching game*. Dalam hal ini disesuaikan dengan materi kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 Cuaca Musim Iklim. Selain itu pada halaman info juga terdapat tombol “Menu Utama”, “Kembali” dan “Selanjutnya”. Masing-masing tombol mempunyai perintah untuk menuju ke halaman yang diinginkan. Tampilan bagan pada halaman menu kompetensi media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dapat dilihat pada Gambar 4.9.



**Gambar 4.9** Tampilan Menu Game

b) Rancangan membuat media pembelajaran CUMIK berbasis *android*

Pada tahap ini, peneliti membuat media pembelajaran sesuai dengan alat bahan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Tentunya menyesuaikan dengan materi pada kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 Cuaca Musim Iklim. Dalam membuat media peneliti menggunakan *software powerpoint*. Langkah-langkah dalam proses dilakukan dalam membuat media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Mengumpulkan referensi buku guru dan buku siswa kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 Cuaca Musim Iklim.
- 2) Mengumpulkan referensi materi kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 Cuaca Musim Iklim.
- 3) Membuat design tampilan dan isi konten dalam media pembelajaran CUMIK (Cuaca Musim Iklim) berbasis *android* melalui *software canva*.



Gambar 4. 10 Desain Awal Media

- 4) Membuat bahan materi media pembelajaran CUMIK (Cuaca Musim Iklim) berbasis *android* melalui *software powerpoint*.



Gambar 4. 11 Bahan Materi

- 5) Membuat animasi gambar dan *effect* untuk menggerakkan gambar.



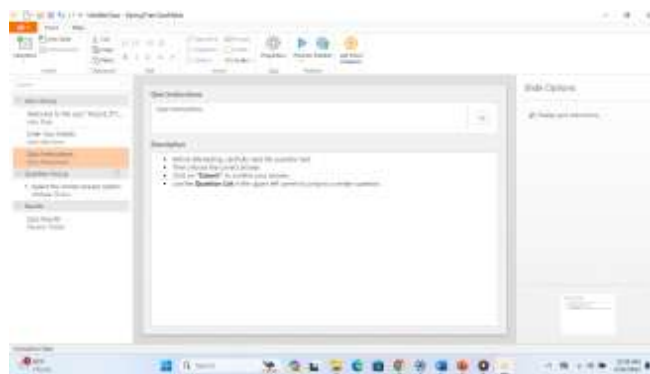
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Animasi

- 6) Membuat video animasi pembelajaran materi kelas III tema 5 Cuaca subtema 4 Cuaca Musim Iklim



**Gambar 4. 13** Aplikasi Video Capcut

- 7) Setelah mendesain media pembelajaran CUMIK berbasis *android* selanjutnya media di *output* ke mode *HTML* menggunakan Ispring 8



**Gambar 4. 14** Tampilan Menu design Ispring 8

- 8) Kemudian di *extract* melalui website 2 APK builder pro untuk mengisi icon media CUMIK berbasis android dan sebagai logo yang kemudian output dalam format aplikasi (*apk*).



**Gambar 4. 15** Tampilan Menu Extract Aplikasi website 2 APK builder

c) Spesifikasi secara fisik

Secara fisik media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dapat dideskripsikan sebagai berikut :

- 1) Produk media pembelajaran CUMIK berbasis *android* berbentuk format aplikasi (apk) yang dapat di instal pada semua perangkat smartphone yang berbasis android.

- 2) Ukuran file 88,7 MB

d) Spesifikasi secara substansial

- 1) Media pembelajaran CUMIK berbasis *android* mengandung bahasan tema 5 Cuaca subtema 4 Cuaca Musim Iklim pembelajaran 1 kelas III.
- 2) Media pembelajaran CUMIK berbasis *android* bukan seperti media pembelajaran lainnya yang hanya disajikan untuk alat materi dan evaluasi, namun media pembelajaran CUMIK berbasis *android* ini juga dapat menyajikan materi, video pembelajaran, dan permainan yang dikemas secara ilustratif, menarik.

3) Media pembelajaran CUMIK berbasis *android* memuat beberapa komponen atau bagian diantaranya :

a) Bagian awal meliputi pokok bahasan berupa logo, halaman utama dan judul tema yang akan dibahas.

b) Bagian menu meliputi menu info, menu cerita, menu video pembelajaran, menu kuis, dan menu game.

### 3. Tahap pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti membuat media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dengan menggunakan *software powerpoint* yang kemudian di ekstrak melalui ispring 8 dan website 2 apk builder. Hasil dari tahapan pengembangan media kemudian di output menjadi format aplikasi (apk).

Hasil dari pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android*, selanjutnya diserahkan kepada ahli materi dan ahli media untuk di evaluasi dan divalidasi, sehingga layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Adapun hasil evaluasi dan validasi dari ahli diperoleh melalui pengisian angket instrumen penilaian. Berikut hasil dari masing masing ahli

#### a) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan Bapak Prasena Arsyanto, M.Pd, dosen Universitas PGRI Semarang. Pada tahap validasi materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.1



**Tabel 4. 1**

Hasil Penilaian Validator Ahli Materi Pembelajaran

Nama Validator : Prasena Arsyanto, M.Pd.			
Asal Instansi : Universitas PGRI Semarang			
No	Aspek penilaian	Skor maksimal	Skor diperoleh
1	Indikator Kesesuaian	20	20
2	Indikator Kelayakan	10	10
3	Indikator Penyajian	20	19
4	Indikator Kebahasaan	15	13
5	Indikator Kompetensi	15	14
Jumlah Skor Diperoleh			76
Jumlah Skor Maksimal			80
Persentase Perolehan Skor			95%

Berdasarkan tabel 4.1 hasil penilaian oleh validator ahli materi pembelajaran dengan bapak Prasena Arsyanto, M.Pd. dapat diketahui bahwa aspek penilaian aspek indikator kesesuaian mendapat skor 20 dari skor maksimal 20. Aspek indikator kelayakan mendapat skor 10 dari skor maksimal 10. Aspek indikator penyajian mendapat skor 19 dari skor maksimal 20. Aspek indikator keabsahan mendapat skor 13 dari skor maksimal 15. Aspek indikator kompetensi mendapat skor 14 dari skor maksimal 15. Jumlah skor yang diperoleh adalah 76 dari skor maksimal 80 dan perolehan skor peresentase skor 95%. Berdasarkan penilaian validator ahli materi pada interval 81%-100% dengan kategori “Sangat Baik” artinya media pembelajaran CUMIK berbasis *android* sangat layak digunakan penelitian.

b) Validasi ahli media

Validasi ahli materi dilakukan dengan Bapak Husni Wakhyudi, S.Pd., M.Pd dosen Universitas PGRI Semarang. Pada tahap validasi materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.2

**Tabel 4. 2**

Hasil Penilaian Validator Ahli Media Pembelajaran

Nama Validator : Husni Wakhyudi, S.Pd., M.Pd.			
Asal Instansi : Universitas PGRI Semarang			
No	Aspek Penilaian	Skor maksimal	Skor diperoleh
1	Indikator Kelayakan	15	12
2	Indikator Kontribusi	10	8
3	Indikator Keunggulan	15	13
4	Indikator Kesempurnaan	10	10
5	Indikator Elemen Desain	15	15
6	Indikator Prinsip Visual	15	12
Jumlah Skor Diperoleh		70	
Jumlah Skor Maksimal		80	
Persentase Perolehan Skor		87,5%	

Berdasarkan tabel 4.2 hasil penilaian oleh validator ahli media pembelajaran dengan bapak Husni Wakhyudi, S.Pd., M.Pd. dapat diketahui bahwa aspek penilaian aspek indikator kelayakan mendapat skor 12 dari skor maksimal 15. Aspek indikator kontribusi mendapat skor 8 dari skor maksimal 10. Aspek indikator keunggulan mendapat skor 13 dari skor maksimal 15. Aspek indikator kesempurnaan mendapat skor 10 dari skor maksimal 10. Aspek indikator elemen desain mendapat skor 15 dari skor maksimal 15. Aspek prinsip visual

mendapat skor 12 dari skor maksimal 15. Jumlah skor yang diperoleh 70 dengan skor maksimal 80 dan perolehan skor peresentase 87,5%. Berdasarkan penilaian validator ahli media pada interval 81%-100% dengan kategori “Sangat Baik” artinya media pembelajaran CUMIK berbasis *android* sangat layak digunakan penelitian.

Penilaian dari ahli materi dan ahli media pembelajaran menghasilkan perolehan yang berbeda. Maka akan diketahui hasil penilaian media pembelajaran Cumik berbasis *android* secara keseluruhan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Hasil rekapitulasi hasil ahli materi dan ahli media pembelajaran Cumik berbasis *android* dapat dilihat pada tabel 4.3

**Tabel 4. 3**

Rekapitulasi Hasil Ahli Materi Pembelajaran dan Ahli Media Pembelajaran

No	Nama Validator	Ahli	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Peresentase Skor
1	Prasena Arsyanto, M.Pd.	Materi	76	80	95%
3	Husni Wakhyudi, S.Pd., M.Pd.	Media	70	80	87,5%
Jumlah Peresentase Skor Diperoleh				182,5%	
Persentase Skor Maksimal				200%	

Rata-rata Peresentase Skor	91,25%
----------------------------	--------

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa peresentase skor dalam penilaian ahli materi mendapat skor sebesar 95% dan ahli media mendapat peresentase skor sebesar 87,5%. Jumlah skor peresentase rata-rata yang diperoleh 91,25%. Dimana skor dari ahli materi dan ahli media pembelajaran tersebut tertera antara interval 81% - 100% dengan kategori “Sangat Baik”. Maka secara keseluruhan rekapitulasi hasil ahli materi dan ahli media pembelajaran CUMIK berbasis *android* memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran kelas III tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim.

#### 4. Tahap implementasi

Pada tahap implementasi peneliti melakukan penelitian dengan mempraktekkan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* kepada guru dan siswa secara langsung dengan cara memberikan penjelasan mengenai media tersebut. Penelitian dilaksanakan pada kelas III di SD N 2 Penadaran. Berikut implementasi yang dilakukan peneliti :

**Gambar 4. 16** Implementasi di SDN 2 Penadaran



Implementasi di SD N 2 Penadaran dilaksanakan pada tanggal 26 april 2024. Jumlah responden sebanyak 15 siswa. Pada saat implementasi media, peneliti menggunakan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* yang dikembangkan untuk menerangkan materi pembelajaran kepada siswa. Pada saat implementasi siswa diberikan kesempatan menggunakan media pembelajaran CUMIK berbasis *android*. Berdasarkan implementasi yang telah dilakukan terlihat siswa merasa senang dan antusias terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android*. Hasil angket respon guru dan siswa akan dibahas dalam poin hasil uji coba terbatas dengan responden yang relevan.

##### 5. Tahap evaluasi

Pada tahap akhir penelitian adalah melakukan evaluasi, evaluasi dilakukan dengan menghitung hasil validator materi pembelajaran dan validator media pembelajaran. Dari hasil validator ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran bahwa media pembelajaran CUMIK berbasis *android*



dinyatakan layak digunakan untuk penelitian di lapangan. Peneliti juga menghitung hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa. Dari hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa bahwa media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dinyatakan memenuhi kriteria praktis dan layak digunakan dalam untuk pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim kelas III sekolah dasar.

### **C. Revisi Produk**

Revisi desain ini dilakukan atas saran dan masukan dari validator ahli media pembelajaran dan ahli materi untuk mendapatkan kevalidan. Apabila media pembelajaran memiliki kekurangan dan memerlukan perbaikan, maka peneliti harus melakukan perbaikan revisi pada media pembelajaran yang dibuat agar media tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran. Setelah media pembelajaran Cumik berbasis *android* dinyatakan benar-benar valid dan layak digunakan maka peneliti dapat menguji cobakan di sekolah dasar. Berikut yang perlu direvisi dalam media pembelajaran Cumik berbasis *android* :

Tabel 4. 4

Revisi Produk

Nama validator	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Keterangan
<p>Prasena Arsyanto, M.Pd.</p> <p>Husni Wakhyudi, S.Pd., M.Pd.</p>			<p>Sebelum direvisi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media pembelajaran Cumik memiliki beberapa format font yang berbeda-beda pada setiap elemen yang terdapat pada media pembelajaran seperti more sugar, bornore, bryndan dll.</li> <li>2. Pada slide Cakupan Materi memiliki ukuran font dan shape yang terlalu kecil</li> <li>3. Pada slide Cakupan Materi, Petunjuk penggunaan, Petunjuk tombol, dan Referensi memiliki terlalu banyak warna pada bagian background nya sehingga menjadikan</li> </ol>

			<p>tidak fokus terhadap isi yang ingin disampaikan atau ditujukan.</p> <p>Sesudah direvisi</p> <p>1. Media pembelajaran cumik hanya memiliki dua format font yaitu comic sans dan bernoru.</p> <p>2. Pada slide Cakupan Materi dibuat lebih besar dan lebih jelas pada font dan shape Cakupan Materi</p> <p>3. Pada slide Cakupan Materi, Petunjuk penggunaan, Petunjuk tombol, dan Referensi memiliki background yang simple tapi tetap terlihat jelas yang ingin disampaikan pada setiap slidenya.</p>
--	--	--	--



#### D. Deskripsi Hasil Uji Praktek

Dalam uji kepraktisan peneliti telah melakukan penelitian di SD N 2 Penadaran. Peneliti membagikan angket respon guru dan respon siswa secara langsung. Angket respon guru dan respon siswa media CUMIK berbasis *android* untuk mengetahui uji kepraktisan media pembelajaran CUMIK berbasis *android*.

##### 1. Respon Guru

Angket respon guru berisi daftar pertanyaan untuk mengetahui respon guru terhadap kelayakan media pembelajaran CUMIK berbasis *android*. Untuk mengetahui media pembelajaran CUMIK berbasis *android* layak atau tidak. Berikut hasil data respon guru.

**Tabel 4. 5**

Hasil Angket Respon Guru

No	Nama Guru Kelas	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Keterangan
1.	Putri Utami, S.Pd	47	50	94%	Sangat Baik
$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skortotal}}{\text{jumlah skorideal}} \times 100\% = 94\%$					Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.5 menyatakan hasil respon guru terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android* yang dilakukan oleh guru kelas III SDN 2 Penadaran bernama Ibu Putri Utami, S.Pd. Data tersebut diperoleh hasil sebesar 94% di mana hasil tersebut berada pada interval 81%-100% sehingga media pembelajaran CUMIK berbasis *android* termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dalam hal ini media pembelajaran CUMIK berbasis *android* untuk kelas III layak digunakan dalam pembelajaran.

##### 2. Respon siswa

Respon siswa adalah tanggapan mengenai media pembelajaran. Untuk

memperoleh respon siswa peneliti menyediakan angket yang harus diisi oleh siswa. Angket respon siswa berisi 10 pertanyaan mengenai tanggapan siswa mengenai media pembelajaran CUMIK berbasis *android*. Setiap nomor memiliki pilihan jawaban “Ya” memiliki skor 1 dan “Tidak” memiliki skor 0. Data hasil respon siswa terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android*. Data hasil respon siswa terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android* sebagai berikut

**Tabel 4. 6**

Hasil Angket Respon Siswa

No	Jumlah siswa	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Keterangan
1.	15	142	150	94,6%	Sangat Baik
$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skortotal}}{\text{jumlah skorideal}} \times 100\% = 94,6\%$					Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.6 menyatakan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android* yang dilakukan oleh siswa kelas III SDN 2 Penadaran berjumlah 15. Data tersebut diperoleh hasil sebesar 94,6% di mana hasil tersebut berada pada interval 81%-100% sehingga media pembelajaran CUMIK berbasis *android* termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dalam hal ini media pembelajaran CUMIK berbasis *android* untuk kelas III layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **E. Pokok Temuan**

Hasil pokok temuan pada pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* adalah :

1. Dihasilkan produk media pembelajaran CUMIK berbasis *android* untuk kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dikembangkan dari pembelajaran secara umum atau secara langsung. Media ini mencakup menu info, menu cerita, menu video, menu kuis, menu game. Yang di dalamnya terdapat info pengembang, cakupan materi, untuk mengevaluasi siswa terdapat 10 butir soal mengenai materi cuaca musim iklim. Dan terdapat game mencocokkan untuk siswa. Game sudah disesuaikan dengan materi cuaca musim iklim yang menginterpretasikan profil pelajar Pancasila.
2. Media pembelajaran CUMIK berbasis *android* menghasilkan nilai dari ahli materi dan ahli media sebesar 91,25% dimana hasil tersebut tertera antara interval 81-100% dengan kategori “Sangat Baik” yang berarti media pembelajaran CUMIK berbasis *android* untuk kelas III layak digunakan dalam penelitian.
3. Media pembelajaran CUMIK berbasis *android* memperoleh respon guru sebesar 94% dimana hasil tersebut tertera pada interval 81-100% sehingga media pembelajaran CUMIK berbasis *android* termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Pada respon siswa media pembelajaran CUMIK berbasis *android* terdapat 8 Anak menjawab “tidak” pada pertanyaan respon siswa. Sehingga skor yang diperoleh adalah 142 dari jumlah skor 150 dan persentase perolehan skor 94,6%. Berdasarkan angket penilaian respon siswa berada pada interval 81-100% dengan kriteria “Sangat Baik”. Jadi media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dapat diterima siswa dalam

pembelajaran.

## **F. Pembahasan Hasil Pengembangan**

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim kelas III sekolah dasar dikembangkan peneliti menggunakan model pengembangan menurut Dick and Carry dalam Sugiyono (Lestari, 2020) yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Penelitian dan pengembangan media CUMIK berbasis *android* pada tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim kelas III sekolah dasar didasari pada belum adanya media pembelajaran yang inovatif seperti memanfaatkan perkembangan teknologi dan guru belum menghadirkan media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi dan belum menghadirkan media yang menarik dan bertahan lama bagi siswa sehingga pada saat pembelajaran siswa kurang aktif dan antusias dalam proses pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim. Berdasarkan hasil analisis peneliti dengan mengumpulkan informasi awal mengenai situasi kondisi di kelas III sekolah dasar SD N 2 Penadaran. Peneliti melakukan studi pendahuluan berupa observasi tidak terstruktur, wawancara terstruktur, analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa terkait kebutuhan akan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim dikembangkan untuk siswa kelas III sekolah dasar agar lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang mampu digunakan secara terus menerus media yang

dikembangkan memudahkan proses pembelajaran yang memberikan pengalaman lebih nyata, membangkitkan minat belajar serta menyamakan antara teori dengan kenyataan menurut Deta Prasetya Wibawa dalam (Pujiyanto B. D, 2022).

Media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dikembangkan oleh peneliti berisi tentang materi tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim yang menginterpretasikan menurut karakter siswa profil pelajar Pancasila. Berdasarkan karakteristik yang disajikan, hal tersebut selaras dengan pelajar pelajar sepanjang hayat yang memiliki nilai-nilai berkarakter luhur, berkompeten dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila (Y Asrijanty et al., 2021), Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim.

Sebelum menerapkan media CUMIK berbasis android dengan menginterpretasikan profil pelajar Pancasila di SD N 2 Penadaran peneliti terlebih dahulu menyusun rencana atau desain yang harus disiapkan untuk implementasi media CUMIK berbasis android yang menginterpretasikan profil pelajar Pancasila agar mencapai hasil yang diharapkan mencapai hasil yang diharapkan. Perencanaan yang telah dilakukan diantaranya mempersiapkan sumber daya dan lingkungan yang mendukung, menetapkan nilai-nilai karakter peserta didik, serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung. Adapun sarana dan prasaran yang digunakan antara lain seperti alat pembelajaran, buku, laptop, dan gawai dengan harapan dapat menjalankan kegiatan dengan baik.

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dipaparkan dengan berpedoman pada hasil observasi lapangan. Terdapat beberapa nilai yang

terimplementasikan pada kegiatan pengimplementasian media pembelajaran CUMIK berbasis android yang menginterpretasikan profil pelajar Pancasila diantaranya sebagai berikut

a. Beriman, bertakwa kepada tuhan YME, dan berahlak mulia.

Dimensi ini tercermin sebelum pembelajaran. Dalam tahap ini media pembelajaran cumik berbasis android memuat kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, serta dilanjut dengan doa Bersama. Hal ini selaras dengan indikator nilai beriman, bertakwa kepada tuhan YME, dan berahlak mulia elemen etika beragama yaitu berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran. Adanya nilai beriman, bertakwa kepada YME, dan berahlak mulia sesuai dengan isi media pembelajaran CUMIK berbasis android yaitu membangun karakter peserta didik memiliki ahlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui media pembelajaran CUMIK berbasis android.

b. Berkebhinekaan global

Dimensi ini tercermin dari cara berdiskusi peserta didik. Peserta didik berdiskusi tanpa memandang agama, suku, dan ras dalam pembelajaran. Peserta didik tidak membedakan teman dalam berdiskusi, selain itu nilai karakter ini tercermin dari penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dalam pembelajaran yang ditunjang dengan terdapat dalam isi media pembelajaran CUMIK berbasis android. Hal ini diketahui dalam kegiatan observasi. Aktivitas ini selaras dengan elemen kunci dari indikator kebhinekaan global yaitu kemampuan komunikasi intercultural dalam interaksi dengan sesama dan bertanggung jawab terhadap pengamalan kebhinekaan.

#### c. Bergotong royong

Dimensi bergotong royong tercermin melalui aktivitas kerja sama antar peserta didik dalam sebelum, saat dan sesudah pembelajaran. Hal ini tercermin ketika guru memberi tugas tugas kelompok yang terdapat dalam media pembelajaran CUMIK berbasis android, peserta didik saling bekerja sama dalam mengerjakan tugas tersebut yang mana hal ini menunjukkan peserta didik memiliki rasa gotong royong yang tinggi untuk menyelesaikan tugasnya. Selain itu nilai karakter ini tercermin dari muatan materi yang memuat akan rasa gotong royong. Aktivitas ini sesuai dengan elemen kunci indikator dimensi bergotong royong yaitu kolaborasi, kepedulian dan berbagi antar sesama manusia dengan kegiatan positif.

#### d. Mandiri

Dimensi mandiri tercermin dari aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran CUMIK berbasis android pada saat pemberian tugas individu mengerjakan kuis yang ada dalam media pembelajaran CUMIK berbasis android. Peserta didik mampu mengerjakan tugas tersebut tanpa bantuan dari guru maupun teman, hal ini diketahui dalam kegiatan observasi. Aktivitas lain yang mencerminkan dimensi mandiri yaitu ketika peserta didik diminta maju kedepan kelas untuk menyampaikan hasil tugas yang diberikan guru sesuai dengan isi media pembelajaran CUMIK berbasis android kedepan tanpa adanya paksaan dari teman maupun dari guru. Aktivitas ini sesuai dengan elemen kunci indikator mandiri pada profil Pancasila yaitu kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi, dan regulasi diri.

e. Bernalar kritis

Dimensi bernalar kritis terlihat pada pelaksanaan kegiatan implementasi media pembelajaran CUMIK berbasis android. Aktifitas yang mencerminkan nilai ini adalah keberanian peserta didik untuk bertanya kepada guru mengenai materi pelajaran yang belum dipahami. Selain itu, aktivitas lain yang mencerminkan nilai bernalar kritis yaitu ketika guru memberikan tugas mengerjakan kuis yang ada pada media pembelajaran CUMIK berbasis android peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan kuis tersebut. Hal ini diketahui ketika dalam kegiatan observasi. Aktivitas ini sesuai dengan elemen kunci indicator bernalar kritis pada profil pelajar Pancasila yaitu memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, mengevaluasi dan menganalisa penalaran dan merefleksikan pemikiran dari proses berpikir dan mengambil keputusan.

f. Kreatif

Dimensi kreatif tercermin ketika guru memberikan sebuah permasalahan kepada peserta didik seperti yang terdapat pada media Pembelajaran CUMIK berbasis android, kemudian peserta didik mampu memberikan solusi atau penyelesaian dari permasalahan tersebut. Aktivitas lain yang mencerminkan dimensi kreatif yaitu terdapat pada kegiatan tugas kelompok sesuai yang ada dalam media pembelajaran CUMIK berbasis android pada kegiatan tugas kelompok peserta didik mampu membuat karya 3 dimensi sesuai yang diharapkan. Aktifitas ini sesuai dengan elemen kunci indicator kreatif pada profil pelajar Pancasila yaitu menghasilkan gagasan yang orisinal dan menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal/original.



Pengembangan media CUMIK berbasis android yang menginterpretasikan profil pelajar Pancasila diperkuat dengan hasil angket respon ahli materi dan media pembelajaran, respon guru dan respon siswa sebagai berikut:

1. Validitas media pembelajaran CUMIK berbasis android yang menginterpretasikan profil pelajar Pancasila

Validasi pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim yang akan dikembangkan harus melalui tahap validasi ahli materi dan validasi ahli media pembelajaran. Uji validasi media dilakukan oleh Bapak Prasena Arsyanto, M.Pd. dan ahli materi dilakukan oleh Bapak Husni Wakhyudi, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi ahli media dan ahli materi. Perolehan skor ahli media dan ahli materi memperoleh skor 91.25%. Dimana skor tersebut tertera pada 81-100% dengan kategori “Sangat Baik”

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi yang telah dilakukan maka dapat dinyatakan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam penelitian dan pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pada kelas III sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan media harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan. Menurut Arsyad dalam Lestari (Lestari, 2020)

2. Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran CUMIK

Tahap uji coba peneliti melakukan penelitian dengan mempraktikkan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* secara langsung kepada guru dan siswa kelas III dengan cara memberikan penjelasan mengenai media pembelajaran

CUMIK berbasis *android* kepada guru dan siswa kelas III. Uji coba bertujuan untuk mengetahui respon kepraktisan media pembelajaran CUMIK berbasis *android*. Selanjutnya peneliti memberikan angket respon guru kepada praktisi yaitu guru untuk menilai media pembelajaran CUMIK berbasis *android*.

Hasil penilaian angket respon guru kelas III SD N 2 Penadaran oleh Ibu Putri Utami, S.Pd. memperoleh skor 94% dimana hasil tersebut berada pada interval 81-100% sehingga media pembelajaran CUMIK berbasis *android* tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim kelas III termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dalam hal ini media pembelajaran CUMIK berbasis *android* tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pada kelas III layak digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android*. Hasil penilaian angket respon siswa kelas III SD N 2 Penadaran mendapatkan persentase skor 94,6% dimana hasil tersebut berada pada interval 81-100% sehingga media pembelajaran CUMIK berbasis *android* tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim kelas III termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dalam hal ini media pembelajaran CUMIK berbasis *android* tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pada kelas III layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dapat dinyatakan memenuhi kriteria baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran media pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim kelas III sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan (Damayanti et al., 2018) media juga dapat diartikan sebagai

perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan.

Berdasarkan kelayakan pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* dapat dilihat dari hasil penilaian validitas oleh ahli materi dan ahli media serta hasil respon siswa dan respon guru dengan perolehan hasil dengan kategori “Sangat Baik” maka pengembangan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pada kelas III sekolah dasar memenuhi kriteria valid dan mendapat respon dari guru dan siswa dengan kriteria layak untuk digunakan dalam pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim kelas III sekolah dasar.

## **BAB V**

### **SIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media CUMIK berbasis *android* dengan menginterpretasikan profil profil pelajar Pancasila untuk siswa kelas III SD pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim kelas III sekolah dasar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran CUMIK berbasis *android* menginterpretasikan profil pelajar Pancasila menghasilkan nilai dari ahli materi dan ahli media pembelajaran memperoleh skor sebesar 91.25%. Dimana skor tersebut tertera antara interval 81%-100% dengan kategori “Sangat Baik”.
2. Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran CUMIK berbasis *android* berdasarkan hasil penilaian respon guru kelas III SDN 2 Penadaran oleh Ibu putri memperoleh skor 94% dimana hasil tersebut berada pada interval 81%-100% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil penilaian respon siswa dengan peresentase skor 94,6% dimana hasil tersebut berada pada interval 81%-100% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dalam hal ini media layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media CUMIK (cuaca musim iklim) berbasis *android* yang dilakukan peneliti, maka terdapat saran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran CUMIK (cuaca musim iklim) berbasis android dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam melakukan pembelajaran pada tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pada kelas III sekolah dasar.
2. Media pembelajaran CUMIK (cuaca musim iklim) berbasis android dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang baru oleh penelitian-penelitian selanjutnya.

### **C. Keterbatasan penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka keterbatasan dalam pengembangan media CUMIK (cuaca musim iklim) berbasis *android* ini adalah :

1. Media pembelajaran CUMIK (cuaca musim iklim) berbasis android hanya dapat digunakan pada tem 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim kelas III sekolah dasar
2. Media pembelajaran CUMIK (cuaca musim iklim) berbasis android hanya diuji cobakan secara terbatas dengan 15 siswa
3. Penelitian ini belum diuji efektivitasnya dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni A. F. (2021). *Pengembangan Mediapembelajaran Daring “Sipipa” Berbasis Aplikasi Android Padapembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sd.*
- Asrori, L. A. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sbdp Materi Montase Kelas IV Sekolah Dasar.*
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., Rahayu, R., Fisika, J. P., Raden, U., Lampung, I., Pendidikan, J., & Islam, A. (2018). *Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis.* <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Erfan, M., Widodo, A., & Ratu, T. (2020). *Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android Untuk Anak Sekolah Dasar Pada Materi Konsep Gaya.* In *Lectura: Jurnal Pendidikan* (Vol. 11, Issue 1).
- HAKIM, M. L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Alat Panca Indera Manusia Berbasis Android Skripsi.*
- Hartutik. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis.*
- Irsalina, K. I., Nur’aeni, E., Rijal, M., & Muharram, W. (2022). *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Volume Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar* (Vol. 9, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Kholifah S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Aplikasi Ispring Suite Pada.*
- Lestari, P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kobela Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar.*
- Lestiyani, P. (2020). *Analisis Persepsi Civitas Akademika Terhadap Konsep Merdeka Belajar Menyongsong Era Industri 5.0. Penelitian, Jurnal Hasil Kepustakaan, Kajian Pendidikan, Bidang,* 6(3), 365–372.
- Muslimah S. F. (2022). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Bertipe Hots.*
- Nurfadhillah S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat ...* - Septy Nurfadhillah, M.Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021 - *Google Buku.*

- Pujiyanto B. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Atletik*.
- Rayanto Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2\_ Teori & Praktek* - Yudi Hari Rayanto , Sugianti - Google Buku (Rokhmawan T., Ed.). Lembaga Academic & research institute. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=pJHcDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=model+addie&ots=ybsmRxxzHT&sig=YhxFyR9roKrt7nVYPPsTI8Xj1Gs&redir\\_esc=y#v=onepage&q=model%20addie&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=pJHcDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=model+addie&ots=ybsmRxxzHT&sig=YhxFyR9roKrt7nVYPPsTI8Xj1Gs&redir_esc=y#v=onepage&q=model%20addie&f=false)
- Rosyid H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Kitatif (Klik Pintar)*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.; 1st ed.). Alfabet, cv.
- Sulikhin D. A. N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Rumba(Rumah Belajar Anak) Berbasis Android Pada Pembelajaran Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar*.
- Susilana Rudi, & Riyana Cepi. (2011). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* (Susilana Rudi, Ed.; 2011th ed.). CV Wacana Prima.
- wahana komputer. (2012). *Langkah Praktis Membangun Aplikasi Sederhana Platform Android* (Yudha Ayu, Ed.). PT Elex Media Komputindo.
- Widyastuti S. A, Artharina F.P, & Cahyadi F. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Live Worksheet Untuk Meningkatkan Higher Order Of Thinking Skill (Hots) Siswa Sekolah Dasar*.
- Widyowati F. T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja*.
- Y Asrijanty, Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, P., & Teknologi Jakarta, dan. (2021). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*.

# **LAMPIRAN**



Lampiran 1

Surat Pengajuan Tema



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 : Dhanang Isya Assifa .....

NPM : 18120258 .....

Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul:

Pengenangan Media Culture berbasis Android dengan  
Mengintroduksi profil pelayan Pancasila untuk siswa  
kelas 3 SD .....

Semarang,  
Yang mengajukan,

Dhanang Isya Assifa  
NPM 18120258

Menyetujui,  
Pembimbing I, Pembimbing II,

NIP/NPP 09830249

NIP/NPP

Mengetahui,  
Ketua Program Studi,

NIP/NPP

\*) Pilih salah satu

## Lampiran 2

### Kisi-kisi Kebutuhan Guru

#### Kisi-kisi Kebutuhan Guru

No.	Indicator	Jumlah kriteria	Nomer kriteria
1	Proses pembelajaran	1,2,3,4,5	5
2	Kendala dalam proses pembelajaran	6	1
3	Media yang digunakan	7,8,9,10,11	5

## Lampiran 3

### Pedoman Angket dan Wawancara Guru Kelas III Sekolah Dasar

#### Instrumen Angket Kebutuhan Guru

No.	Pertanyaan	Hasil Pengamatan	Saran
1	Apakah guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran pada pelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim?		
2	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran yang di gunakan bapak/ ibu siswa lebih tertarik?		
3	Apakah dengan menggunakan media pembelajran yang digunakan bapak/ ibu siswa lebih aktif?		
4	Dalam pembelajaran bapak/ibu menggunakan/ menyusun skenario pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik?		
5	Apakah bapak/ ibu guru melibatkan siswa dalam		

No.	Pertanyaan	Hasil Pengamatan	Saran
	pemanfaatan media pembelajaran?		
6	Menurut bapak/ ibu, apakah materi tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim dalam pembelajaran sulit dipahami oleh siswa?		
7	Apakah bapak/ ibu guru pernah menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis <i>android</i> ?		
8	Dalam pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim, apakah bapak/ ibu guru pernah menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis <i>android</i> ?		
9	Menurut bapak/ ibu menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis <i>android</i> menarik bagi siswa?		
10	Menurut bapak/ ibu menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis <i>android</i> dibutuhkan bagi siswa?		
11	Menurut bapak/ ibu menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis <i>android</i> dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim?		

### Instrument Wawancara Kebutuhan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sudah berapa lama Bapak/ibu guru mengajar di kelas III?	
2	Berapakah jumlah peserta didik yang ada di kelas III?	
3	Bagaimana karakter peserta didik di kelas III?	

4	Kurikulum apa yang diterapkan di kelas III sekarang?	
5	Metode pembelajaran apa yang Bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran?	
6	Apa kendala yang sering Bapak/ibu guru hadapi pada saat proses pembelajaran?	
7	Bagaimana Bapak/Ibu guru mengatasi kendala tersebut?	
8	Media pembelajaran apa saja yang Bapak/Ibu guru gunakan dalam proses pembelajaran pada kelas III?	
9	Apa saja kelebihan dari media pembelajaran yang Bapak/Ibu guru gunakan dalam proses pembelajaran?	
10	Apa saja kelemahan dari media pembelajaran yang Bapak/Ibu guru gunakan dalam proses pembelajaran?	
11	Bagaimana respon siswa dari media pembelajaran yang Bapak/Ibu guru gunakan dalam proses pembelajaran?	
12	Menurut Bapak/Ibu guru media pembelajaran seperti apa yang cocok untuk siswa kelas III?	

13	Bagaimana menurut Bapak/Ibu penerapan penggunaan media pada proses pembelajaran beranglangsung khususnya pada pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 1 cuaca musim iklim kelas III?	
14	Apa tanggapan Bapak/Ibu guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi?	
15	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu guru mengenai media audio visual dalam bentuk aplikasi berbasis <i>android</i> ?	

Lampiran 4

Lembar Angket dan Wawancara kebutuhan guru Guru Kelas III SD N 2 Penadaran

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
DALAM MATERI MUATAN IPA PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 02  
PENADARAN

A. Identitas Responden

Nama : Putri Ulami, S.Pd  
NIP :  
Kelas yang diampu : Kelas 3  
Nama Sekolah : SDN 2 Penadaran

B. Petunjuk Pengisian

- Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jujur dan sesuai dengan keadaan
- Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan member tanda "✓" pada kolom "YA" atau "TIDAK" sesuai dengan kondisi yang Bapak/Ibu alami!

C. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pertanyaan	Hasil Pengamatan	
		YA	TIDAK
1	Apakah guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran pada pelajaran muatan IPA?	✓	
2	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran yang di gunakan bapak/ibu siswa lebih tertarik?	✓	
3	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran yang digunakan bapak/ibu siswa lebih aktif?		✓
4	Dalam pembelajaran bapak/ibu menggunakan /Menyusun scenario pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik?	✓	
5	Apakah bapak/ibu guru melibatkan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran?		✓
6	Menurut bapak/ibu, apakah materi muatan ipa dalam pembelajaran susah dipahami oleh siswa?	✓	
7	Apakahbapak/ibu guru pernah menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android?		✓
8	Dalam pembelajaran muatan IPA apakah bapak ibu guru pernah menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android?		✓
9	Menurut bapak/ibu menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android menarik bagi siswa?	✓	
10	Menurut bapak/ibu menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android dibutuhkan bagi siswa?	✓	
11	Menurut bapak/ibu menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android dapat memudahkan siswa dalam memahami materi muatan IPA?	✓	

**LEMBAR WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN GURU  
SEKOLAH DASAR NEGERI 02 PENADARAN**

**A. Identitas Responden**

Nama :  
NIP :  
Kelas yang diampu :  
Nama Sekolah :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sudah berapa lama Bapak/ibu guru mengajar di kelas III?	Sudah 3 tahun mengajar di kelas 3
2	Berapakah jumlah peserta didik yang ada di kelas III?	Ada 14 siswa
3	Bagaimana karakter peserta didik di kelas III?	Rata-rata siswa kelas 3 memiliki karakter yang baik, namun masih ada beberapa siswa yang memiliki karakter yang kurang baik seperti masih ada siswa yang suka membuang sampah sembarangan.
4	Kurikulum apa yang diterapkan di kelas III sekarang?	Kurikulum 2013
5	Metode pembelajaran apa yang Bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran?	Metode pembelajaran yang saya gunakan adalah ceramah dan diskusi
6	Apa kendala yang sering Bapak/ibu guru hadapi pada saat proses pembelajaran?	Kendala yang masih dihadapi saat ini adalah kurangnya motivasi belajar pada anak, anak yang sulit fokus belajar, dan anak yang mudah bosan pada saat pembelajaran.
7	Bagaimana Bapak/Ibu guru mengatasi kendala tersebut?	Solusi dari kendala tersebut yaitu saya membuat pembelajaran yang menarik

		seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.
8	Media pembelajaran apa saja yang Bapak/Ibu guru gunakan dalam proses pembelajaran pada kelas III?	Media yang saya gunakan yaitu berupa potongan gambar maupun poster.
9	Apa saja kelebihan dari media pembelajaran yang Bapak/Ibu guru gunakan dalam proses pembelajaran?	Kelebihannya yaitu mudah digunakan dan dapat menarik perhatian siswa.
10	Apa saja kelemahan dari media pembelajaran yang Bapak/Ibu guru gunakan dalam proses pembelajaran?	Sedangkan kelemahannya yaitu informasi/ materi yang disampaikan terbatas.
11	Bagaimana respon siswa dari media pembelajaran yang Bapak/Ibu guru gunakan dalam proses pembelajaran?	Ada anak – anak yang antusias dan bersemangat, namun ada beberapa anak yang mudah bosan dengan media tersebut.
12	Menurut Bapak/Ibu guru media pembelajaran seperti apa yang cocok untuk siswa kelas III?	Menurut saya, media pembelajaran yang cocok digunakan untuk siswa kelas 3 yaitu media audio- visual. Karena, media tersebut didalamnya ada unsur gambar dan juga suara. Hal ini bisa membantu siswa untuk lebih mudah memahami pembelajaran.



13	Bagaimana menurut Bapak/Ibu penerapan penggunaan media pada proses pembelajaran berlangsung khususnya pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 1 cuaca musim iklim kelas III?	Penerapan media pada proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 1 cuaca musim iklim masih menggunakan media berupa poster, sehingga masih ada anak yang kurang tertarik selama proses pembelajaran.
14	Apa tanggapan Bapak/Ibu guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi?	Menurut saya, media pembelajaran berbasis teknologidapat memudahkan proses pembelajaran baik dari segi efektivitas dan penyampaian.
15	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu guru mengenai media audio visual dalam bentuk aplikasi berbasis <i>android</i> ?	Menurut saya, media audio visual dalam bentuk aplikasi berbasis <i>android</i> bisa mengefektifkan kemampuan anak untuk menerima materi dari media tersebut yang mana anak bisa mendengar dan melihat materi secara baik. Selain itu, media yang berbentuk aplikasi berbasis <i>android</i> dapat diunduh dan digunakan di HP masing- masing anak.

Mengetahui  
Guru Kelas III

  
Puji Rahmi, S.Pd.  
NIP

Lampiran 5

Instrument Angket Kebutuhan Siswa Kelas III

**Instrument Angket Kebutuhan Siswa**

No	Pertanyaan	Hasil pengamatan	Saran
1	Apakah kamu pernah menggunakan <i>smartphone</i> (HP) android?		
2	Apakah pernah menggunakan media pembelajaran		
3	Apakah kamu suka jika gurumu menggunakan media pembelajaran?		
4	Apakah kamu lebih memahami materi jika gurumu menggunakan media pembelajaran?		
5	Apakah kamu suka menggunakan media pembelajaran yang berisi gambar, suara, video dan tulisan?		
6	Apakah kamu pernah belajar dengan menggunakan <i>smartphone</i> (HP)?		
7	Apakah kamu suka belajar menggunakan <i>smartphone</i> ?		
8	Apakah muatan pembelajaran tema 5 subtema 4 sulit kamu pahami?		
9	Apakah gurumu menggunakan media pembelajaran tema 5 subtema 4 menggunakan <i>smartphone</i> ?		
10	Apakah kamu lebih suka dan tertarik jika guru menggunakan media pembelajaran <i>smartphone</i> ?		
11	Apakah kamu lebih tertarik jika materi pembelajaran muatan tema 5 subtema 4 dibuat media pembelajaran pada <i>smartphone</i> ?		

Lampiran 6

Lembar Angket Kebutuhan Siswa Kelas III SD N 2 Penadaran

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
DALAM MATERI CUACA MUSIM IKLIM PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 02  
PENADARAN

A. Identitas Responden

Nama : *Citra Adila E*  
Kelas : *3 (3)*  
Sekolah : *SD 2 Penadaran*

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jujur dan sesuai dengan keadaan
2. Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi tanda "√" pada kolom "YA" atau "TIDAK" sesuai dengan kondisi yang kamu alami saat pembelajaran!

C. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pertanyaan	Hasil Pengamatan	
		YA	TIDAK
1	Apakah kamu pernah menggunakan smartphone (HP) android?	✓	
2	Apakah pernah menggunakan media pembelajaran	✓	
3	Apakah kamu suka jika gurumu menggunakan media pembelajaran?	✓	
4	Apakah kamu lebih memahami materi jika gurumu menggunakan media pembelajaran?		✓
5	Apakah kamu suka menggunakan media pembelajaran yang berisi gambar, suara, video dan tulisan?	✓	
6	Apakah kamu pernah belajar dengan menggunakan smartphone (HP)?	✓	
7	Apakah kamu suka belajar menggunakan smartphone?	✓	✓
8	Apakah muatan pembelajaran ipa sulit kamu pahami?	✓	
9	Apakah gurumu menggunakan media pembelajaran muatan ipa menggunakan smartphone?		✓
10	Apakah kamu lebih suka dan tertarik jika gurumu menggunakan media pembelajaran smartphone?	✓	
11	Apakah kamu lebih tertarik jika materi pembelajaran muatan ipa dibuat media pembelajaran pada smartphone?	✓	

**LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
DALAM MATERI CUACA MUSIM IKLIM PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 02  
PENADARAN**

**A. Identitas Responden**

Nama : ~~Amelia P.~~ Amelia Setia Putri  
Kelas : 3(1.32)  
Sekolah : SDN 2 Penadaran

**B. Petunjuk Pengisian**

- Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jujur dan sesuai dengan keadaan
- Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi tanda "√" pada kolom "YA" atau "TIDAK" sesuai dengan kondisi yang kamu alami saat pembelajaran!

**C. DAFTAR PERTANYAAN**

No.	Pertanyaan	Hasil Pengamatan	
		YA	TIDAK
1	Apakah kamu pernah menggunakan smartphone (HP) android?	√	
2	Apakah pernah menggunakan media pembelajaran	√	
3	Apakah kamu suka jika gurumu menggunakan media pembelajaran?	√	
4	Apakah kamu lebih memahami materi jika gurumu menggunakan media pembelajaran?		√
5	Apakah kamu suka menggunakan media pembelajaran yang berisi gambar, suara, video dan tulisan?	√	
6	Apakah kamu pernah belajar dengan menggunakan smartphone (HP)?	√	
7	Apakah kamu suka belajar menggunakan smartphone?	√	
8	Apakah muatan pembelajaran ipa sulit kamu pahami?	√	
9	Apakah gurumu menggunakan media pembelajaran muatan ipa menggunakan smartphone?		√
10	Apakah kamu lebih suka dan tertarik jika gurumu menggunakan media pembelajaran smartphone?	√	
11	Apakah kamu lebih tertarik jika materi pembelajaran muatan ipa dibuat media pembelajaran pada smartphone?	√	

Lampiran 7

Persetujuan Proposal Skripsi

PROPOSAL SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA CUMIK BERBASIS ANDROID DENGAN  
MENGINTERPRETASIKAN PROFIL PROFIL PELAJAR PANCASILA  
UNTUK SISWA KELAS III SD



Disusun dan diajukan oleh : DHANANG IRSYA ASSIFA NPM 18120258

Telah disetujui oleh pembimbing dilanjutkan untuk disusun menjadi skripsi

Pembimbing I



Filia Prima Artharina, S.Pd., M.Pd.

NPP 098301249

Pembimbing II



M. Yusuf Setia Wardana, M.Pd.

NPP 158901468

Lampiran 8

Kisi-Kisi Penilaian Angket Ahli Media Pembelajaran

<b>Aspek yang Dinilai</b>	
<b>Aspek Kelayakan Media</b>	
1.	Langkah dalam pengoperasian media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> jelas dan dimengerti.
2.	media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mudah diterapkan pada kelas III tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1 sekolah dasar.
3.	Teks, gambar, video yang ada di media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat jelas oleh siswa.
<b>Aspek Kontribusi Media</b>	
4.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> membantu siswa untuk memahami materi tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1 dengan jelas.
5.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> membantu siswa untuk berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.
<b>Aspek Keunggulan Media</b>	
6.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran.
7.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menambah pengetahuan dan keterampilan siswa mengenai materi kelas III tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1 sekolah dasar.
<b>Aspek Keunggulan Media</b>	

<b>Aspek yang Dinilai</b>	
8.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan interaktif.
<b>Aspek Kesempurnaan Media</b>	
9.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mudah digunakan.
10.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> praktis untuk digunakan.
<b>Aspek Elemen Desain</b>	
11.	Tampilan desain visual media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat menarik bagi siswa kelas III sekolah dasar.
12.	Ketepatan dalam pemilihan bentuk serta ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim).
13.	Gambar yang disajikan pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat jelas.
<b>Aspek Prinsip Visual</b>	
14.	Keseimbangan desain visual media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .
15.	Pemilihan bentuk-bentuk visual pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .
<b>Aspek Prinsip Visual</b>	
16.	Pemilihan warna pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .



Lampiran 9

Instrument Lembar Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**  
**Pengembangan Media Pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) Berbasis**  
*Android* Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Subtema 4 Cuaca Musim Iklim Kelas  
III Sekolah Dasar

Petunjuk

1. Melalui instrumen ini Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian tentang media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim).
2. Isilah nama dan asal instansi Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
3. Silakan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

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

4. Pendapat, kritik maupun saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim), saya ucapkan terimakasih.

Identitas Validator

Nama :  
NIP :  
Instansi :

## LEMBAR PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
<b>A.</b>	<b>Aspek Kelayakan Media</b>					
	1. Langkah dalam pengoperasian media Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> jelas dan dapat dimengerti.					
	2. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mudah diterapkan pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1 sekolah dasar.					
	3. Teks, gambar, video yang ada di media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat jelas oleh siswa.					
<b>C.</b>	<b>Aspek Kontribusi Media</b>					
	4. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> membantu siswa untuk memahami materi tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1 dengan jelas.					
	5. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> membantu siswa untuk berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.					
<b>D.</b>	<b>Aspek Keunggulan Media</b>					

	6. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran.					
	7. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menambah pengetahuan dan keterampilan siswa mengenai materi tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1.					
	8. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan interaktif.					
<b>E.</b>	<b>Aspek Kesempurnaan Media</b>					
	9. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mudah digunakan.					
	10. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> praktis untuk digunakan.					
<b>F.</b>	<b>Aspek Elemen Desain</b>					
	11. Tampilan desain visual media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat menarik bagi siswa kelas V sekolah dasar.					
	12. Ketepatan dalam pemilihan bentuk serta ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis					

	<i>android.</i>					
	13. Gambar yang disajikan pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat jelas.					
<b>G.</b>	<b>Aspek Prinsip Visual</b>					
	14. Keseimbangan desain visual media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .					
	15. Pemilihan bentuk-bentuk visual pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .					
	16. Pemilihan warna pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .					
	<b>Skor Total</b>					

#### H. Keterampilan Penilaian

Rumusan untuk mengitung presentase kevalidan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{.....}}{\text{.....}} \times 100\%$$

Kualifikasi kevalidan media :

<b>PENILAIAN</b>	<b>KATEGORI</b>
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

**I. Kesimpulan**

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

(.....) Sangat layak digunakan.

(.....) Layak digunakan.

(.....) Tidak Layak digunakan.

(.....) Sangat Tidak Layak digunakan.

**J. Komentar dan Saran**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Semarang, .....

Mengetahui,

Validator Ahli Media

.....

NIP/NPP

## Lampiran 10

### Lembar Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran

#### ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

**Pengembangan Media Pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) Berbasis *Android* Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Subtema 4 Cuaca Musim Iklim Kelas III Sekolah Dasar**

#### Petunjuk

1. Melalui instrumen ini Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian tentang media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim).
2. Isilah nama dan asal instansi Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
3. Silakan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

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

4. Pendapat, kritik maupun saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim), saya ucapkan terimakasih.

Identitas Validator

Nama :  
NIP :  
Instansi :

**LEMBAR PENILAIAN**

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
<b>A.</b>	<b>Aspek Kelayakan Media</b>					
	1. Langkah dalam pengoperasian media Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> jelas dan dapat dimengerti.		✓			
	2. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mudah diterapkan pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1 sekolah dasar.		✓			
	3. Teks, gambar, video yang ada di media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat jelas oleh siswa.		✓			
<b>B.</b>	<b>Aspek Kontribusi Media</b>					
	4. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> membantu siswa untuk memahami materi tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1 dengan jelas.		✓			

	5. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> membantu siswa untuk berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.		✓			
<b>C.</b>	<b>Aspek Keunggulan Media</b>					
	6. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran.	✓				
	7. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menambah pengetahuan dan keterampilan siswa mengenai materi tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1.		✓			
	8. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan interaktif.		✓			
<b>D.</b>	<b>Aspek Kesempurnaan Media</b>					
	9. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mudah digunakan.	✓				
	10. Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis	✓				



	<i>android</i> praktis untuk digunakan.				
<b>E.</b>	<b>Aspek Elemen Desain</b>				
	11. Tampilan desain visual media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat menarik bagi siswa kelas V sekolah dasar.	✓			
	12. Ketepatan dalam pemilihan bentuk serta ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .	✓			
	13. Gambar yang disajikan pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat jelas.	✓			
<b>F.</b>	<b>Aspek Prinsip Visual</b>				
	14. Keseimbangan desain visual media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .	✓			
	15. Pemilihan bentuk-bentuk visual pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .	✓			
	16. Pemilihan warna pada media pembelajaran Rumba Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .	✓			

	<b>Skor Total</b>	70
--	-------------------	----

#### H. Keterampilan Penilaian

Rumusan untuk menghitung presentase kevalidan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{70}{80} \times 100\%$$

Kualifikasi kevalidan media :

PENILAIAN	KATEGORI
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

#### I. Kesimpulan

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

- 
- (.....) Sangat layak digunakan.
  - (.....) Layak digunakan.
  - (.....) Tidak Layak digunakan.
  - (.....) Sangat Tidak Layak digunakan.

**J. Komentar dan Saran**

.....  
.....  
.....  
.....

Semarang, 23 April 2024

Mengetahui,

Validator Ahli Media



Husni Waluyudin, S.Pd., M.Pd

NIP/NPP 128701379

Lampiran 11

Kisi-Kisi Peneliana Angket Ahli Mater

<b>Aspek yang Dinilai</b>	
<b>Aspek Kesesuaian</b>	
1.	Materi yang ada dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sesuai dengan pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1 kelas III sekolah dasar.
2.	Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sesuai dengan kompetensi dasar.
3.	Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sesuai dengan indikator pembelajaran.
4.	Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.
<b>Aspek Kelayakan</b>	
5.	Kebenaran dalam penulisan materi pembelajaran pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .
6.	Kebenaran dalam penulisan kata pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .
<b>Aspek Penyajian</b>	
7.	Keseluruhan informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sudah jelas.
8.	Materi yang ada pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mendorong siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.
9.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> jelas.
10.	Penyajian konsep materi yang ada pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> bertingkat dari yang sederhana ke kompleks.

<b>Aspek yang Dinilai</b>	
<b>Aspek Kebahasaan</b>	
11.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mudah dipahami.
12.	Bacaan yang ada di dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> jelas dan dapat dibaca.
13.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien.
<b>Aspek Kompetensi</b>	
14.	Materi dalam media pembelajaran Rumba Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menambah pemahaman konsep siswa.
15.	Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mengembangkan pengetahuan siswa.
16.	Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mengembangkan keterampilan siswa.

Lampiran 12

Instrument Lembar Angket Validasi Ahli Materi

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN**  
**Pengembangan Media Pembelajaran Cumik** (Cuaca Musim Iklim) Berbasis  
*Android* Pada Pembelajaran Tema 5 cuaca Subtema 4 Cuaca Musim Iklim Kelas  
III Sekolah Dasar

Petunjuk

1. Melalui instrumen ini Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian tentang materi media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim).
2. Isilah nama dan asal instansi Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
3. Silakan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

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

4. Pendapat, kritik maupun saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim), saya ucapkan terimakasih.

Identitas Validator

Nama :  
NIP :  
Instansi :

### LEMBAR PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
<b>A.</b>	<b>Aspek Kesesuaian</b>					
	1. Materi yang ada di dalam media Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sesuai dengan pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1 kelas III sekolah dasar.					
	2. Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sesuai dengan kompetensi dasar.					
	3. Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sesuai dengan indikator pembelajaran.					
	4. Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
<b>B.</b>	<b>Aspek Kelayakan</b>					

	5. Kebenaran dalam penulisan materi pembelajaran pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .					
	6. Kebenaran dalam penulisan kata pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .					
<b>C.</b>	<b>Aspek Penyajian</b>					
	7. Keseluruhan informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sudah jelas.					
	8. Materi yang ada pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mendorong siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.					
	9. Petunjuk penggunaan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> jelas.					
	10. Penyajian konsep materi yang ada pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> bertingkat dari yang sederhana					



	ke kompleks.					
<b>D.</b>	<b>Aspek Kebahasaan</b>					
	11. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mudah dipahami.					
	12. Bacaan yang ada di dalam media pembelajaran Rumba Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> jelas dan dapat dibaca.					
	13. Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien.					
<b>E.</b>	<b>Aspek Kompetensi</b>					
	14. Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menambah pemahaman konsep siswa.					
	15. Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mengembangkan pengetahuan siswa.					

	16. Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mengembangkan keterampilan siswa.					
	<b>Skor Total</b>					

### F. Keterampilan Penilaian

Rumusan untuk mengitung presentase kevalidan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{.....}}{\text{.....}} \times 100\%$$

Kualifikasi kevalidan media :

PENILAIAN	KATEGORI
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

### G. Kesimpulan

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

(.....) Sangat layak digunakan.

(.....) Layak digunakan.

(.....) Tidak Layak digunakan.

(.....) Sangat Tidak Layak digunakan.

**H. Komentar dan Saran**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Semarang, .....

Mengetahui,

Validator Ahli Materi

.....

NIP/NPP

## Lampiran 13

### Lembar Penilaian Ahli Materi

Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran

#### ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

**Pengembangan Media Pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) Berbasis Android Pada Pembelajaran Tema 5 cuaca Subtema 4 Cuaca Musim Iklim Kelas III Sekolah Dasar**

#### Petunjuk

1. Melalui instrumen ini Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian tentang materi media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim).
2. Isilah nama dan asal instansi Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
3. Silakan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

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

4. Pendapat, kritik maupun saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim), saya ucapkan terimakasih.

Identitas Validator

Nama : Prasana Arisyan  
NIP : 179101826  
Instansi : PGSD, FIP, UPGMS

**LEMBAR PENILAIAN**

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
<b>A.</b>	<b>Aspek Kesesuaian</b>					
	1. Materi yang ada di dalam media Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sesuai dengan pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1 kelas III sekolah dasar.	✓				
	2. Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	✓				
	3. Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓				
	4. Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
<b>B.</b>	<b>Aspek Kelayakan</b>					

	5. Kebenaran dalam penulisan materi pembelajaran pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .	✓				
	6. Kebenaran dalam penulisan kata pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> .	✓				
<b>C.</b>	<b>Aspek Penyajian</b>					
	7. Keseluruhan informasi yang tersaji dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> sudah jelas.		✓			
	8. Materi yang ada pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mendorong siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.	✓				
	9. Petunjuk penggunaan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> jelas.	✓				
	10. Penyajian konsep materi yang ada pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> bertingkat dari yang sederhana ke kompleks.	✓				
<b>D.</b>	<b>Aspek Kebahasaan</b>					

	11. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mudah dipahami.	✓				
	12. Bacaan yang ada di dalam media pembelajaran Rumba Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> jelas dan dapat dibaca.		✓			
	13. Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien.		✓			
<b>E.</b>	<b>Aspek Kompetensi</b>					
	14. Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menambah pemahaman konsep siswa.	✓				
	15. Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mengembangkan pengetahuan siswa.	✓				
	16. Materi dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mengembangkan keterampilan siswa.		✓			
	<b>Skor Total</b>			76		

#### E. Keterampilan Penilaian

Rumusan untuk menghitung presentase kevalidan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\% \text{ Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{70}{100} \times 100\%$$

Kualifikasi kevalidan media :

PENILAIAN	KATEGORI
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

#### G. Kesimpulan

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

() Sangat layak digunakan.

() Layak digunakan.

() Tidak Layak digunakan.

() Sangat Tidak Layak digunakan.



**H. Komentar dan Saran**

.....  
.....  
.....  
.....

Semarang, 28 Maret 2024

Mengetahui,

Validator Ahli Materi



Prasena Acisuganto, M.Pd

NIP/NPP: 179101526

Lampiran 14

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media Pembelajaran

<b>No</b>	<b>Nama Validator</b>	<b>Ahli</b>	<b>Skor Diperoleh</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase Skor</b>
1	Prasena Arsyanto, M.Pd.	Materi	76	80	95%
3	Husni wakhyudi, S.Pd., M.Pd.	Media	70	80	87,5%
Jumlah Presentase Skor Diperoleh				182,5%	
Persentase Skor Maksimal				200%	
Rata-rata Presentase Skor				91,25%	

Lampiran 15

Surat Ijin Melakukan Penelitian Di SD N 2 Pendaran



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

Jalan Sidosodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia  
Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: [upgrisng@gmail.com](mailto:upgrisng@gmail.com) Homepage: [www.upgrisng.ac.id](http://www.upgrisng.ac.id)

Nomor : 419/IP-AM/FIP/UPGRIS/VI/2024

20 Juni 2024

Lampiran : 1 (satu) berkas

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. : Kepala SD Negeri 2 Penadaran  
di : Grobogan

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Dhanang Irsya Assifa  
N P M : 18120258  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA CUMIK BERBASIS ANDROID DENGAN  
MENGINTERPRETASIKAN PROFIL PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK  
SISWA KELAS III SD**

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.

An Dekan,  
Wakil Dekan I,  
  
Dr. Siti Fitriana, S.Pd.,M.Pd.,Kons.  
NPP 088201204

Lampiran 16

Kisi-Kisi Angket Respon Guru

Kisi – kisi Angket Respon Guru

No,	Aspek yang Diamati	Nomor Kriteria	Jumlah Kriteria
1.	Kemudahan dalam pemahaman	1,2	2
2.	Keaktifan dalam proses belajar	3,4	2
3.	Penyajian media	5,6	2
4.	Minat terhadap media	7,8	2
5.	Keunggulan media	9,10	2

Angket Respon Guru

Aspek yang Dinilai	
<b>Aspek Kemudahan dalam Pemahaman</b>	
1.	Media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> dapat mempermudah siswa dalam mengingat materi pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim
2.	Media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> dapat mempermudah materi pada siswa dalam memahami materi pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim
<b>Aspek Keaktifan dalam Proses Belajar</b>	
3.	Media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.
4.	Media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> dapat mendorong siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
<b>Aspek Penyajian Media Pembelajaran CUMIK (Cuaca Musim Iklim) Berbasis <i>Android</i></b>	
5.	Media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> mudah

	digunakan.
6.	Tampilan desain, warna, gambar, video, teks yang disajikan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.
<b>Aspek Minat Terhadap Media Pembelajaran CUMIK (Cuaca Musim Iklim) Aplikasi Berbasis <i>Android</i></b>	
7.	Media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
8.	Keinginan untuk menggunakan lagi media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> dalam materi pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim.
<b>Aspek Keunggulan Media Pembelajaran CUMIK (Cuaca Musim Iklim) Berbasis <i>Android</i></b>	
9.	Media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> dapat mengarahkan focus perhatian siswa untuk lebih konsentrasi dalam proses pembelajaran.
<b>Aspek yang Dinilai</b>	
10.	Media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sumber: (Irnawati, 2018: 63) dalam (Asrori, 2021)

Lampiran 17

Insturmen Angket Respon Guru

**ANGKET RESPON GURU**  
**Pengembangan Media Pembelajaran Cumik** (Cuaca Musim Iklim) Berbasis  
*Android* Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Subtema 4 Cuaca Musim Iklim Kelas  
III Sekolah Dasar

Responden Produk Media Pembelajaran Oleh Guru Kelas III

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk

1. Melalui instrumen ini Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian tentang media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim).
2. Isilah nama dan asal instansi Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
3. Silakan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

SB (Sangat Baik) = 5

B (Baik) = 4

C (Cukup) = 3

K (Kurang) = 2

SK (Sangat Kurang) = 1

4. Pendapat, kritik maupun saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim), saya ucapkan terimakasih.

## LEMBAR PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
	<b>Aspek Kemudahan Dalam Pemahaman</b>					
1.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mempermudah siswa dalam mengingat materi pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1.					
2.	Media pembelajaran Rumba Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1.					
	<b>Aspek Keaktifan Dalam Proses Belajar</b>					
3.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.					
4.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mendorong siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.					

	<b>Aspek penyajian Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i></b>					
5.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mudah digunakan.					
6.	Tampilan desain, warna, gambar, video, teks yang disajikan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.					
	<b>Aspek minat terhadap media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i></b>					
7.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.					
8.	Keinginan untuk menggunakan lagi media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dalam materi tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1.					
	<b>Aspek keunggulan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i></b>					
9.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mengarahkan fokus perhatian siswa untuk lebih konsentrasi dalam proses pembelajaran.					
10.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca					



	Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.					
<b>Skor</b>						
<b>Skor Total</b>						

Gubug, .....

Mengetahui,

Guru Kelas III,

.....

NIP/NPP

## Lampiran 18

### Lembar Penilaian Angket Respon Guru Kelas III SD N 2 Pendaran

Instrumen Angket Respon Guru

#### ANGKET RESPON GURU

**Pengembangan Media Pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) Berbasis *Android* Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Subtema 4 Cuaca Musim Iklim Kelas III Sekolah Dasar**

Responden Produk Media Pembelajaran Oleh Guru Kelas III

Nama : PUTRI LITAMI, S.Pd  
Kelas : III (TIGA)  
Sekolah : SDN 2 PENADARAN

#### Petunjuk

1. Melalui instrumen ini Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian tentang media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim).
2. Isilah nama dan asal instansi Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
3. Silakan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan :

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

4. Pendapat, kritik maupun saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan, atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim iklim), saya ucapkan terimakasih.

**LEMBAR PENILAIAN**

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		SB	B	C	K	SK
		5	4	3	2	1
	<b>Aspek Kemudahan Dalam Pemahaman</b>					
1.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mempermudah siswa dalam mengingat materi pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran I.	✓				
2.	Media pembelajaran Rumba Cumik (Cuaca Musim iklim) berbasis <i>android</i> dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran I.		✓			
	<b>Aspek Keaktifan Dalam Proses Belajar</b>					
3.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.	✓				
4.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mendorong siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.	✓				

	<b>Aspek penyajian Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis android</b>					
5.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> mudah digunakan.	✓				
6.	Tampilan desain, warna, gambar, video, teks yang disajikan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.	✓				
	<b>Aspek minat terhadap media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis android</b>					
7.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.	✓				
8.	Keinginan untuk menggunakan lagi media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dalam materi tema 5 cuaca subtema 4 cuaca musim iklim pembelajaran 1.	✓				
	<b>Aspek keunggulan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis android</b>					
9.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat mengarahkan fokus perhatian siswa untuk lebih konsentrasi dalam proses pembelajaran.	✓				

10.	Media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.	✓				
Skor						
Skor Total						

Pendataran, 3 Mei 2024

Mengetahui,

Guru Kelas III

Puji Utami, S.Pd.

NIP/NPP. 055040 2024 21 2 0015

Lampiran 19

Hasil Angket Respon Guru

Hasil Angket Respon Guru

No	Nama Guru Kelas	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Keterangan
1.	Putri Utami, S.Pd	47	50	94%	Sangat Baik
$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlahskortotal}}{\text{jumlahskorideal}} \times 100\% = 94\%$					Sangat Baik

Lampiran 20

Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek yang Diamati	Nomor Kriteria	Jumlah Kriteria
1.	Kemudahan dalam pemahaman	1,2,3	3
2.	Minat terhadap media	4,5,6,7,9,10	6
3.	Tampilan media	8	1

Angket Respon Siswa

No.	Pertanyaan
1.	Apakah media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> memiliki tampilan yang menarik?
2.	Apakah media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> dapat membantu kamu dalam memahami materi pembelajaran?
3.	Apakah tulisan pada media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> terlihat dengan jelas?
4.	Apakah gambar yang terdapat dalam media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> terlihat menarik?

5.	Apakah kamu senang belajar menggunakan media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> ?
6.	Apakah media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> membuat kamu lebih aktif dalam pembelajaran?
7.	Apakah media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> membuat kamu berkonsentrasi dalam belajar?
8.	Apakah kamu termotivasi setelah belajar menggunakan media pembelajaran CUMIK berbasis <i>android</i> ?
9.	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran CUMIK aplikasi berbasis <i>android</i> menyenangkan?
10.	Apakah kamu ingin belajar menggunakan media pembelajaran CUMIK aplikasi berbasis <i>android</i> lagi?

Lampiran 21

Instrument Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA**

Identitas Responden

Nama :  
 Kelas :  
 Sekolah :  
 Tanggal :

Petunjuk pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi (√) pada kolom sesuai dengan kondisi yang kamu alami.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> memiliki tampilan yang menarik?		
2	Apakah media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat membantu kamu dalam memahami materi pelajaran?		
3	Apakah tulisan pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat dengan jelas?		
4	Apakah gambar yang terdapat dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat menarik?		
5	Apakah kamu senang belajar menggunakan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> ?		
6	Apakah media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> membuat kamu lebih aktif dalam pembelajaran?		



No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
7	Apakah media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> membuat kamu berkonsentrasi dalam belajar?		
8	Apakah kamu termotivasi setelah belajar menggunakan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> ?		
9	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> menyenangkan?		
10	Apakah kamu ingin belajar menggunakan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> lagi?		

## Lampiran 22

### Lembar Penilaian Angket Respon Siswa Kelas III SD N 2 Penadaran

Instrumen Angket Respon Siswa

#### ANGKET RESPON SISWA

Identitas Responden

Nama : *Mabesya P*  
Kelas : *3 (E.92)*  
Sekolah : *SDN 2 (J.V.2) PENADRAN*  
Tanggal : *26-4-2024*

Petunjuk pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi (√) pada kolom sesuai dengan kondisi yang kamu alami.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> memiliki tampilan yang menarik?	√	
2	Apakah media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat membantu kamu dalam memahami materi pelajaran?	√	
3	Apakah tulisan pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat dengan jelas?	√	
4	Apakah gambar yang terdapat dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat menarik?	√	

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
5	Apakah kamu senang belajar menggunakan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> ?		✓
6	Apakah media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> membuat kamu lebih aktif dalam pembelajaran?	✓	
7	Apakah media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> membuat kamu berkonsentrasi dalam belajar?	✓	
8	Apakah kamu termotivasi setelah belajar menggunakan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> ?	✓	
9	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> menyenangkan?	✓	
10	Apakah kamu ingin belajar menggunakan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> lagi?	✓	

Instrumen Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA**

Identitas Responden

Nama : Laurensius Kanay S  
 Kelas : 5  
 Sekolah : SMP 2 Rendaran  
 Tanggal : 26-04-2024

Petunjuk pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi (√) pada kolom sesuai dengan kondisi yang kamu alami.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> memiliki tampilan yang menarik?	√	
2	Apakah media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> dapat membantu kamu dalam memahami materi pelajaran?	√	
3	Apakah tulisan pada media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat dengan jelas?	√	
4	Apakah gambar yang terdapat dalam media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> terlihat menarik?	√	

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
5	Apakah kamu senang belajar menggunakan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> ?	✓	
6	Apakah media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> membuat kamu lebih aktif dalam pembelajaran?	✓	
7	Apakah media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> membuat kamu berkonsentrasi dalam belajar?	✓	
8	Apakah kamu termotivasi setelah belajar menggunakan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> ?	✓	
9	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> menyenangkan?	✓	
10	Apakah kamu ingin belajar menggunakan media pembelajaran Cumik (Cuaca Musim Iklim) berbasis <i>android</i> lagi?	✓	

### Lampiran 23

#### Hasil Angket Respon Siswa Kelas III SD N 2 Penadaran

#### Hasil Angket Respon Siswa

No	Jumlah siswa	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Keterangan
1.	15	142	150	94,6%	Sangat Baik
$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlahskortotal}}{\text{jumlahskorideal}} \times 100\% = 94,6\%$					Sangat Baik

Lampiran 24

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SD N 2 Penadaran



**PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN**  
**KORWIL KECAMATAN GUBUG**  
**SD NEGERI 2 PENADARAN KECAMATAN GUBUG**  
Alamat : Desa Penadaran Rt 004 Rw 003 Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan 58164  
Email : sdneripenadaran2@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN PERNYATAAN IZIN KEPALA SEKOLAH**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUPARJO, S.Pd  
NIP : 19670206 2005011001  
Pangkat/Golongan : Penata, III/C  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Sekolah/Tempat Tugas : SD Negeri 2 Penadaran  
Alamat Sekolah : Desa Penadaran Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan

Memberikan ijin kepada mahasiswa yang bernama :

Nama : Dhanang Irsya Assifa  
NPM : 18120258  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan secara sadar memberi ijin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian dengan judul :

**"PENGEMBANGAN MEDIA CUMIK BERBASIS ANDROID DEGAN MENGINTERPRETASIKAN PROFIL PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK KELAS III SD"**

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun, dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Penadaran, 03 Mei 2024  
Kepala Sekolah SD Negeri 2 Penadaran

  
SUPARJO, S.Pd  
NIP. 19670206 2005011001



Lampiran 25

Dokumentasi SD N 2 Pendaran







Lampiran 26

Publikasi Artikel Jurnal Ilmiah



**IJES**  
**INDONESIAN JOURNAL OF ELEMENTARY SCHOOL**  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
Jl. Sidodadi Timur no 24 – Dr Cipto Semarang



---

**SURAT KETERANGAN TERBIT**

---

No. : 0110/LoA/IJES-PGSD/FIP/XI/2024

Berdasarkan hasil penyuntingan oleh Dewan Penyunting Jurnal IJES (*Indonesian Journal of Elementary School*) PGSD Universitas PGRI Semarang dengan ini menyatakan bahwa artikel dengan:

Kode : 19606  
Judul Artikel : PENGEMBANGAN MEDIA CUMIK BERBASIS ANDROID  
DENGAN MENGINTERPRETASIKAN PROFIL PROFIL PELAJAR  
PANCASILA UNTUK SISWA KELAS III SD  
Nama Penulis : Dhanang Irsya Assifa, Filia Prima Atharina, Muhamamd Yusuf Setia  
Wardana  
Nama Koresponden : Dhanang Irsya Assifa  
Instansi : Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
Dimuat dalam Jurnal IJES (*Indonesian Journal of Elementary School*) Program Studi PGSD  
Universitas PGRI Semarang Volume 5 No. 1 yang terbit bulan Mei 2025. Demikian  
pemberitahuan kami, atas kerjasama dan perhatiannya kami sampaikan terimakasih.

Semarang, 20 Juli 2024

Muh Arief Budiman, M. Hum.  
NIDN. 0625128004