

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING*
BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PPKN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH FATHUSSALAFI JEMBER**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Fajar Dwi Cahyo
NIM: T20194073

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING*
BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PPKN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH FATHUSSALAFI JEMBER**

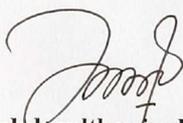
SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disusun Oleh:

Fajar Dwi Cahyo
Nim: T20194073

Disetujui Pembimbing


Luluk sulthoniyah, M.Pd.
NIP. 197006162014112001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING*
BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PPKN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH FATHUSSALAFI JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Senin
Tanggal : 12 Juni 2023

Tim Penguji

Ketua



Dr. Ubaidillah, M.Pd.
NIP.198512042015031002

Sekretaris



Nina Surtisno, M.Pd.
NIP.198007122015032001

Anggota

1. Luluk Sulthoniyah, M.Pd.
2. Dr.Hartono, M.Pd.



Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



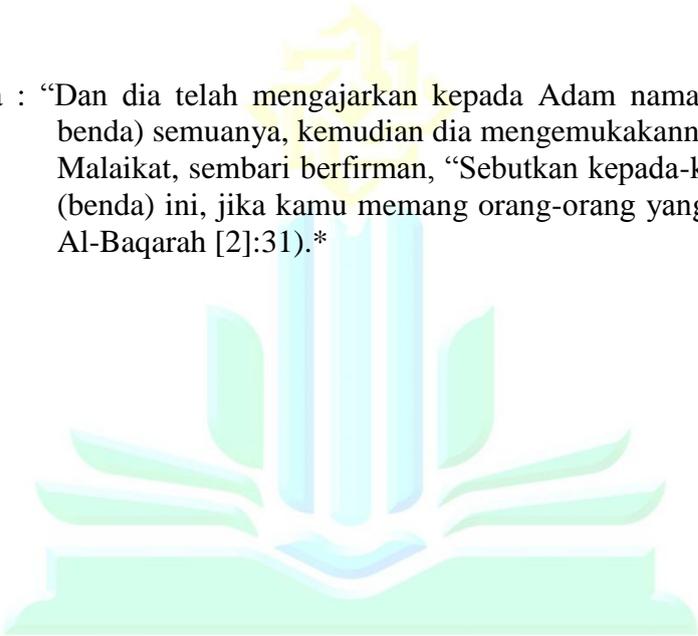
Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.
NIP.19640511199032001

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

صَادِقِينَ

Artinya : “Dan dia telah mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) semuanya, kemudian dia mengemukakannya kepada para Malaikat, sembari berfirman, “Sebutkan kepada-ku nama semua (benda) ini, jika kamu memang orang-orang yang benar!” (Q.S. Al-Baqarah [2]:31).*

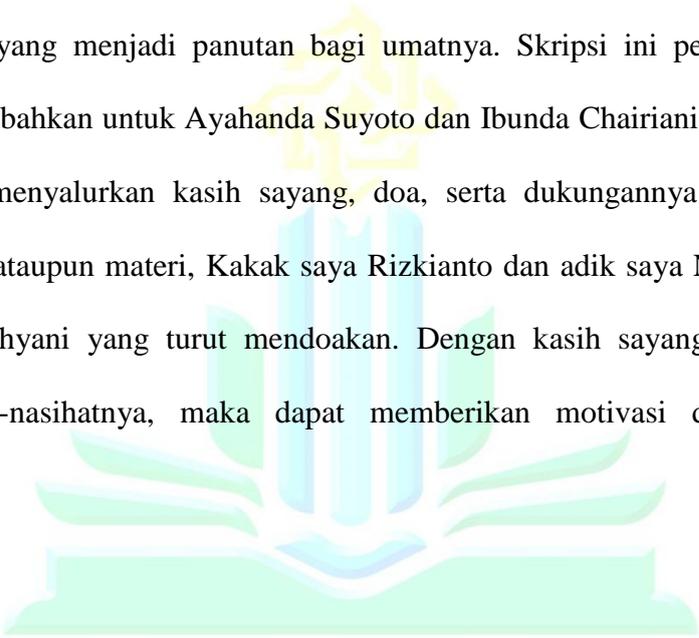


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Kerajaan Saudi Arabia: Mujamma' Al Malik Fahd Li Thiba'at Al Mush-af Asy-Syarif, 1420 H), 14

PERSEMBAHAN

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah menurunkan petunjuk dan ridho-Nya, serta Nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan bagi umatnya. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk Ayahanda Suyoto dan Ibunda Chairiani yang telah menyalurkan kasih sayang, doa, serta dukungannya baik moral ataupun materi, Kakak saya Rizkianto dan adik saya Nadia Tri Cahyani yang turut mendoakan. Dengan kasih sayang dan nasihat-nasihatnya, maka dapat memberikan motivasi dalam hidup.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn di Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember”. Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian pendidikan Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi PGMI yang telah memberikan ilmu dan arahan dalam penelitian.
4. Ibu Luluk Sulthoniyah S.Ag, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menyusun skripsi.
5. Bapak M. Sholahudin Amrullah, M.Pd. Selaku validator materi pada media pembelajaran Google *Classroom* berbasis Android yang telah memberikan saran kepada penulis dalam menyusun media pembelajaran.
6. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. Selaku validator media pembelajaran Google *Classroom* berbasis Android yang dikembangkan oleh penulis.

7. Bapak Taufiq Hidayat, S.Pd.I. Selaku kepala sekolah MI Fathussalafi Ajung Jember beserta staf jajarannya yang telah memberikan kesempatan penulis dalam melakukan penelitian.
8. Ibu Siti Lailatul Khusnah, S.HI. Selaku guru Tematik di MI Fathussalafi Ajung Jember yang telah membantu kegiatan penelitian di sekolah.
9. Peserta didik kelas VI MI Fathussalafi Ajung Jember yang telah berkenan dan membantu dalam menjadi subjek penelitian.
10. Semua sahabat-sahabat jember yang tanpa jenuh mendo'akan dan mendukung hingga penulisan skripsi ini selesai.
11. Teman-teman kelas Program Studi PGMI Angkatan 2019, atas semua nasehat, dorongan dan do'anya. Semoga kebersamaan kita selama ini menjadi hal yang tidak terlupakan, dan menjadi saksi sebuah persahabatan yang tak akan terpusus selamanya.
12. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per-satu.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum mencapai titik kesempurnaan sehingga diharapkan adanya kritik dan saran. Namun, penulis berharap agar skripsi yang ditulis dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jember, 14 Mei 2023

Penulis

Fajar Dwi Cahyo

ABSTRAK

Fajar Dwi Cahyo, 2023: Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ppkn di Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember.

Kata Kunci: *E-Learning*, Media Pembelajaran, ADDIE

Penelitian dan pengembangan pembelajaran *e-learning* ini didasarkan pada siswa yang memiliki keterbatasan dalam memahami sebuah materi pada mata pelajaran ppkn, minat baca yang minim, susah memahami dan mengelompokkan materi yang saling berkaitan yang terjadi pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember. Dari pembagian tema pada mata pelajaran tematik yang dirasa sulit bagi siswa dan guru di sekolah, maka peneliti merancang sebuah media pembelajaran berbasis android untuk menarik minat perhatian siswa dalam memahami sebuah materi dalam proses pembelajaran yakni melalui sebuah media pembelajaran *e-learning* berbasis android yang berisikan materi pembelajaran, video pembelajaran dan latihan-latihan soal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *e-learning* berbasis android dalam pembelajaran ppkn dan mendeskripsikan validitas kelayakan sebuah media melalui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran.

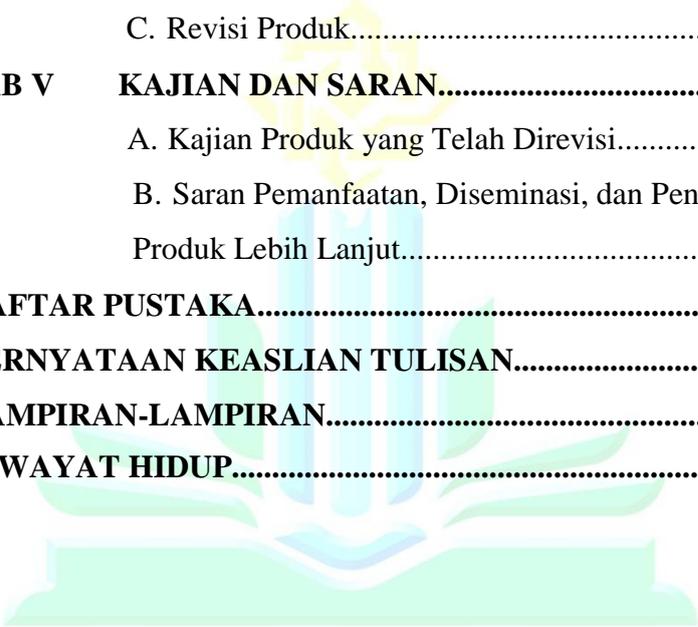
Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*research and Development*) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*). Subjek uji coba yaitu ahli materi, ahli media, guru Tematik dan seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 15 subjek. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dan angket, serta data dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian dan pengembangan penelitian ini didapatkan data validasi ahli materi sebesar 90,7%, ahli media sebesar 84% dan guru tematik sebesar 93,5% dengan rata-rata sebesar 95,41% memiliki kategori sangat valid sehingga media sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil respon terkait kelayakan sebuah media pembelajaran yakni diperoleh skor rata-rata keseluruhan sebanyak 15 subjek sebesar 89,2%. yang memiliki kategori sangat menarik untuk diimplementasikan dan dilakukan penelitian dengan tahap lebih lanjut.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	5
C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Definisi Istilah atau Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu.....	14
B. Kajian Teori.....	17
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	41
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	41
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	43
C. Uji Coba Produk.....	46

BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	53
	A. Penyajian Data Uji Coba.....	53
	B. Analisis Data.....	61
	C. Revisi Produk.....	82
BAB V	KAJIAN DAN SARAN.....	87
	A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	87
	B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	88
	DAFTAR PUSTAKA.....	91
	PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	
	RIWAYAT HIDUP.....	



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
2.1	Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Yang Akan Peneliti Lakukan.....	16
2.2	Kriteria Validitas Ahli & Pengguna.....	51
3.1	Kriteria Validitas Audiens/Siswa.....	51
3.2	<i>Storyboard Design Google Classroom</i>	57
3.3	Data Penilaian Validasi Ahli Materi.....	62
4.1	Kisi-kisi Angket/Lembar Validasi Ahli Materi.....	63
4.2	Komentar atau Saran Validator Ahli Materi	68
4.3	Kisi-kisi angket/lembar validasi ahli media.....	68
4.4	Data Penilaian Validasi Ahli Media.....	69
4.5	Komentar atau Saran Validator Ahli Media.....	73
4.6	Data Validasi Praktisi Pembelajaran.....	75
4.7	Hasil Uji Keseluruhan Validator.....	77
4.8	Angket Respon Peserta Didik Kelas VI.....	80
4.9	Tampilan Materi Sebelum dan setelah revisi.....	83
4.10	Saran dari Ahli Media.....	85

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal.
2.1	Logo Google <i>Classroom</i>	
2.2	Tampilan Kelas Google <i>Classroom</i>	29
3.1	Tahapan ADDIE.....	30
4.1	Diagram Aspek Validasi Ahli Materi.....	47
4.2	Diagram Aspek Validasi Ahli Media.....	70
4.3	Diagram Aspek Validasi Guru.....	76
4.4	Jumlah Penilaian Angket Respon Siswa.....	81



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

E-learning adalah proses pembelajaran secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi pembelajaran secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar.²

Di bidang pendidikan, peran guru untuk mendidik peserta didik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya yang sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini. Guru di tuntut menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan itu. Tentu saja melalui usaha- usaha yang bisa di terapkan dalam mendidik peserta didiknya.

Guru sebagai pendidik ataupun pengajar merupakan faktor penentu kesuksesan setiap usaha pendidikan. Guru mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. sebagai pendidik seorang guru harus mempunyai keterampilan untuk menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan. “Guru sebagai pendidik telah dipersiapkan secara formal dalam lembaga pendidikan. Guru juga telah dibina untuk memiliki kepribadian sebagai pendidik dalam mengelola pembelajaran agar lebih menyenangkan salahsatunya melalui media.³

² Munir, “Pembelajaran Jarak Jauh (Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi), (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 16

³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006) hal. 1

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁴

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁵ Fungsi pendidikan yaitu untuk membentuk manusia-manusia terpelajar yang mempunyai akhlak yang baik, membentuk kepribadian dan sikap yang berkarakter, pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Dalam hal ini menegaskan bahwa pendidikan adalah pondasi awal untuk terciptanya manusia-manusia yang memiliki akhlak yang baik, dapat berdaya saing dan menerapkan nilai-nilai yang diajarkan oleh pendidik dalam kehidupan sehari-hari.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), 3.

⁵ Agus Taufiq, dkk, *Pendidikan Anak di SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), 33.

⁶ Asep Herry Hernawan, dkk, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), 13.

Bila tujuan pembelajaran tercapai, Maka efektivitas suatu kegiatan belajar dan pembelajaran interaksi diantara komponen-komponen tersebutlah yang menentukan suatu keberhasilan pembelajaran. Pendidik yang baik harus memperhatikan suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran, menciptakan ruang pembelajaran yang dapat memberikan dampak baik bagi peserta didik dengan cara menerapkan suatu metode dan strategi sesuai dengan keadaan peserta didik.⁷

Keberadaan pendidik pada era teknologi seperti sekarang dituntut untuk terampil dalam membawakan media yang digunakan, pada dasarnya pada saat guru atau pendidik terampil dalam menghidupkan kelas menggunakan media, disitulah letak profesionalitas seorang guru terutama guru yang membidangi mata pelajaran tematik di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Karena mata pelajaran tematik sendiri yaitu adalah sebuah pendekatan yang harus dimiliki oleh guru dalam mengemas beberapa mata pelajaran yang dikaitkan dengan beberapa mata pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, pertama kali peneliti menganalisis sebuah potensi dan masalah yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember, sehingga dalam hal ini peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu guru wali kelas VI yakni Ibu Siti Lailatul Khusnah, Ada hal yang disampaikan oleh Ibu Siti Lailatul Khusnah mengenai masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung yakni dengan penggunaan media yang kurang bervariasi. Mengingat keterbatasan tenaga pengajar yang ada pada lembaga

⁷ Lidya Kanda Nopitasari dan Dina Indriana, *Peran Guru dan Orang Tua dalam Mendidik Anak Selama Masa Pandemi Covid-19* (Serang: Media Madani, 2020), 9.

tersebut dirasa masih kurang dalam mengembangkan media, baik dari media yang sudah ada maupun media yang belum ada. Dan pada saat pembelajaran jarak jauh tenaga pengajar yang ada di lembaga Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi merasa kesusahan dalam mengaplikasikan media dalam jaringan.⁸ sehingga peneliti mengambil kesimpulan dari apa yang disampaikan oleh wali kelas terkait kurangnya penggunaan media pembelajaran, peneliti menyadari akan keterbatasan tersebut maka dari itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis android dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran ppkn yang dimuat dalam mata pelajaran tematik. Maka dari hal tersebut diketahui bahwa sekolah tersebut benar memerlukan media berupa aplikasi tersebut sebagai sarana dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang sebelumnya pernah terjadi di lembaga pendidikan MI Fathussalafi Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. Kebutuhan belajar mengajar menggunakan media berbasis android menggunakan *e-learning* ini sangat diharapkan oleh guru-guru yang ada di lembaga pendidikan di era saat ini.

Berdasarkan uraian di atas, ketertarikan peneliti terhadap Media Pembelajaran *e-learning* berbasis android ini adalah peneliti mempunyai harapan besar dalam membantu kelembagaan dengan cara menggunakan media berbasis android salah satunya yakni dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning*, mengingat sebuah media berbasis android ini banyak

⁸ Wawancara Wali Kelas VI B di MI Fathussalafi Kecamatan Ajung kabupaten Jember, 16-17 November 2022.

memberikan gambaran yang menarik untuk peneliti terapkan, mulai dari pengiriman materi yang mudah serta form latihan-latihan soal yang bisa diakses dengan mudah, dengan adanya media ini harapan peneliti yakni sebagai khazanah ilmu buat peneliti sendiri maupun tenaga pengajar dan peserta didik yang ada di lembaga Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember untuk terus menerapkan sebuah media dalam proses pembelajaran, maka penulis tertarik dalam melaksanakan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Andorid Pada Mata Pelajaran Ppkn di Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember”.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn kelas VI Madrasah Ibtidaiyah. Pengembangan ini dimaksud adalah media interaktif memakai *e-learning* berbantuan aplikasi google *classroom*, google meet dan *zoom meeting*. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn di Madrasah Ibtidaiyah.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn di Madrasah Ibtidaiyah.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *e-learning* disajikan melalui pendekatan kontekstual, kemudian dikemas dalam bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Dalam pemakaian media ini menggunakan bantuan komputer atau smartphone yang terhubung dalam jaringan Internet.
2. Media pembelajaran *e-learning* berisikan materi pembelajaran, latihan soal yang menunjang pembelajaran seputar materi yang diajarkan.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *e-learning* yang berupa *google classroom*, *google meet* dan *zoom meeting*. Peneliti memberikan sebuah materi pembelajaran seputar materi ppkn yang menyenangkan dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam belajar seperti latihan soal, video pembelajaran dan materi pembelajaran yang sudah peneliti siapkan dalam proses pembelajaran pada laman *e-learning*. Media pembelajaran pada penelitian ini akan menyajikan sebagai berikut :
 - 1) Media pembelajaran yang terdapat dalam *e-learning* online menampilkan pokok bahasan seputar mata pelajaran ppkn kelas VI.
 - 2) Materi mata pelajaran ppkn diakses melalui Aplikasi atau website *e-learning* online yang bisa di akses secara gratis sehingga memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam menggunakan media tersebut.
 - 3) Tes hasil belajar yang disajikan melalui uji kompetensi yang berbentuk pilihan ganda, dengan jumlah 10 soal yang dapat di akses melalui aplikasi yang sudah disiapkan pada tugas kelas.

4. Media pembelajaran ini telah memenuhi aspek kriteria kualitas media pembelajaran yang meliputi :
 - a. Kualitas isi dan tujuan (aspek kriteria pendidikan).
 - b. Kualitas tampilan media.
5. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan ketentuan dari lembaga pendidikan, mengandung prinsip belajar sebagai penghubung antara guru dan peserta didik untuk mengenal dan memahami materi secara mudah, media ini bukan menggantikan peran guru dalam pembelajaran, akan tetapi sebagai pengantar pesan agar tercipta suatu lingkungan belajar yang baik, dan mempermudah guru dalam mengajar di era yang sedang terjadi pada saat ini, yakni berkembangnya IPTEK.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Kemajuan perkembangan dan teknologi di era saat ini, menuntut guru dan peserta didik untuk terus mengikuti perkembangan yang modern. Sebab dengan mengikuti perkembangan tersebut belajar akan lebih relevan, memaksimalkan peluang ditengah situasi sekarang dengan menggunakan media yang terjamin akan mutu dan kualitasnya, salah satunya yakni menggunakan media pembelajaran *e-learning* yang bisa di akses dengan mudah menggunakan komputer atau smartphone.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

- a. Meningkatkan kognitif peserta didik dengan pemahaman konsep pembelajaran menggunakan aplikasi atau website-*learning*.
- b. Peserta didik dapat mengolah dan memahami pengetahuan awal maupun pengetahuannya secara maksimal dalam memahami sebuah materi berbantuan aplikasi berbasis android yang sudah disiapkan oleh guru untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Media ini sebagai alat pengantar pesan antara guru dengan peserta didik dengan harapan memberikan pengalaman belajar antara pendidik dengan peserta didik
- b. Sebagai sumber ilmu pengetahuan baru antar guru dengan peserta didik, dan mendorong semangat belajar peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi langkah awal untuk memulai pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dan media ini bisa menjadi inovasi buat guru-guru yang ada pada lembaga pendidikan Madrasah Ibtidiyah Fathussalafi Jember untuk menciptakan pembelajaran yang bisa meningkatkan pemahaman peserta didik di ruang lingkup pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman baru untuk menerapkan media *Google Classroom* berbasis Android pada lembaga pendidikan tingkat sekolah dasar dan sebagai bekal bagi peneliti untuk terus pemanfaatan media yang sudah tersedia.

5. Peneliti Lain

Sebagai penambah ilmu pengetahuan dan wawasan penelitian berikutnya, dengan menyempurnakan metode baru yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan era yang sedang terjadi pada pembelajaran tematik lainnya seperti bahasa Indonesia, Ipa, dan Sbdp.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis Android pada mata pelajaran ppkn ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran *e-learning* berbasis android kelas VI B ini mampu membuat peserta didik untuk terampil di dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran tematik dan mampu membawa pengalaman belajar serta sosial pendidikan di kehidupan nyata sesuai perkembangan dan kemajuan teknologi yang mulai modern.
- b. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidang yang sudah ahli dalam menaungi sebuah media tersebut.

- c. Item-item dalam angket validasi berisikan penilaian produk, item-item tersebut menyatakan layak atau tidaknya produk untuk di uji cobakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang sudah ada dan tersedia yakni media pembelajaran *e-learning* meliputi *google classroom*, *google meet* dan *zoom meeting*. Media pembelajaran *e-learning* berbasis android berisi materi pembelajaran dan latihan soal untuk menguji kompetensi peserta didik kelas VI B di jenjang satuan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember.
- b. Pengembangan dalam media *e-learning* ini dibuat setelah menganalisis potensi dan masalah yang ada di lembaga Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember.
- c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli materi dan validasi ahli media, kemudian dalam penelitian ini juga menggunakan uji coba empiris (uji coba lapangan)
- d. Uji coba produk dilakukan hanya 1 (satu) kelas, kelas VI.

F. Definisi istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah yang mencakup sebuah makna dari istilah tersebut agar tidak terjadi suatu kesalahfahaman dalam mengartikan sebuah makna pada penelitian ini.⁹

⁹ Tim penyusun IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: IAIN Jember Press, 2020), 46.

Penelitian ini berjudul “Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn di Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember”. Berikut akan di uraikan secara singkat dan jelas oleh peneliti.

1. Media Pembelajaran

Media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima yakni dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran termasuk salah satu sumber belajar yang baik untuk kita terapkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai suatu keberhasilan dalam mengajar. Didalam media pembelajaran juga terdapat pesan yang dapat kita ambil untuk peserta didik sehingga peserta didik mampu dengan mudah memahami materi pelajaran yang sedang pendidik ajarkan.

Dikatakan oleh Ruth Lautfer bahwa media pembelajaran yakni sebagian alat bantu mengajar pada pendidik dalam menyampaikan sebuah pesan kepada peserta didik, dengan harapan peserta didik bisa teransang dan lebih mudah dalam memahami sebuah materi pembelajaran, mengingat kegunaan media sendiri yakni sebagai alat bantu pendidik dalam mengoptimalkan sebuah pembelajaran agar tercapai sebuah keberhasilan dalam pembelajaran. Maka dengan begitu media pembelajaran yang digunakan juga bisa membuat sebuah hubungan antara pendidik dengan peserta didik bisa terjalin dengan baik. Ketika media pembelajaran yang disampaikan bisa diterima baik dan bisa difahami oleh

peserta didik dengan baik maka itu akan menjadi kesuksesan guru sebagai tenaga profesional dalam bidang ilmu pendidikan.¹⁰

Pengertian tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Suryani dkk Seluruh bentuk dan sarana dalam menyimpan informasi yang dibuat bahkan dipakai seperti dalam teori pembelajaran, itu memiliki maksud merangsang pikiran tingkat kognitif peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung, dengan media pendidik bisa mendorong siswa dalam minat belajar peserta didik, mendorong peserta didik untuk senang dalam memahami sebuah materi dan itu semua dikenal dengan media pembelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan.¹¹

2. *E-Learning*

Menurut Vaughan Waller dalam Munir, *e-learning* adalah proses pembelajaran secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi pembelajaran secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar.¹² *E-learning* adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *E-learning* juga dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh.

Kamarga dalam Suharyano menyatakan *e-learning* sebagai kegiatan belajar yang disampaikan melalui perangkat elektronik komputer

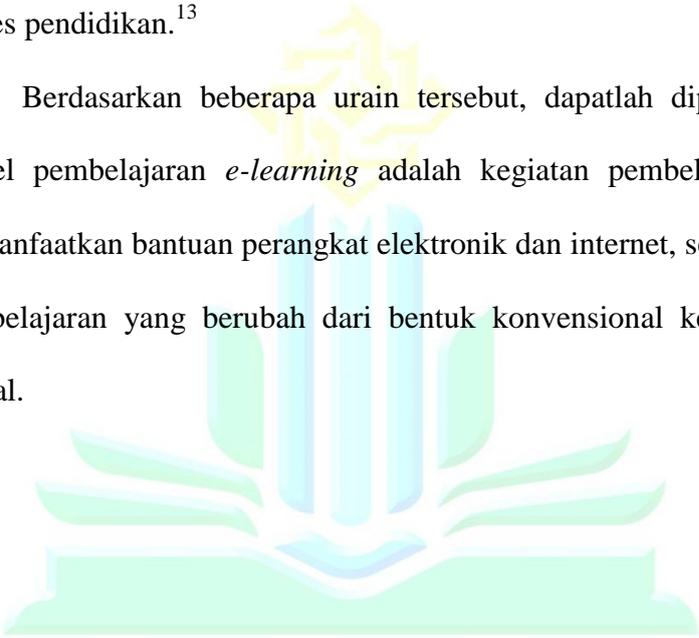
¹⁰ Euis Kurniawati, *Permainan Tradisional* (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), 55.

¹¹ Meita Indriani dan Maratul Qiftiyah, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Instant Assessment Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar*, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7 (2), 2020, 97-106

¹² Munir, *"Pembelajaran Jarak Jauh (Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 16

yang memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Pengertian lain di kemukakan oleh Rusman mendefenisikan *e-learning* sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan.¹³

Berdasarkan beberapa urain tersebut, dapatlah dipahami bahwa model pembelajaran *e-learning* adalah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik dan internet, selain itu sistem pembelajaran yang berubah dari bentuk konvensional kedalam bentuk digital.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹³ Munir, "*Pembelajaran Jarak Jauh...*", hal. 27

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang saling berkaitan dengan penelitian yang hendak akan dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Dengan adanya melakukan langkah ini diharapkan dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan perbedaan penelitian yang hendak dilakukan.¹⁴ Adapun penelitian terdahulu yang menjadikan rujukan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Ahmad Maulidin. 2021. Universitas Islam Negeri Malang. Judul yang dikaji “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Google *Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Nu Bululawang”.¹⁵ Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V MI Nu Bululawang memiliki persepsi baik terhadap aplikasi google *classroom* karena memberikan rasa nyaman kepada penggunanya.
2. Wahyu Dwi Setyaningsih, dan Syarip Hidayat. 2021. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya. Judul yang dikaji “Analisis Penggunaan Aplikasi Google *Classroom* Sebagai Media

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah FTIK* (Jember:FTIK IAIN Jember, 2020),126

¹⁵ Ahmad Maulidin, “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Google *Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Nu Bululawang” (FTIK UIN Malang), 2021.

Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa”.¹⁶ Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V SDN Karangrena 01 pada awalnya mengalami kesulitan namun seiring berjalannya waktu, pendidik dan peserta didik bisa terbiasa untuk mengembangkan dan menggunakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *google classroom* tersebut.

3. Andriyan Nur Pratama. 2022. Universitas Islam Negeri Wali Songo Semarang. Judul yang dikaji “Analisis Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas V di MI Sultan Fatah Demak Tahun Ajaran 2021/2022”.¹⁷ Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Google Classroom* dapat digunakan dengan pembelajaran membuat topik dalam forum, memberikan tugas berupa pertanyaan pada forum tugas, memberikan materi dalam bentuk tulisan, video maupun power point, membuat quis, penugasan dan membuat kehadiran peserta didik didalam fitur yang telah disediakan.

¹⁶ Wahyu Dwi Setyaningsih, Syarip Hidayat, “Analisis Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa”, (Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar- Vol 8, No. 3 (2021), <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.

¹⁷ Andriyan Nur Pratama, “Analisa Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas V di MI Nu Raden Demak Tahun Ajaran 2021-2022” (FTIK UIN Walisongo Semarang), 2022.

Tabel 2.1
Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Yang Akan
Peneliti Lakukan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Ahmada Maulidin	Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Nu Bululawang	<ul style="list-style-type: none"> - Persamaan penelitian ini terletak pada media yang digunakan, yakni sama-sama menggunakan media pembelajaran Google Classroom. - Instrumen pengumpulan data: kuesioner. 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian Kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. - Analisis data menggunakan analisis regresi sederhana.
2	Wahyu Dwi Setyaningsih, Syarip Hidayat	Analisis Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama menggunakan media pembelajaran Google Classroom - Bertujuan untuk membantu guru dalam menilai tugas 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif (wawancara kepada siswa hanya 10 orang)
3	Andriyan Nur Pratama	Analisis Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas V di MI Sultan Fatah Demak Tahun Ajaran 2021/2022	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan media pembelajaran Google Classroom - Teknik pengambilan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan yang ditemukan terletak pada : - Metode penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. - Studi kasus yang sifatnya deskriptif - Perbedaan mata pelajaran yang di ambil

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Schramm media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran adalah pengantar pesan yang yang disalurkan dari pendidik kepada peserta didik sehingga belajar bisa berjalan dengan maksimal, dengan adanya pengantar media sebagai pengantar pesan yakni bertujuan untuk mendorong siswa agar optimal dalam memahami sebuah materi pembelajaran.

Kelemahan forum kelas pada saat berlangsungnya sebuah pembelajaran bisa diatasi dengan memaksimalkan media pembelajaran sebagai pengantar pesan pendidikan, kelemahan tersebut biasanya terjadi karena setiap karakteristik dari setiap individu peserta didik berbeda-beda, maka dari itu sebagai tenaga profesional guru harus pandai dalam memaksimalkan peluang dengan media pembelajaran sebagai perangsang motivasi dan semangat belajar peserta didik. Perbedaan dan kelemahan mengenai perbedaan gaya belajar siswa dan minat yang ada pada setiap diri peserta didik bisa diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam merangsang tingkat kognitif dari peserta didik.¹⁸

¹⁸Yuli Nur Khasanah, "Meningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak," Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini 4, no. 1 (2019): 1–69.

Hadirnya media pembelajaran adalah bagian dari strategi dalam mengajar seorang guru terhadap peserta didik. Kegunaan media pembelajaran selain sebagai pengantar pesan, media pembelajaran bisa menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Guru yang hebat adalah guru yang dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan sebaik mungkin, mengingat di kehidupan di era sekarang ini, semua perkembangan dan teknologi mengalami kemajuan dan perkembangan yang begitu deras. Maka harapan di era yang semakin maju, pendidikan tetap terus berkembang sesuai dengan era yang terjadi, salah satunya yakni pemanfaatan media yang beragam.

b) Bentuk-bentuk Media Pembelajaran

a. Media Cetak

Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar mengajar. Eric Barnow mengungkapkan bahwa media cetak merupakan segala barang yang dicetak dan ditujukan untuk umum.¹⁹ dalam ranah pendidikan media pembelajaran biasanya sering digunakan guru dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai visualisasi dan gambaran bentuk nyata dari sebuah materi yang diajarkan oleh pendidik atau guru.

¹⁹Eliyanah, *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas 6 di MIN 1 Adirejo Lampung Timur*, Tesis, (Program Pasca Sarjana, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun Akademik 2018), 35.

b. Media Pameran

Bentuk media pameran merupakan salah gagasan yang diberikan kepada publik agar tercipta sebuah komunikasi dari media yang dipamerkan, dalam media pameran ini biasanya digunakan guru untuk memperlihatkan kepada peserta didik baik pameran yang bersifat nyata atau pameran yang bersifat tiruan.

c. Media yang diproyeksikan

Media yang diproyeksikan ini juga sering dipakai dan digunakan pendidik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media yang diproyeksikan adalah sebuah media yang diberikan kepada peserta didik dengan tujuan merangsang visual menggunakan indra penglihatan peserta didik berbantuan alat proyektor untuk melangsungkan sebuah pembelajaran.

c) Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Mengembangkan media pembelajaran seharusnya dilakukan oleh guru dalam menunjang pembelajaran agar lebih terampil, banyak pilihan media yang diharapkan mampu bisa menambah wawasan ilmu pengetahuan peserta didik akan media yang dibawakan oleh guru. Pemilihan media yang baik oleh guru dapat menunjang pengalaman belajar bagi siswa, maka profesionalitas seorang guru dalam memilih suatu media sangat diperhatikan. Menghindari akan gangguan dan kurang efesien nya dalam pemilihan suatu media pembelajaran adalah salah satu ciri seorang guru yang professional.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Mckown dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction*” mengemukakan empat pendapat mengenai media pembelajaran diantaranya adalah :

1. Mengubah fokus utama dengan cara menitikberatkan pendidikan formal. Yang artinya dengan adanya sebuah media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi lebih kongkret setelah media pembelajaran tersebut diterapkan kepada peserta didik.
2. Menumbuhkan semangat dan motivasi belajar pada setiap peserta didik. Dalam hal ini media sebagai salah satu unsur dalam membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa, mengingat sifat media sendiri yakni dapat memusatkan perhatian siswa agar dapat belajar lebih mudah dan tentunya media pembelajaran yang menarik bisa membuat siswa lebih senang dalam belajar.
3. Memberikan pengertian dan kejelasan terkait materi belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan penjelasan akan materi materi yang disampaikan oleh pendidik terhadap peserta didik.
4. Memberikan stimulus pembelajaran kepada setiap peserta didik. Harapan bagi setiap guru atau pendidik yakni disetiap materi yang diajarkan bisa merangsang siswa dalam berfikir, timbul rasa

keingintahuan peserta didik yang sudah menjadi tugas guru dalam menciptakanb ruang pembelajaran yang nyaman dan baik.

2. *E-Learning*

Menurut Vaughan Waller dalam Munir, *e-learning* adalah proses pembelajaran secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi pembelajaran secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar.²⁰ Rusman, dkk *e-learning* adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *E-learning* juga dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh. Berdasarkan beberapa urain tersebut, dapatlah dipahami bahwa model pembelajaran *e-learning* adalah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik dan internet, selain itu sistem pembelajaran yang berubah dari bentuk konvensional kedalam bentuk digital.

a) Manfaat Model Pembelajaran *E-Learning*

Kho You Tung dalam Rusman mengatakan bahwa setelah kehadiran guru dalam arti sebenarnya, internet akan menjadi suplemen dan komplemen dalam menjadikan wakil guru yang mewakili sumber belajar. Kemudian Cisco dalam Rusman mendefenisikan filosofis *e-learning* sebagai berikut:

- a. *E-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, dan pelatihan secara online.

²⁰ Munir, “*Pembelajaran Jarak Jauh (Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi)*”, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 16

- b. *E-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.
- c. *E-learning* tidak berarti menggantikan model pembelajaran konvensional di dalam kelas, tetapi memperkaya model belajar tersebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan.
- d. Kapasitas peserta didik amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antarkonten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

E-learning mempermudah interaksi antara guru dengan bahan atau materi pelajaran. Guru dapat menempatkan bahan-bahan ajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa di tempat tertentu di dalam web untuk diakses oleh siswa. Secara lebih rinci, manfaat *e-learning* dapat dilihat dari sudut pandang guru, yaitu:

- 1) Dari sudut guru : *E-learning* memungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, siswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat secara berulang-ulang. *E-*

learning banyak memberikan manfaat bagi guru, terutama yang berkaitan dengan:

- a. Lebih mudah dalam melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya.
- b. Mengontrol kegiatan belajar siswa
- c. Memeriksa jawaban siswa dan memberitahukan hasilnya kepada siswa.²¹

3. Sinkron dan Asinkron Komunikasi Dalam Jaringan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang-lambang yang bermakna bagi kedua pihak, dalam situasi yang tertentu komunikasi menggunakan media tertentu untuk mengubah sikap atau tingkah laku seorang atau sejumlah orang sehingga ada efek tertentu yang diharapkan, terdapat dua jenis sarana komunikasi yang akan mempengaruhi keserempakan waktu komunikasi yaitu komunikasi sinkron dan komunikasi asinkron.

1. Komunikasi daring sinkron (serempak)

Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring sinkron adalah komunikasi menggunakan komputer atau android sebagai media perantara antara satu sama lain pada waktu yang bersamaan

²¹ Munir, "Pembelajaran Jarak Jauh (Berbasis..., hal. 54

(*real time*). Komunikasi sinkron pada dasarnya terjadi seperti kita berbicara seperti biasa, namun perbedaannya hanya pada penggunaan internet.²² Contoh komunikasi sinkron antara lain adalah sebagai berikut :

1) *Google Meet*

Google meet merupakan salah satu aplikasi google dengan fitur *video conference* yang dapat digunakan untuk rapat maupun kegiatan belajar mengajar selama pembelajaran jarak jauh. Aplikasi ini bisa menampung sampai 250 pengguna dalam satu konferensi *meeting virtual*. Selain itu juga dapat melakukan *live streaming* dengan 100.000 penonton dalam satu domain. *Google meet* merupakan versi terbaru dari pendahulunya yakni *google hangout* dan *google chat*. *Google meet* tidak hanya dapat digunakan di PC saja namun juga sudah tersedia pada android maupun IOS. Penggunaannya pun cukup mudah hanya dengan membuat akun gmail.

Di masa pandemic Covid 19 yang mengharuskan guru maupun siswa terhubung dengan melakukan pembelajaran jarak jauh, penggunaan *google meet* mulai meningkat sebagai salah satu media dalam pembelajaran. *Google meet* memiliki fitur video antarmuka yang memungkinkan siswa dan guru melakukan komunikasi dua arah sehingga dapat saling memberikan

²² Lantip Diat Prasajo & Riyanto, "*Teknologi Informasi Pendidikan*", (Yogyakarta: GavaMedia, 2011), hal. 22

feedback. Penggunaan *google meet* cukup menunjang proses pembelajaran dimana dapat mengajarkan siswa untuk menggunakan teknologi sejak dini juga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa maupun guru.

a. Kelebihan Aplikasi Google *Meet*

a) Memiliki *user interface* yang menarik

Aplikasi ini memberikan tampilan antar muka yang menarik, unik serta fungsional. Aplikasi ini efisien digunakan karena ukurannya yang ringan serta mudah untuk dikelola sekalipun bagi pemula tidak akan merasakan kesulitan dalam mengakses aplikasi ini.

b) Memberikan kemudahan bagi pengguna

Pengguna akan dimudahkan dengan aplikasi ini karena merupakan aplikasi *video conference*.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

c) Dapat mengundang banyak peserta

Seperti halnya *zoom* aplikasi ini juga dapat digunakan dalam jumlah peserta yang cukup banyak berkisar dari 25 sampai 30 peserta.

d) Dapat diakses oleh semua *platform*

Dalam menggunakan aplikasi ini bisa melalui PC atau desktop atau dengan perangkat seluler yang berbasis android. Dengan demikian aplikasi ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

e) Dapat menampilkan teks langsung

Ketika komunikasi sedang berlangsung, peserta yang akan menampilkan presentasi dapat dengan mudah dilakukan namun jika itu berupa video kadang tidak bisa diputar.

b. Kekurangan aplikasi google *meet*

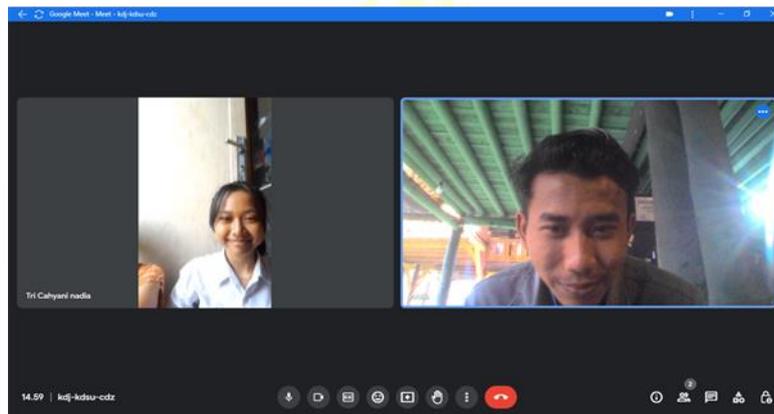
a) Terdapat pilihan paket berbayar

Ketika akan melakukan pertemuan online dengan aplikasi ini anda akan di mintai pembayaran jika peserta yang diundang melebihi ketentuan, seperti lebih dari 30 peserta maka akan di kenai pembayaran.

b) Layar background tidak dapat diubah

Aplikasi ini tidak dapat mengubah background atau latar belakang yang kita inginkan saat melakukan *meet online*. Selain itu aplikasi ini juga belum ada fitur untuk

mempercantik pengguna saat melakukan video call yang mana dapat terlihat lebih cantik. Gambar tampilan virtual google mee dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1
Tampilan virtual google meet

2. Zoom Meeting

Zoom adalah Sebuah layanan konferensi video berbasis cloud computing. Aplikasi tersebut dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, desktop, hingga telepon dan sistem ruang. Pada umumnya, para pengguna menggunakan aplikasi ini untuk melakukan meeting hingga konferensi video dan audio.

Keuntungan utama dalam menggunakan *zoom meeting* ini adalah kemampuannya untuk merekam dan menyimpan sesi pembelajaran dengan aman tanpa bantuan alat perangkat lunak pihak ketiga. Hal ini memudahkan para pelajar untuk menyimpan rekaman video *zoom meeting* sehingga bisa dibuka dan bisa ditonton ulang secara *offline*. Fitur ini sangat penting dalam

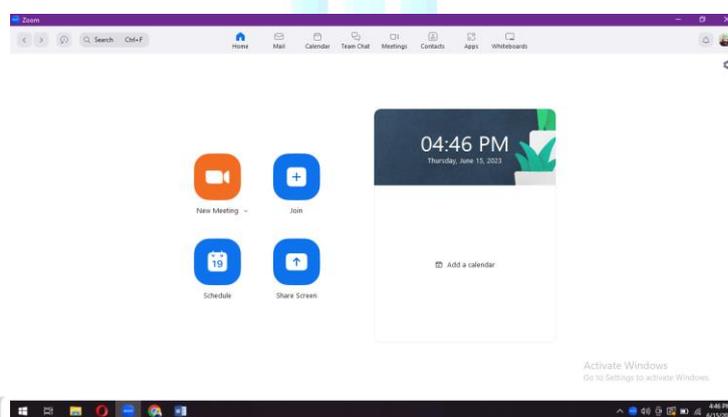
penelitian karena perlindungan data yang sensitif sangat diperlukan. Selain itu, terdapat fitur keamanan lainnya termasuk otentikasi khusus pengguna, enkripsi rapat waktu nyata dan kemampuan untuk mencadangkan rekaman ke jaringan server jarak jauh online (*cloud*) atau *drive* lokal, yang kemudian dibagikan dengan aman untuk tujuan kolaborasi.

Dikalangan pelajar, kendala terbesar dalam melaksanakan pembelajaran melalui *zoom meeting* adalah penggunaan kuota internet yang sangat besar. Hal ini disebabkan karena pemakaian *bandwidth* yang tinggi pada media *zoom meeting*. Oleh karena itu, terdapat beberapa upaya dalam mengurangi penggunaan kuota internet saat *zoom meeting*, mulai dari mematikan mic jika tidak diperlukan, mengurangi kualitas atau resolusi kamera dan mematikan video saat *zoom meeting* berlangsung.

Berbagai fitur yang terdapat pada Aplikasi Zoom Cloud Meeting seperti:

- a) Kualitas gambar dan suara didukung oleh kualitas *High Definition* atau HD.
- b) Rekaman (*Record*) ketika *video conference* berlangsung.
- c) *Rise hand* (angkat tangan) yang juga sangat bermanfaat karena mahasiswa dapat menekan fitur tersebut ketika ingin mengajukan pertanyaan.

- d) *Schedule and join a meeting*, fitur ini mengizinkan dosen selaku host dalam aplikasi *Zoom Cloud Meeting* untuk menjadwalkan perkuliahan yang akan berlangsung.
- e) *Virtual background* pada aplikasi *Zoom Cloud Meeting* memfasilitasi penggunaanya untuk mengubah *background* agar nyaman dilihat di situasi formal seperti perkuliahan.²³



Gambar 2.2
Tampilan awal virtual zoom meeting

2. Komunikasi Daring Asinkron

Komunikasi asinkron adalah arti yang berasal dari kata telekomunikasi. Istilah ini berkaitan pada pemindahan data tanpa menyinkronkan waktu, informasi ini terjadi dari proses berbagi yang terputus-putus dan tidak mengalir secara langsung. Komunikasi asinkron ini bisa menggunakan android atau komputer yang tergabung dalam jaringan internet.

²³ (<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-52215642>, diakses pada 15 Juni pukul 16:15).

1) *Google Classroom*

Google Classroom merupakan sebuah wadah untuk memberikan pengalaman belajar yang baik sebagai pengantar pesan kepada pendidik dan peserta didik. *Google Classroom* adalah sebuah layanan berbentuk aplikasi yang bisa digunakan dalam melangsungkan pembelajaran seperti kelas nyata yang bisa diakses secara online, karena pada sebuah fitur *Google Classroom* ini juga menyediakan forum untuk memberikan pengajaran dan penilaian seperti yang dilakukan didalam kelas. Sebuah layanan berbentuk aplikasi ini sengaja dibuat dan dibentuk oleh *Google Apps For Education (GAPE)* yang dirilis dan ditetapkan pada tanggal 12 Agustus Tahun 2014. Dengan adanya layanan ini semoga para pendidik bisa memaksimalkan peluang ditengah situasi sekarang yang sudah dipenuhi dengan teknologi yang mulai mengalami kemajuan yang sangat pesat.²⁴

Logo dari *Google Classroom* dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.3
Logo Google Classroom

²⁴ Dhia, Communication Effectiveness of Online Media Google Classroom In Supporting The Teaching and Learning Process At Civil Engineering University of Riau. Jom Fisip. (2017), 1-15.

Beberapa fitur yang ada pada sebuah aplikasi Google *Classroom* sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik dalam melangsungkan proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Tugas (*Assignment*)

Pada fitur tugas tersebut guru bisa memberikan rangkaian seputar tugas pada materi yang telah diajarkan kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik seputar materi yang diajarkan. Kolaborasi antara pendidik dan peserta didik telah dirancang dalam fitur ini, pendidik dapat memilih file yang sudah disediakan untuk mengirim tugas dan penilaian bisa dikembalikan kepada peserta didik sehingga peserta didik bisa mengetahui hasil dari tugas yang telah dikerjakan.

2. Komunikasi (*Communication*)

Pada fitur komunikasi ini, pendidik bisa memberikan informasi terkait pertemuan yang dilakukan, dan pada forum ini juga peserta didik bisa merespon dan memberikan pernyataan kepada forum kelas, sehingga memungkinkan terjadinya pembelajaran seperti kelas maya seperti pembelajaran yang sedang dilakukan didalam kelas. Jenis media dari produk ini bisa pendidik lampirkan berupa Youtube, dan file berupa Google Drive sehingga tercipta ruang kelas yang nyaman dan baik.

3. Hemat Waktu (*Time-Cost*)

Pada forum *Time –Cost* ini pendidik dapat mengelola beberapa kelas yang sudah dibuat.

4. Privasi (*Privacy*)

Didalam aplikasi ini Google *Classroom* tidak menampilkan iklan dalam proses pembelajaran berlangsung, selain itu data yang dilampirkan akan disimpan dengan baik dan tidak akan diperjual belikan untuk kepentingan aplikasi Google *Classroom*.

Pemanfaatan penggunaan Google *Classroom* ini bisa di aplikasikan untuk memberikan ransangan terhadap peserta didik. Semua fitur yang ada pada sebuah aplikasi ini pada dasarnya sudah bagus untuk digunakan, tergantung bagaimana pendidik mengemas pembelajaran agar peserta didik bisa menikmati dan senang dengan adanya media sebagai pengantar pesan yang mendorong kemajuan belajar pada setiap peserta didik.

Sebuah aplikasi Google *Classroom* juga bisa di unduh melalui salah satu sebuah platform yang sudah tersedia di smartphone atau android yang telah kita miliki dengan mengunjungi salah satu laman <https://classroom.google.com/h> pengguna dapat menggunakan akun *G Suite for Education* atau *G-mail (e-mail google)*. Pada 12 Agustus

2014, google classroom resmi didistribusikan dengan menyampaikan *Application Programming Interface*.²⁵

a. Fungsi dan Keunggulan Google Classroom

1) Proses setting pembuatan kelas yang cepat dan nyaman

Guru hanya tinggal mengakses aplikasi Google Classroom dan bisa memulai membagikan tugas-tugas dan bahan ajar. Pengajar dapat menambahkan daftar siswa atau berbagi kode unik yang memungkinkan akses ke kelas untuk mengikuti instruktur serta arahan dari guru dalam memulai sebuah pembelajaran. Interface Google Classroom lebih sederhana dan mudah untuk di gunakan di kalangan pelajar yang dimana notabnya, siswa dan siswi bisa berteman baik dengan salah satu platform yang sudah tersedia secara gratis.

2) Mampu meningkatkan kerjasama dan komunikasi

Pemanfaatan Google Classroom sebagai ajang komunikasi merupakan suatu komponen penting dalam pembelajaran. Pendidik dan peserta didik bisa berkolaborasi untuk meningkatkan komunikasi mulai dari memberi tanggapan memberikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Bukan hanya itu saja, peserta didik pada forum kelas ini bisa mengunggah postingan terkait materi yang disampaikan oleh pendidik. Kesulitan-

²⁵ Rini Atikah, dkk., "Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19", Jurnal PETIK, Vol. 7, No. 1, Maret 2021, 14.

kesulitan yang dihadapi peserta didik bisa langsung ditanggapi guru untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang sedang terjadi dalam proses pembelajaran. Mereka langsung bisa memperoleh tanggapan langsung dari pendidik pada fitur forum yang telah tersedia pada fitur aplikasi Google *Classroom* ini. Sehingga tidak ada lagi kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam proses belajar.

3) Penyimpanan data yang terpusat

Dalam aplikais Google *Classroom* ini pembelajaran yang telah diposting pada forum kelas tidak akan hilang karena secara otomatis tersimpan pada aplikasi yang bisa diakses secara gratis ini. Guru dapat menyimpan bahan-bahan pembelajaran seperti materi, penilain dan lain sebagainya didalam aplikasi Google *Classroom* ini secara cloud dan semua data yang sudah tersimpan bisa diakses dan dapat dilihat langsung dalam aplikais Google *Classroom*.

b. Teknik Membuat Kelas Virtual dengan Google *Classroom*

Untuk membuat kelas pada aplikasi Google *Classroom* ini sebelumnya harus mengunduh aplikasi terlebih dahulu di *Playstore* dan harus terhubung dalam jaringan internet. Adapun langkah-langkah dalam membuat kelas pada pembelajaran jarak jauh adalah sebagai berikut :

- 1) Klik ikon Tambah (+), lalu klik menu Buat kelas untuk membuat kelas baru (menu Gabung ke kelas berfungsi untuk bergabung dengan kelas lain sebagai siswa).



Gambar 2.4
Tampilan kelas *Google Classroom*

- 2) Pada formulir Buat kelas (Create class), isi kolom Nama kelas (Class name) dengan nama kelas yang diinginkan (wajib diisi), isi kolom Bagian (Section) dengan nama program (tidak wajib), isi kolom Mata pelajaran (Subject) dengan nama mata pelajaran, isi kolom Ruang (Room) dengan nama ruang kelas, lalu klik tombol Buat (Create), maka kelas baru akan selesai dibuat.
- 3) Setelah berhasil membuat kelas baru, selanjutnya kita dapat mengisi pengaturan kelas dengan mengklik ikon Gerinda (Pengaturan). Tampilan halaman kelas dari *Google Classroom* pada versi laptop.

Menurut Hamdan Husein Batubara adapun fungsi- fungsi elemen yang ada pada *google Classroom*

- a) Menu utama *Google Classroom* berfungsi untuk menunjukkan menu-menu *Google Classroom*.

- b) Nama kelas berfungsi untuk menampilkan kelas yang sedang diakses
- c) menu **Forum** (*Stream*) digunakan untuk pergi ke halaman depan atau halaman yang berisi pemberitahuan tentang aktivitas kelas dan forum daring.
- d) Menu Tugas kelas (*Classwork*) digunakan untuk melanjutkan ke halaman yang menampilkan daftar materi, tugas, kuis, dan tombol untuk membuatnya.
- e) Menu Anggota (*People*) digunakan untuk tampilan ke halaman daftar nama guru dan siswa yang telah bergabung dengan kelas.
- f) Menu **Nilai** digunakan untuk menampilkan daftar nilai dari aktivitas forum daring yang dinilai.
- g) Ikon **Gerinda** (*Pengaturan kelas*) digunakan membuka pengaturan dan melakukan penyesuaian mengatur kelas yang dikelola.²⁶

4. Pembelajaran Ppkn

Pembelajaran ialah sebuah aktivitas yang dilakukan dalam dunia pendidikan untuk mendidik siswa memperoleh ilmu pengetahuan dan membantu siswa dapat belajar dengan baik. Pembelajaran yang membentuk karakter, sikap dan moral serta kedisiplinan siswa agar menjadi warga negara yang baik ialah melalui mata pelajaran ppkn.

²⁶ Batubara, Hamdan Husein, *Media pembelajaran digital*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021) 253-255.

Menurut Mulyana pembelajaran ppkn adalah program pendidikan nilai, moral/karakter pancasila dan kewarnegaraan Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ppkn merupakan pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk membentuk karakter, dan kedisiplinan serta menjadi warga negara Indonesia yang cinta dan patuh terhadap negaranya.

a. Ruang Lingkup Pembelajaran Ppkn

Sebagai mata pelajaran di sekolah, ada beberapa ruang lingkup dalam pembelajaran ppkn ialah sebagai bangsa Indonesia diharapkan mempunyai nilai moral yang terwujud dalam kehidupan berbangsa, bermasyarakat, dan bernegara sebagaimana tertera dalam sila-sila pancasila, menumbuhkan kehidupan politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan di negara kesatuan republik Indonesia yang berdasarkan pada pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ppkn ialah mengajarkan nilai moral dan menumbuhkan nilai-nilai kehidupan dan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan masyarakat. Nilai-nilai tersebut harus ditaati dan diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran Ppkn

Aktivitas pembelajaran mempunyai tujuan yang diinginkan oleh guru kepada peserta didik ialah memahami apa yang telah disampaikan dari pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran ppkn

adalah untuk menjadikan manusia pancasilais, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis yang bertanggung jawab.

Pembelajaran ppkn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi, dan berkembang secara positif dan demokratis berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn bertujuan untuk membentuk karakter warga negara yang cerdas, yang dapat berguna bagi negaranya, dan dapat mengabdikan untuk memajukan tanah air Indonesia.

c. Teori Pembelajaran Ppkn

1) Teori Deskriptif dan Preskriptif

Teori deskriptif ialah teori pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk menjelaskan proses belajar, dan teori preskriptif ialah teori pembelajaran yang menetapkan metode secara optimal. Teori pembelajaran yang deskriptif menempatkan kondisi dan metode pembelajaran sebagai given, dan memberikan hasil pembelajaran sebagai variabel yang diamati. Teori pembelajaran preskriptif, kondisi dan hasil pembelajaran

ditempatkan sebagai given, dan metode yang optimal ditempatkan sebagai variabel yang diamati, atau metode pembelajaran sebagai variabel tergantung.

2) Teori Behavioristik

Teori behavioristik adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya.

3) Teori Humanistik

Menurut teori humanistik proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan itu sendiri. Oleh sebab itu, teori belajar ini sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi, dari pada proses belajar itu sendiri serta lebih banyak berbicara tentang konsep-konsep pendidikan untuk membentuk manusia yang dicita-citakan, serta tentang proses belajar dalam bentuk yang paling ideal. Teori ini akan sangat membantu para pendidik dalam memahami proses belajar pada dimensi yang lebih luas, sehingga upaya pembelajaran apapun dan pada konteks manapun akan selalu diarahkan dan dilakukan untuk

mencapai tujuannya. Teori ini cenderung mengarahkan siswa untuk berpikir induktif, mementingkan pengalaman, serta membutuhkan keterlibata siswa secara aktif dalam proses belajar.

4) Teori Sibernetik

Tahap sibernetik sebagai teori belajar sering kali dikritik karena lebih menekankan pada sistem informasi yang akan dipelajari, sementara itu bagaimana proses belajar berlangsung dalam diri individu sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajari.

5) Teori Kecerdasan Ganda

Strategi pembelajaran kecerdasan ganda bertujuan agar semua potensi anak dapat berkembang. Strategi dasar pembelajarannya

dapat dimulai dengan membangun kecerdasan yaitu upaya untuk mengaktifkan indera dan menghidupkan kerja otak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

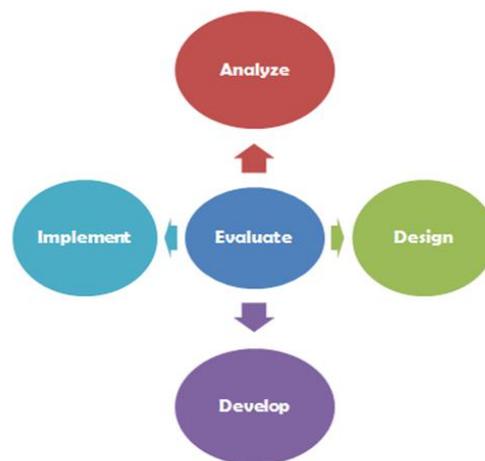
Penelitian dan pengembangan ditujukan untuk memperoleh produk yang berwujud media pembelajaran *e-learning* berbasis android. penggunaan media tersebut diterapkan dalam materi mata pelajaran Tematik Tema 5 Sub Tema 3 Pembelajaran ke 4 muatan ppkn untuk siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember. Riset ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada yakni *e-learning* berbasis android berdasarkan validator dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran tersebut.

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah sebuah metode penelitian yang memiliki karakteristik menciptakan suatu produk dan menguji suatu produk tersebut dengan tujuan agar produk yang digunakan sudah benar-benar teruji.²⁷

Penelitian ini diterapkan dengan metode *Research and Development*. Sedangkan model dalam pengembangannya menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah sebuah model pengembangan suatu produk dengan proses yang berakronim untuk memudahkan mengingat. Model ini memiliki kinerja yang sangat baik dalam menyelesaikan sebuah proyek dengan batasan tertentu dan pastinya kinerja kinerja yang diinginkan akan mencapai hasil yang maksimal. *ADDIE* merupakan

²⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta (2020)

sebuah proses pengembangan yang sangat mutakhir, efektif, handal, dan sangat terbukti dalam membangun kualitas pembelajaran.²⁸ Model dengan kepopulerannya dalam merancang pelatihan, *ADDIE* ini terdiri dari lima fase atau lima tahapan, seperti pada alur berikut.



Gambar 2.5
Tahapan ADDIE
 (Sumber: R.M Branch, 2009)

Berdasarkan gambar diatas, alur *ADDIE* terdiri dari *analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (pelaksanaan), dan *Evaluate* (penilaian).

²⁸ Michael Allen & Richard Sites, *Leaving ADDIE for SAM: An Agile Model for Developing the Best Learning Experiences*. USA: ASTD Press, 2012, 13-18.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis kebutuhan siswa dengan menganalisis potensi dan masalah yang ada pada setiap diri peserta didik terkait kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada tahap analisis kebutuhan siswa ini peneliti menemukan sebuah ide dan gagasan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran sesuai dengan karakteristik penelitian *research and development* itu sendiri.

b. Analisis kompetensi dan intruksional yang meliputi analisis terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam media ini. Standar Kompetensi yang akan dimuat adalah Memahami materi pembelajaran yang ada pada pedoman buku tematik di Madrasah Ibtidaiyah.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahapan selanjutnya yakni tahap *design* atau perancangan produk untuk memudahkan peserta didik dalam memahami media yang digunakan, tahap design atau tahap perancangan produk meliputi tahap :

a. Pembuatan Desain Media (*storyboard*)

Storyboard merupakan gambaran media pembelajaran yang digunakan peserta didik, dengan adanya *story board* peserta didik akan lebih mengenal dan memahami media pembelajaran dengan baik, karena pada *story board* dari *design* yang dibawakan memberikan gambaran secara luas tentang penggunaan media tersebut.

b. Menetapkan Materi

Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan mata pelajaran ppkn. Mata pelajaran ppkn dipilih karena pada mata pelajaran ppkn sendiri sesuai dengan kompetensi yang peneliti sedang lakukan.

c. Penyusunan Soal dan Jawaban

Soal dan pembahasan jawaban yang akan dimuat dalam media ini merupakan materi ppkn seputar wirausaha kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah. Penyusunan soal dan materi disesuaikan dengan pedoman yang ada pada bacaan buku tematik.

d. Mengkaji Mata Pelajaran Sesuai dengan Kurikulum

Standar kompetensi Materi pada mata pelajaran ppkn di Madrasah Ibtidaiyah kelas VI dikaji sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku di sekolah saat ini.

3. Tahap (*Pengembangan*)

a. Membuat Produk Media Pembelajaran Berbasis Android

Pada tahap ini produk media pembelajaran dibuat sesuai dengan format yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu menggunakan *e-learning* platform *google meet*, *meeting zoom*, dan *google classroom* berbasis android.

b. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk uji coba produk pada siswa.

c. Validasi Praktisi Pembelajaran Tematik

Proses validasi dilakukan oleh praktisi pembelajaran tematik atau salah satu guru kelas VI di sekolah. Hasilnya berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada siswa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini produk akan diuji cobakan kepada 15 peserta didik dari Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui

pendapat atau respon peserta didik mengenai media pembelajaran *e-learning* berbasis android. Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari peserta didik. Namun, dalam revisi ini akan dipertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk mengevaluasi produk media pembelajaran yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember. Proses evaluasi dilakukan dengan cara melakukan klarifikasi terhadap materi yang disampaikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

C. Uji Coba Produk

1. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli media pembelajaran, satu orang ahli materi, praktisi pembelajaran Tematik (Guru Kelas sekaligus guru mata pelajaran Tematik kelas VI), dan 15 siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember. Uji coba yang diteliti adalah kualitas dan kelayakan media pembelajaran berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis android yang merupakan aspek relevansi materi, aspek pengorganisasian materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, aspek tampilan visual,

aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek efek bagi strategi pembelajaran.

2. Jenis Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

- a. Data kualitatif merupakan data mengenai proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran berupa *e-learning* berbasis android.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. “Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.”²⁹

Angket digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan. Instrumen angket pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

²⁹Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta (2011).

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diadaptasi dari penelitian pengembangan mobile education untuk Android oleh Weni Rinta (2013) dengan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti. Angket penilaian produk meliputi beberapa aspek dengan indikatornya masing-masing. Indikator tiap aspek memiliki jumlah yang berbeda. Validasi instrumen ini menghasilkan angket yang siap digunakan dalam data penelitian.

Instrumen kelayakan media pembelajaran pada umumnya menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban: sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. skala likert merupakan skala yang menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon lima titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.³⁰

Angket pendapat atau respon akan dibagikan kepada siswa sebagai responden. Maka dapat disimpulkan bahwa angket yang akan digunakan untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran menggunakan skala likert, jika dalam angket itu terdapat saran atau masukan yang dapat dilakukan untuk memperbaiki produk, maka saran tersebut akan dipertimbangkan kembali untuk membuat produk lebih baik lagi.

³⁰ Weksi Budiaji. *Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert*. Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan. Fakultas Pertanian Untirta (Vol. 2 No.2 hlm 126). <http://umbidharma.org/jipp>. Diakses pada 24 Desember 2022 pukul 15.45. (2013).

4. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

1) Analisis data Kualitatif

Analisis data kualitatif terbagi menjadi tiga tahapan dan lebih bersifat interaktif, yaitu reduksi data (mengurangi hal yang tidak perlu), penyajian data, dan penarikan simpulan. Data pada penelitian ini sebelumnya sudah dilakukan melalui wawancara dan observasi serta pengisian angket yang dilakukan kepada salah satu guru sekaligus wali kelas VI (enam) dan juga siswa kelas VI (enam) yang bertempat di Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember. Data tersebut juga bisa berupa masukan saran dan komentar sebagai penunjang kebaikan media yang diterapkan kedepan buat peneliti.

2) Analisa data Kuantitatif

Didalam analisis penelitian data kuantitatif ini yang dipakai adalah analisis data deskriptif. Analisis ini merupakan pemberian skor yang ada pada angket atau kuesioner menggunakan skala likert dengan menggunakan teknik presentase. Teknik analisis kuantitatif ditujukan untuk menganalisa hasil data yang terhimpun dari awal penelitian sampai ke akhir penelitian yaitu uji coba produk.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus dari Teori Akbar dan Sriwiyana dengan memperoleh hasil presentase dari validator ahli, siswa atau pengguna responden.

$$Vah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$Vpg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$Vau = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

Vah : *Validity* ahli

Vpg : *Validity* pengguna atau guru

Vau : *Validity* audiens atrau respon siswa

TSe : Total Skors empiris validitas

TSh : Total Skors maksimal/tertinggi

Pengkategorian kriteria perangkat pembelajaran dapat terbilang valid jika persentase lebih dari 70% dan tingkat keterbacaannya lebih dari 61%, di mana kategori validitas data dapat dilihat oleh validator dari persentase kriteria berikut.³¹

³¹ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 83

Tabel 2.2
Kriteria Validitas Ahli & pengguna

No.	Kriteria Validitas (%)	Tingkat Validitas
1.	85,01 – 100,0	Sangat valid, digunakan tanpa adanya Perombakan
2.	70,01 – 85,0	Valid, digunakan dengan adanya perombakan kecil
3.	50,01 – 70,0	Kurang valid, disarankan untuk tidak digunakan sebab kurang layak
4.	01,00 – 50,0	Tidak valid, tidak dapat digunakan karena sangat tidak layak

Sedangkan untuk kriteria validasi audiens atau respons siswa dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 3.1
Kriteria Validitas Audiens/ Siswa

No.	Kriteria pencapaian nilai (%)	Tingkat Validitas
1.	81,00 – 100,0	Sangat valid, digunakan tanpa adanya perombakan
2.	61,00 – 80,00	Valid, digunakan dengan adanya perombakan kecil
3.	41,00 – 60,00	Kurang valid, disarankan untuk tidak digunakan sebab kurang layak
4.	21,00 – 40,00	Tidak valid, tidak dapat digunakan
5.	00,00 – 20,00	Sangat tidak valid, sangat tidak bisa Digunakan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian *research & development*, perancangan media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn kelas VI SD Madrasah Ibtidaiyah, khususnya di lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember memperoleh data dan hasil penelitian yang dilaksanakan pada semester genap pada tahun ajaran 2022-2023, tepatnya pada tanggal 08 April 2023 pada pukul 09.30. Penelitian ini menggunakan sebuah model *ADDIE* dengan adanya lima tahapan yaitu *analyze* (menganalisis), *design* (mendesain), *develop* (mengembangkan), *implement* (mengimplementasikan), dan *evaluate* (menilai produk).

1. *Analyze* (analisis)

Pada fase ini yaitu pemberlakuan identifikasi masalah dan kebutuhan siswa untuk mendapatkan ragam informasi yang sangat bertautan dengan produk atau media yang dikembangkan.

a. Analisis Permasalahan

Permasalahan yang peneliti angkat dalam sebuah pembahasan yakni bermula pada wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru kelas VI (enam) yang ada di lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember dengan tujuan untuk mencari dan menetapkan suatu permasalahan yang telah dilalui oleh guru mata pelajaran ppkn dan juga siswa saat pembelajaran ppkn berlangsung.

Peneliti disini melakukan wawancara kepada salah satu guru kelas sekaligus guru mata pelajaran ppkn kelas VI terkait permasalahan yang sering terjadi pada saat proses belajar berlangsung.

Peneliti melakukan sebuah wawancara dengan salah satu guru kelas sekaligus guru mata pelajaran ppkn pada bulan April 2023 tepatnya pada bulan ramadhan dan pembelajaran pada waktu itu dilaksanakan secara luring. Peneliti merasa kesusahan dalam mengambil sebuah data pada bulan ramadhan mengingat siswa sebagai responden dari peneliti disibukkan dalam pelaksanaan ujian madrasah. Namun, peneliti membuat sebuah teks wawancara secara menyeluruh dengan tujuan untuk ditanyakan kepada salah satu tenaga pengajar mata pelajaran Tematik di kelas VI. Dari hal itu peneliti tidak merasa kesulitan dalam mengambil sebuah data terkait permasalahan-permasalahan yang sedang terjadi pada saat kegiatan belajar berlangsung dalam keadaan bulan ramadhan dan menyesuaikan agenda dari tenaga pengajar atau guru mata pelajaran tematik kelas VI.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu walikelas sekaligus guru mata pelajaran ppkn kelas VI, data yang diperoleh yakni lebih mengacu pada sebuah permasalahan yang ada pada buku bacaan tematik, karena kurang menariknya tampilan yang ada pada buku pembelajaran tematik dan lebih bersifat monoton, meski mata pelajaran tematik adalah perpaduan dan

gabungan dari beberapa mata pelajaran yang saling terikat antara satu sama lain. Hasil tersebut yakni minimnya siswa yang kurang memahami materi mata pelajaran tematik dan kurang semangatnya motivasi belajar yang ada pada diri setiap peserta didik.

b. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa yang peneliti lakukan yaitu dengan cara menganalisis potensi dan masalah yang ada pada peserta didik khususnya kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember pada mata pelajaran ppkn, akan tetapi peneliti belum bisa maksimal dalam menganalisis potensi dan masalah yang ada pada setiap peserta didik kelas VI, dikarenakan terbatasnya waktu yang peneliti miliki, mengingat pada bulan ramadhan peserta didik kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember melakukan ujian madrasah dan masih ada lagi ujian akhir sekolah. Peneliti mencari siasat lain untuk mencari sebuah data kepada guru mata pelajaran tematik yang memuat pembelajaran ppkn khususnya kelas VI yang mengajar materi tersebut.

Peneliti melakukan sebuah wawancara secara detail mengenai permasalahan yang sedang dihadapi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga peneliti merangsang dan berusaha untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan harapan bisa membantu siswa dalam memahami sebuah mata pelajaran yang sebelumnya peserta didik kurang semangat tanpa

adanya media pada saat kegiatan belajar mengajar dan tidak lagi merasa bosan serta monoton dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Tujuan

Pada tahap ini, peneliti melakukan sebuah analisis terkait tujuan pembelajaran yang sudah terkandung dalam kompetensi dasar (KD) yang termaktub dalam kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Kemudian dari analisa tersebut akan dirinci kembali menjadi indikator dalam penelitian. Materi pembelajaran yang dipilih yakni sifat positif seorang wirausaha sesuai hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan kepada salah satu guru kelas sekaligus guru mata pelajaran ppkn dan peneliti kolaborasikan dengan ketentuan yang ada pada kurikulum 2013 MI/SD kelas VI mata pelajaran tematik pada KD 1.3 Mensyukuri keberagaman sosial, budaya dan ekonomi masyarakat sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.

d. Analisis Setting Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti mencoba untuk merancang proses pembelajaran agar sesuai dengan penerapan media pembelajaran yang sedang peneliti aplikasikan kepada peserta didik. Analisis pada tahap ini bukan hanya merancang sebuah materi yang akan dipelajari, namun pada tahap ini juga peneliti mulai merancang model dan strategi untuk meningkatkan dan merangsang stimulus peserta didik agar lebih mudah dalam memahami sebuah materi yang disampaikan.

Berdasarkan dari berbagai komponen yang terkandung dalam kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai siswa, peneliti melakukan 3 kali pertemuan mengingat terbatasnya sebuah waktu yang peneliti miliki dalam menerapkan sebuah media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn khusus kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab dan belajar sambil bermain.

2. *Design* (Design)

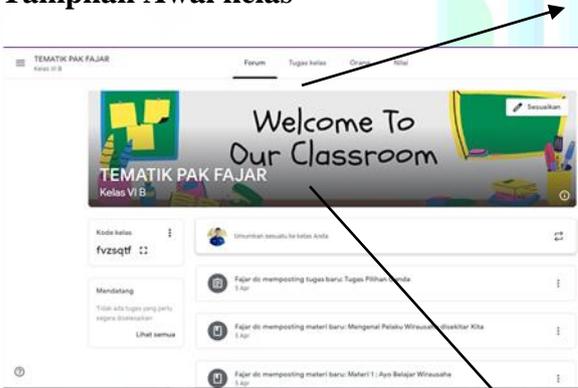
Pada tahap desain ini, peneliti melakukan sebuah rancangan dalam membangun sebuah pemahaman terhadap materi yang dikembangkan. Pada hal ini yaitu merancang sebuah aplikasi atau *platform* yang sudah tersedia secara gratis dan mudah digunakan untuk siapa saja yakni *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn. Perancangan yang ada pada media bukan hanya pada produk saja, melainkan pada tahap desain ini peneliti merancang sebuah cakupan materi yang dituangkan dalam produk media pembelajaran. Peserta didik bisa menggunakan media ini di luar jaringan sekolah yakni peserta didik bisa menggunakan sebuah *e-learning* ini di rumah.

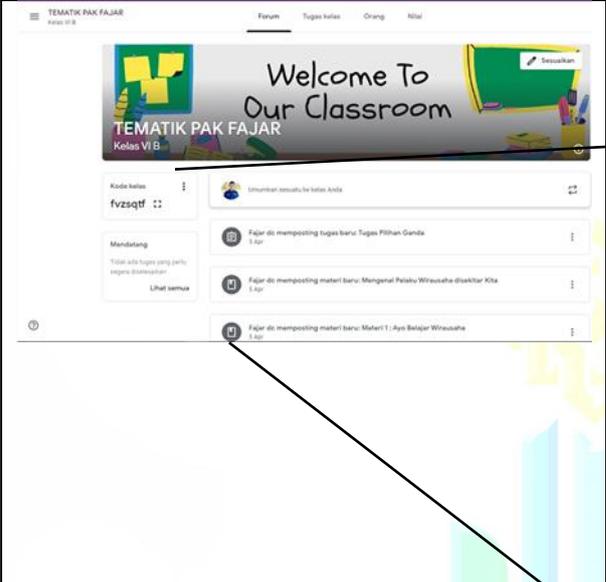
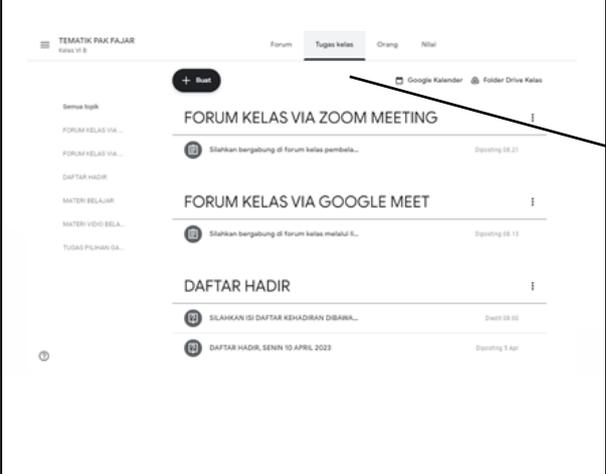
a. *Storyboard design*

Storyboard design adalah sebuah rancangan yang disusun oleh peneliti terhadap produk yang di aplikasikan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam memahami sebuah konsep

materi yang disampaikan. *Storyboard* berisikan desain rinci media atau produk dimulai dari nama yang ada pada media, bagian-bagian media, dan keterangan media yang memiliki tujuan tertentu dalam desain. Untuk lebih detail dapat diamati pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2
Storyboard Design Tampilan Media Pembelajaran Google Classroom
pada Mata Pelajaran Tematik

MEDIA 1	KETERANGAN 2	TUJUAN 3
<p>Tampilan Awal kelas</p> 	<p>Nama forum kelas pembelajaran Tematik</p>	<p>Memberikan pemahaman kepada siswa terkait forum kelas mata pelajaran yang akan dilakukan dengan memberikan nama forum kelas Tematik.</p>
	<p>Background sesuai dengan pembelajaran</p>	<p>Pada gambar tersebut yakni bertujuan untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran tematik dan tidak bersifat monoton. Dengan adanya background yang sesuai, harapannya peserta didik tidak bosan dalam mengakses media pembelajaran ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.</p>

	<p>Kode kelas</p>	<p>Untuk bergabung dalam kelas, peserta didik bisa log in dan bergabung menggunakan kode kelas dibagikan oleh guru. Sehingga peserta didik bisa secara otomatis bergabung ke dalam forum kelas.</p>
	<p>Forum diskusi dan komunikasi</p>	<p>Forum ini sudah disediakan oleh Google Classroom dengan tujuan menjalin komunikasi antara guru/pendidik kepada peserta didik, Guru bisa berdialog menggunakan forum tersebut dan siswa juga bisa menanggapi apa yang disampaikan oleh guru pada forum diskusi dan komunikasi tersebut.</p>
	<p>Forum tugas kelas</p>	<p>Pembelajaran kelas maya seperti didalam kelas dapat ditemukan melalui forum tugas kelas yang ada pada google <i>classroom</i>.</p>

b. Cakupan materi pembelajaran

Materi pembelajaran yang disampaikan memiliki cakupan batasan, sehingga tidak semua materi pada satu bab disampaikan semua. Karena ketika mencakup semua itu membutuhkan waktu yang sangat lama terkisar 2 jam pelajaran dan tidak akan cukup. Cakupan materi pembelajaran disesuaikan dengan KD yaitu dimulai dari memahami dan mengetahui jenis-jenis usaha di lingkungan sekolah sampai dengan mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang ada di sekitar sekolah, dengan memberikan pengalaman yang diamati mulai dari jenis usaha, kegiatan usaha, dan produk yang ditawarkan baik barang atau jasa.

3. *Develop* (Pengembang)

Pada tahap ini dihasilkan sebuah produk media pembelajaran yakni *e-learning* berbasis android dan dilakukan validasi pada media pembelajaran yang akan di aplikasikan kepada peserta didik. Setelah media pembelajaran dihasilkan media tersebut akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi pembelajaran tematik sebelum media pembelajaran tersebut diterapkan. Pada tahap validasi ini harapan dan tujuannya yaitu mengetahui kelayakan dan kevalidan dari sebuah media pembelajaran yang akan diterapkan, apakah media tersebut layak untuk di ujicobakan tanpa revisi, melalui revisi, atau bahkan tidak layak sekali untuk digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Untuk melihat kelayakan media tersebut, media akan divalidasi dengan berbagai aspek

tertentu pada ahli masing-masing. Jika terdapat beberapa komentar atau saran yang memang harus dipenuhi, maka media atau materi perlu diadakan revisi untuk menyempurnakan hasil rancangan media. Jika media sudah direvisi maka media dapat diterapkan pada penelitian.

4. *Implement* (Implementasi)

Implementasi merupakan tahap persiapan untuk menerapkan media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti dengan memenuhi standard yang telah dilakukan validasi dari beberapa ahli. Tahap ini melibatkan siswa dalam proses penerapannya dengan mengajarkan materi mata pelajaran Tematik menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis Android. Pengajaran tersebut untuk mengetahui kelakuan dan uji validitas dari sebuah media yang dibawakan. Setelah siswa faham dengan media tersebut, maka dengan hal itu media siap untuk digunakan sebagai wadah pengantar pesan untuk melangsungkan proses pembelajaran dan terciptanya ruang belajar yang nyaman sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik.

5. *Evaluate* (evaluasi)

Pada tahap terakhir ini peneliti menyadari akan kekurangan dari sebuah media yang telah dirancang. Maka dari itu tujuan dari adanya evaluasi ini yaitu untuk mengevaluasi hasil dari keseluruhan sehingga peneliti menemukan dan menyadari adanya kekurangan dan kelebihan yang dibawakan dalam sebuah media pembelajaran *e-learning* berbasis android. Tetapi dalam tahap ini tidak dilakukan secara keseluruhan oleh

peneliti karena terbatasnya waktu dan materi yang berkaitan terlewat pada semester sebelumnya

B. Analisis Data

Pada bagian ini yaitu diuraikan mengenai penyajian data dari sebuah produk media pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik, penyajian data pada tahap ini yaitu menjabarkan hasil kevalidan data dari media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn. Penjabaran tersebut merupakan hasil penilaian para ahli, diantaranya adalah ahli materi, ahli media dan ahli praktisi pembelajaran Tematik yang memuat mata pelajaran tematik yang ada di lembaga pendidikan tersebut. Uji coba produk atau media dilakukan dengan menggunakan angket sebagai uji validitas. Berikut adalah uraian dari beberapa ahli validator berikut.

1. Penilaian Validasi Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn yakni bertujuan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan sebuah materi yang dikemas dalam media pembelajaran. Materi yang akan dipelajari yakni seputar sifat positif yang harus dilakukan seorang wirausaha, mengamati wirausaha yang ada di sekeliling kita baik di sekolah maupun dilingkungan setempat. Berisikan penjelasan secara singkat dan saling berkaitan pada sub tema sebelum-sebelumnya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, KD dan buku pegangan siswa. Tercantum beberapa

contoh yang berkaitan seputar materi sehingga peserta didik dapat mengetahui dan bisa memecahkan permasalahan-permasalahan seputar wirausaha yang ada di sekelilingnya. Tidak hanya itu materi disajikan secara singkat dan jelas tanpa memberikan kaidah yang menyulitkan pemahaman siswa.

Penilai ahli materi dilakukan oleh seorang dosen Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yaitu, Bapak M. Sholahudin Amrullah, M.Pd. Berikut adalah hasil penilaian dari ahli materi sebagai data kuantitatif.

Tabel 3.3
Data Penilaian Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir penilaian	Nilai
1 (Aspek Relevansi Materi)	1	4
	2	4
	3	4
	4	4
	5	3
2 (Aspek Pengorganisian Materi)	6	4
	7	4
	8	3
	9	3
	10	3
	11	3
	12	4
3 (Aspek Evaluasi/Latihan Soal)	13	4
	14	4
	15	3
	16	3
	17	3
	18	3
	19	4
	20	4

4 (Aspek Bahasa)	21	4
	22	3
5 (Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran)	23	4
	24	4
	25	4
6 (Aspek Bagi Strategi Pembelajaran)	26	4
	27	4
Jumlah		98
Validity		90,7%

Berdasarkan pada tabel diatas, indikator penilaian terdiri dari beberapa –aspek. Aspek tersebut dicantumkan kedalam lembar penilaian berikut ini.

Tabel 4.1
Kisi-kisi Angket/Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nomor Soal
1	Aspek relevansi materi	1,2,3,4,5
2	Aspek Pengorganisasian Materi	6,7,8,9,10,11,12
3	Aspek Evaluasi/Latihan soal	13,14,15,16,17,18,19,20
4	Aspek bahasa	21,22
5	Aspek efek bagi strategi pembelajaran	23,24,25
6	Aspek bagi strategi pembelajaran	26,27

Sumber : Anil Yusuf, 2021, dengan dimodifikasi

Analisis dari masing-masing aspek yaitu :

a) Aspek Relevansi Materi

Aspek relevansi materi berisikan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan SK & KD, materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya materi yang

sesuai itu membuat siswa mudah untuk memahami sebuah materi mengingat suatu pembelajaran tematik yang memuat salah satu pembelajaran ppkn adalah kumpulan dari beberapa tema dan mata pelajaran yang dijadikan menjadi satu dengan kata lain masih saling berkaitan antara tema satu ke tema yang lain. Pada hasil data dapat dilihat pada penelitian ini sangat mendominasi adalah nilai 4, dapat dikatakan bahwa dalam aspek relevansi materi, materi yang disampaikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi sudah sesuai dengan indikator.

b) Aspek Pengorganisasian Materi

Aspek pengorganisasian materi merupakan sebuah proses atau cara penyusunan materi ajar, menjadi satu kesatuan, saling berkaitan dan tersusun secara sistematis yang akan disampaikan pada saat proses pembelajaran dari guru atau pendidik kepada peserta didik. Pada aspek ini lebih menekankan bahwa materi yang dikemas ditampilkan dan disampaikan dengan semenarik mungkin. Hasil penilaian pada tabel dalam aspek ini rerata dominan memiliki nilai 4, dimana nilai 4 adalah sangat bernilai baik sesuai dengan kriteria tiap aspek.

c) Aspek Evaluasi Latihan Soal

Aspek evaluasi latihan soal merupakan salah satu instrumen yang digunakan guru atau pendidik dalam mengukur ketercapaian sebuah tujuan pembelajaran. Untuk mengukur tercapaian suatu pembelajaran pada peserta didik evaluasi menjadi salah satu instrumen penting

dalam melakukan penilaian dengan catatan evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Hasil penilaian pada tabel dalam aspek ini rerata mendapatkan skor 4, namun ada yang 3. Hal tersebut tidak mempengaruhi hasil uji kelayakan dari sebuah materi. Dimana pada aspek ini dinilai masih sangat baik untuk tetap untuk diujicobakan.

d) Aspek Bahasa

Bahasa merupakan sebuah kemampuan komunikasi yang dimiliki oleh seseorang, proses pembelajaran ketika berlangsung harus membeikan suasana dan nuansa yang baik salah satunya berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik untuk melangsungkan proses pembelajaran. Pada aspek ini menakankan bahwa penggunaan istilah-istilah yang dilakukan oleh pendidik harus tepat, sehingga tidak memberatkan peserta didik dalam memaknai sesuatu terutama memahami sebuah materi yang bersifat deskriptif. Bahasa yang baik bisa memudahkan peserta didik dalam memhami sebuah materi. Hasil penilaian pada tabel dalam aspek ini rerata mendapatkan nilai 4, dimana nilai 4 adalah nilai yang sangat baik dalam tiap aspek.

e) Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran

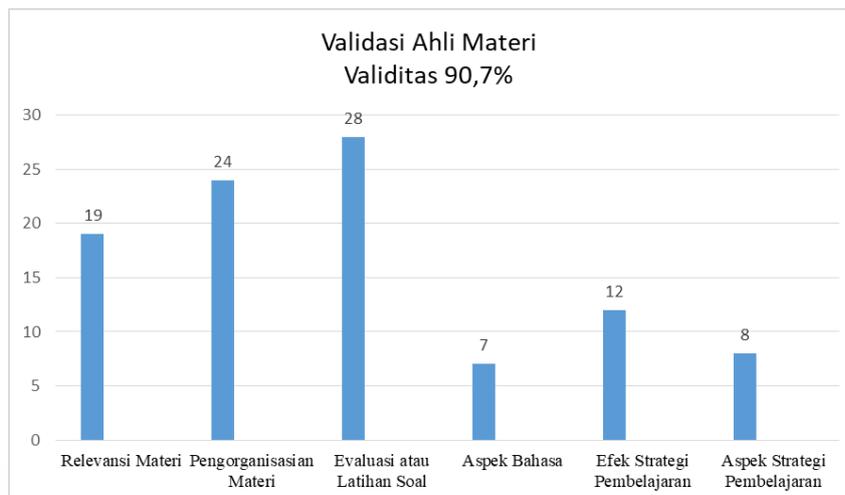
Didalam strategi pembelajaran tentunya membutuhkan media sebagai pendorong siswa dalam memahami materi dalam proses pembelajaran, sama halnya dengan yang ada pada aspek strategi pembelajaran ini, tujuan dari aspek efek strategi ini yaitu materi yang

ada pada media pembelajaran bisa mempengaruhi gaya belajar peserta didik, mulai dari rasa ingin tahu, motivasi belajar dan menjadi sumber pengetahuan dalam proses belajar. Dukungan yang ada pada media ini diharapkan peserta didik mampu belajar dengan secara mandiri dan dengan panduan dan bantuan dari seorang guru sebagai fasilitator pembelajaran. Hasil penilaian pada tabel aspek efek strategi pembelajaran rerata mendapatkan nilai 4, dimana nilai 4 adalah nilai yang sangat baik dalam tiap aspek.

f) Aspek Bagi Strategi Pembelajaran

Dalam aspek ini memiliki sifat hampir sama dengan aspek efek bagi strategi pembelajaran, karena indikator yang ada pada aspek ini sama dengan aspek yang ada pada efek bagi strategi pembelajaran dan tujuan dari aspek ini yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengelola dan mengatur media pembelajaran sebagai alat perantara mencapai keberhasilan dalam belajar. Hasil penilaian pada tabel aspek bagi strategi pembelajaran mendapatkan nilai 4, dimana nilai 4 adalah nilai yang sangat baik dalam tiap aspek.

Kesimpulan dari data kuantitatif pada validasi ahli materi yaitu perhatikan diagram di bawah ini.



Gambar 4.1
Diagram Aspek Validasi Ahli Materi
(Sumber: Hasil Pengolahan Data Ahli Materi)

Berlandaskan diagram di atas, dapat terlihat detail jumlah penilaian dari beberapa aspek menurut ahli materi. Jumlah penilaian pada aspek media relevansi materi yaitu 19, aspek pengorganisasian materi berjumlah 24, aspek evaluasi atau latihan soal berjumlah 28, aspek bahasa berjumlah 7, aspek efek strategi pembelajaran berjumlah 12, dan yang terakhir yakni aspek strategi pembelajaran berjumlah 8. Hasil jumlah penilaian tersebut kemudian dihitung berdasarkan rumus dari teori Akbar dan Sriwijana dengan memperoleh persentase validitas sebesar 90,7%. Persentase tersebut dapat dinyatakan Sangat valid atau super valid sehingga layak untuk diterapkan dan di aplikasikan kepada peserta didik dengan catatan sedikit revisi yang didapat dari ahli materi. Berikut tabel data kualitatif berupa komentar dan saran di bawah.

Tabel 4.2
Komentar atau Saran Validator Ahli Materi

No	Validator	Komentar/ Saran
1	Validator 1 (Ahli Materi) Bapak M.Sholahudin Amrullah, M.P.d.	- Tolong materi lebih ditingkatkan lagi dari segi efektivitasnya jika menggunakan media Google Classroom.

Berdasarkan komentar atau saran ahli materi, peneliti mengerjakan perbaikan dalam menyempurnakan materi untuk disampaikan saat penelitian.

2. Penilaian Validasi Ahli Media

Penilaian media pemberlajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn ditujukan untuk mengetahui kelayakan dan validitas dari beberapa aspek. Aspek penilaian diantaranya adalah aspek bahasa, aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek tampilan visual sesuai dengan kisi-kisi pada angket berikut ini.

Tabel 4.3
Kisi-Kisi Angket/Lembar Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nomor Soal
1	Aspek bahasa	1,2,3
2	Aspek efek bagi strategi pembelajaran	4,5,6,7,8
3	Aspek rekayasa perangkat lunak	9,10,11,12,13
4	Aspek tampilan visual	14,15,16,17,18,19,20,21,22

Sumber: Anil Yusuf, 2021, dengan dimodifikasi

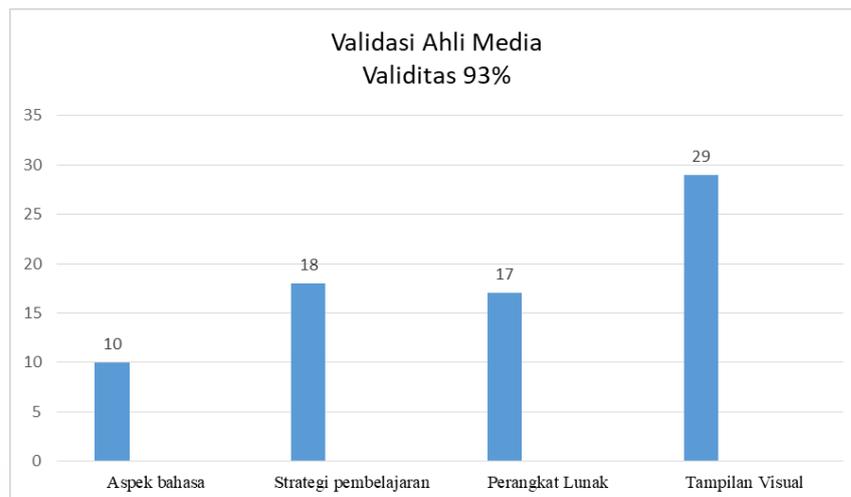
Penilaian media dilakukan oleh ahli media yaitu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang bernama Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. Berikut data kuantitatif hasil penilaian yang telah diberikan oleh bapak imron selaku ahli media.

Tabel 4.4
Data Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Butir penilaian	Nilai
1 (Aspek Bahasa)	1	3
	2	3
	3	4
2 (Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran)	4	4
	5	4
	6	3
	7	3
	8	4
3 (Aspek Rekayasa Perangkat Lunak)	9	3
	10	3
	11	4
	12	4
	13	3
4 (Aspek Tampilan Visual)	14	3
	15	4
	16	4
	17	3
	18	3
	19	3
	20	3
	21	3
	22	3
Jumlah		74
Validity		84%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian

Dari tabel di atas, semua aspek akan teramati dengan mudah menggunakan diagram batang di bawah ini.



Gambar 4.2
Diagram Aspek Validasi Ahli Media
 (Sumber: Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Media)

Analisis masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Aspek bahasa

Bahasa merupakan sebuah kemampuan komunikasi yang dimiliki oleh seseorang, proses pembelajaran ketika berlangsung harus memberikan suasana dan nuansa yang baik salah satunya berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik untuk melangsungkan proses pembelajaran. Pada aspek ini menekankan bahwa penggunaan istilah-istilah yang dilakukan oleh pendidik harus tepat, sehingga tidak memberatkan peserta didik dalam memaknai sesuatu terutama memahami sebuah materi yang bersifat deskriptif. Bahasa yang baik bisa memudahkan peserta didik dalam memahami sebuah materi. Jumlah penilaian dari grafik tersebut dapat terbaca 10, meski nilai yang ada pada aspek dominan memiliki skor penilaian 3, namun itu

tidak mempengaruhi kelayakan validitas dalam sebuah media pembelajaran dan pada aspek bahasa memiliki kategori layak untuk di aplikasikan ke dalam pembelajaran.

b) Aspek efek bagi strategi pembelajaran

Didalam strategi pembelajaran tentunya membutuhkan media sebagai pendorong siswa dalam memahami materi dalam proses pembelajaran, sama halnya dengan yang ada pada aspek strategi pembelajaran ini, tujuan dari aspek efek strategi ini yaitu materi yang ada pada media pembelajaran bisa mempengaruhi gaya belajar peserta didik, mulai dari rasa ingin tahu, motivasi belajar dan menjadi sumber pengetahuan dalam proses belajar. Dukungan yang ada pada media ini diharapkan peserta didik mampu belajar dengan secara mandiri dan dengan panduan dan bantuan dari seorang guru sebagai fasilitator pembelajaran. Jumlah penilaian dari aspek efek bagi strategi pembelajaran dapat terbaca memiliki nilai 18, dan rerata penilaian pada aspek tersebut di dominasi dengan skor 4 yang artinya dalam aspek ini sangat bagus dan sangat valid untuk kita aplikasikan.

c) Aspek rekayasa perangkat lunak

Aspek rekayasa perangkat lunak atau yang sering kita sebut dengan *software engineering* yaitu merupakan suatu bentuk profesi dan kegiatan yang befokus pada pendalaman sebuah perangkat lunak, mulai dari pengembangan dan menjalankan perangkat lunak. Didalam indikator pada aspek perangkat lunak ini yaitu

meningkatkan kreativitas dan inovasi di dalam media pembelajaran, dengan harapan media pembelajaran bisa disukai oleh peserta didik dan merasa tertarik ketika menggunakan media pembelajaran. Jumlah penilaian dari aspek rekayasa perangkat lunak ini terbaca memiliki nilai 17, dan rerata penilaian pada aspek tersebut didominasi dengan skor 4 yang artinya pada aspek ini memiliki nilai yang sangat sesuai, dan sangat jelas.

d) Aspek tampilan visual

Visual sendiri memiliki makna yang berarti apa-apa yang dapat dilihat, termasuk salah satunya adalah media pembelajaran yang dapat kita lihat dan dapat kita praktikan. Maka semua hal yang dapat kita lihat sudah termasuk konsep visual, pada konsep visual ini dapat kita jelaskan dengan cara memberikan ransangan yang mengenai indra pengelihatan. Salah satu indikator yang ada pada aspek tampilan visual salah satunya yakni adalah kesesuaian pemilihan warna tampilan, berhubung peneliti menggunakan media *e-learning* meliputi *google classroom*, *google meet*, *zoom meeting*, tampilan yang ada pada *e-learning* juga mempengaruhi peserta didik dalam menarik minat dan perhatian siswa ketika media diterapkan. Jumlah penilaian dari aspek tampilan visual ini terbaca memiliki nilai 29 dengan rerata penilaian pada aspek ini didominasi dengan skor 4, meski ada juga memiliki nilai 3, namun tidak menghilangkan kevalidan dari sebuah media pembelajaran.

Dari hasil data dan grafik di atas, persentase uji validitas diperoleh sebesar 84% sehingga teori yang ada menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis android ini terbilang Valid, digunakan dengan adanya perombakan kecil sebelum di aplikasikan kepada peserta didik. Namun, validator ahli media memiliki saran perbaikan sebagai sarana perbaikan dan untuk menyempurnakan sebuah media. Saran perbaikan akan diuraikan pada lembar validasi atau angket seperti dibawah ini.

Tabel 4.5
Komentar/Saran Validasi Ahli Media

NO	Validator	Saran/Komentar
1	Validator 2 (Ahli Media) Bapak DR.Imron Fauzi, M.Pd.I.	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan header yang menarik pada tampilan <i>Google Classroom</i> - Mengganti vidio permasalahan terkait wirausaha yang di lingkungan sekitar dan isu-isu seputar wirausaha di era sekarang. - Memberikan perintah yang jelas seperti contoh : <ol style="list-style-type: none"> 1) Silahkan analisis penyebab masalah ! 2) Memberikan penawaran sebuah solusi - Siswa mengobservasi jenis-jenis wirausaha, lalu mengirimkan pada forum tugas yang telah disediakan.

Kemudian sesuai saran peneliti menambahkan atau memperbaiki sesuai saran atau komentar yang telah diberikan mulai dari mengubah tampilan *e-learning* yang ada pada media *google classroom* agar menjadi sebuah tampilan yang bisa membuat peserta didik semangat dalam belajar, memberikan video animasi pembelajaran yang dikirim di forum tugas untuk di amati, mengetahui jenis-jenis wirausaha dan isu-isu wirausaha yang ada disekitar melalui video pembelajaran tersebut.

3. Penilaian Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran Ppkn.

Guru mata pelajaran ppkn kelas VI yang ada di lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember merupakan validasi ahli praktisi pembelajaran pada media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn di Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi. Guru memiliki peran penting dalam mengelola kelas agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai, maka dari itu peneliti disini bervariasi dan berkolaborasi mengajak guru untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait media sebagai alat pengantar pesan dan wadah untuk menjadikan pembelajaran lebih bervariasi. Penilaian yang ada di lembaga Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi jember terdapat 1 orang guru sebagai guru kelas sekaligus guru mata pelajaran tematik kelas VI. Aspek penilaian yang diberikan kepada guru yaitu sama halnya seperti penilaian yang diberikan kepada ahli materi. Untuk tahap yang

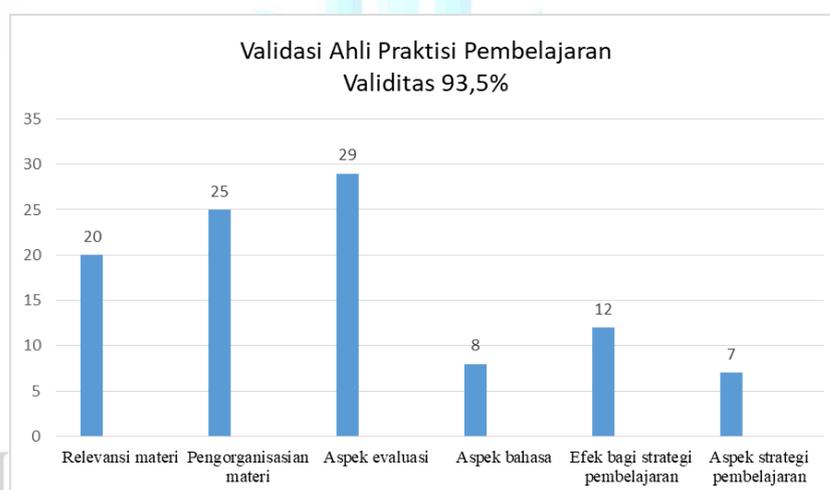
dilalui sebelum menuju pada ahli praktisi pembelajaran yakni sebelumnya harus menemui 2 ahli, yakni ahli media dan ahli materi, setelah menemui 2 ahli tersebut tahap selanjutnya yaitu memberikan penilaian kepada ahli praktisi pembelajaran yakni guru yang ahli dibidangnya. Guru tersebut adalah Ibu Siti Lailatul Khusnah, S.H.I. Berikut data kuantitatif yang dilakukan oleh ahli praktisi pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 4.6
Data Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran Tematik

Indikator Penilaian	Butir penilaian	Nilai
1 (Aspek Relevansi Materi)	1	4
	2	4
	3	4
	4	4
	5	4
2 (Aspek Pengorganisasian Materi)	6	4
	7	4
	8	4
	9	3
	10	3
	11	3
	12	4
3 (Aspek Evaluasi Atau Latihan Soal)	13	3
	14	4
	15	3
	16	4
	17	4
	18	4
	19	3
4 (Aspek Bahasa)	20	4
	21	4
5 (Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran)	22	4
	23	4
	24	4
	25	4

6 (Aspek Bagi Strategi Pembelajaran)	26	4
	27	3
Jumlah		101
Validity		93,5%

Berdasarkan Tabel diatas, peneliti membuat diagram batang untuk mempermudah melihat jumlah penilaian dari masing-masing aspek seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 4.3
Diagram Aspek Validasi Guru
(Sumber: Hasil Olah Data Peneleitian)

Jumlah penilaian masing-masing aspek dapat terlihat bahwa aspek relevansi materi memiliki jumlah nilai 20, aspek pengorganisasian materi berjumlah 25, aspek evaluasi/latihan soal berjumlah 29, aspek bahasa berjumlah 8, aspek efek bagi strategi pembelajaran berjumlah 12, dan yang terakhir yakni aspek bagi strategi pembelajaran berjumlah 23 dengan nilai 4 yang menjadi dominan pada masing-

masing aspek dan memiliki persentase validitas sebesar 93,5% pada proses penilaian angket. Dengan persentase tersebut, maka penilaian dari guru mengatakan bahwa media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn sangat layak diterapkan tanpa perbaikan di lapangan.

Hasil validasi keseluruhan validator dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Uji Keseluruhan Validator

No	Validator	Validitas (%)
1	Ahli Materi	90,7
2	Ahli Media	84
3	Guru Tematik	93,5
Total Skor Rata-Rata Validitas		95,41

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian

Hasil dari validasi keseluruhan yaitu sebesar 95,41% sehingga produk atau media pembelajaran *e-learning* berbasis android ini dapat dinyatakan super valid tanpa adanya perombakan atau revisi sesuai dengan teori Akbar dan Sriwiyana.

Hasil dari penelitian dari peneliti terkait media pembelajaran *e-learning* berbasis android ketika diterapkan pada peserta didik yakni sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Maulidin dan Andriyan Nur Pratama mengenai sebuah aplikasi Google Classroom yang menjadi peranan paling penting dalam membantu guru untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan

yang ada pada saat proses pembelajaran seperti kesulitan guru dalam memberikan penilaian dan tujuan utama dari sebuah media pembelajaran *e-learning* berbasis android ini yakni untuk membangun komunikasi antara peserta didik dan pendidik sehingga tercipta suasana belajar yang asyik dan menyenangkan.

4. Penilaian Respon Siswa

Penilaian yang diberikan kepada siswa berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn ditujukan untuk mengetahui respon siswa berdasarkan pengimplementasian pada tema wirausaha, sub tema (ayo, belajar wirausaha). Penilaian tersebut diharuskan mengisi angket yang telah peneliti siapkan yang terdapat 13 pernyataan dengan 5 skor penilaian. Pengisian angket yakni dilakukan pada seluruh kelas VI di lembaga MI Fathussalafi Ajung Jember. Keterbatasan peneliti dalam pengimplementasian sebuah media pembelajaran kepada peserta didik, maka pengambilan data dilakukan sebanyak tiga kali dan untuk penentuan sampel menggunakan *purposive sampling*, dimana sampel ditentukan dari salah satu pertimbangan guru dari guru praktisi pembelajaran tematik yang ada di lembaga pendidikan MI Fathussalafi Ajung Jember sehingga kelas bisa berjalan dengan baik dan interaktif.³²

Berdasarkan angket uji respon siswa, hasil rata-rata validitas respon siswa keseluruhan untuk kelas VI memperoleh nilai skor rata-

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 85.

rata sebesar 89,82% sehingga kriteria yang didapat yaitu sangat valid dan layak tanpa adanya perombakan. Namun dari hasil tersebut terdapat sedikit permasalahan yang di alami peserta didik yakni sussaahnya log in pada sebuah aplikasi google *classroom*, mengingat pada aplikasi google *classroom* tersebut harus log in menggunakan email pribadi. Maka disini peneliti sudah menyiapkan buku panduan penggunaan media google *classroom* sebagai sarana membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada sebuah media pembelajaran google *classroom* tersebut. Jika dilihat dari cara peserta didik terlibat dengan penggunaan media, peserta didik sangat berantusias untuk menggunakan media google *classroom* mengingat aplikasi ini berbasis android dan jarang digunakan guru dalam proses kegiatan belajar berlangsung, dan aplikasi ini belum pernah peserta didik jumpai sebelum-sebelumnya.

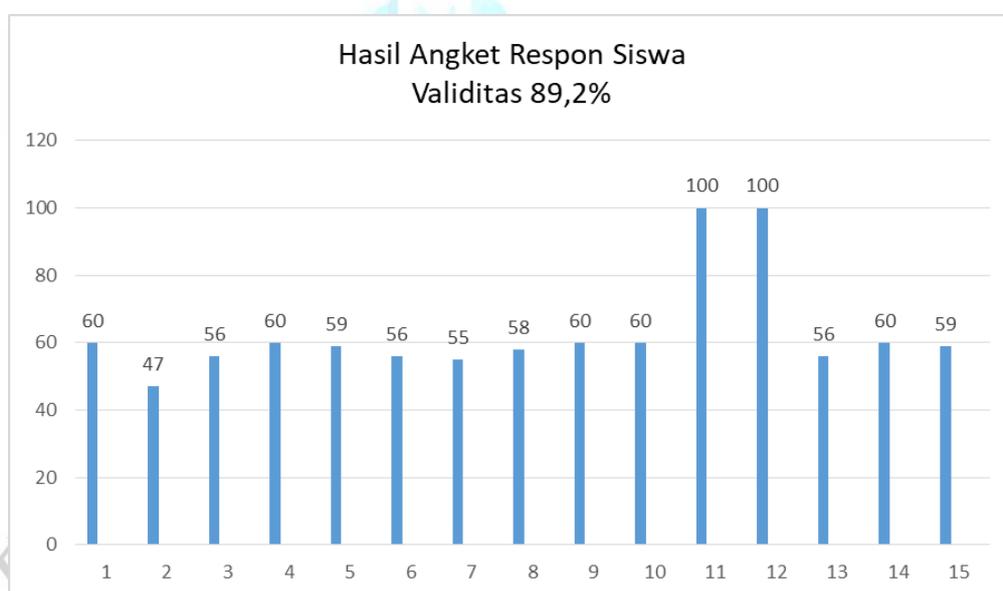
Hasil keseluruhan validasi angket respon peserta didik kelas VI terkait media pembelajaran virtual google *classroom* berbasis android pada mata pelajaran Tematik di lembaga pendidikan MI Fathussalafi Ajung Jember akan diuraikan menggunakan tabel dibawah ini.

Tabel 4.8
Angket Respon Peserta Didik Kelas VI

No	Pernyataan	Pernyataan													Jumlah	Validity (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Tamara Aulia	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	60	92,3
2	Dimas	5	3	4	5	4	5	4	2	1	5	3	3	3	47	72,3
3	Windi Ripka	5	3	5	5	5	5	5	1	5	3	4	5	5	56	86,1
4	Izzam Hubaidillah	5	3	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	60	92,3
5	Rama	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	59	90,7
6	Ferdiansyah	5	3	4	4	5	5	4	5	4	3	5	5	4	56	86,1
7	M. Putra	5	3	4	2	5	5	4	5	3	5	5	5	4	55	84,6
8	M. Fahmi Ramadhani	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	58	89,2
9	Rahmatul Fadilah	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	60	92,3
10	Silvi Mufailah	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	60	92,3
11	Dariyan Nur	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100
12	M. Kholilur Rahman	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100
13	Khowarizmi Nabilul R.	5	4	4	4	5	5	4	5	3	3	5	5	4	56	86,1
14	Riskiyah Nur Laila	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	60	92,3
15	Abdul Basit	5	4	4	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	59	90,7
Total Skor Rata-Rata Validitas																89,2

(Sumber: Hasil Penelitian Satu Kelas)

Berdasarkan Tabel diatas, peneliti membuat diagram batang untuk mempermudah melihat jumlah penilaian yang dilakukan oleh peneliti dan mempertegas hasil penilaian yang dilakukan oleh peneliti pada penerapan media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn yang di aplikasikan pada kelas VI MI Fathussalafi Ajung Jember.



Gambar 4.4
Jumlah Penilaian Angket/Respon Siswa
(Sumber: Hasil Penelitian Satu Kelas VI)

Dilihat dari diagram batang diatas, yaitu merupakan suatu angket respon siswa terkait kelayakan sebuah media pembelajaran yang di terapkan dalam pembelajaran mata pelajaran ppkn kelas VI. Ketertarikan peserta didik dapat dilihat dari media pembelajaran dapat dilihat dari berbagai sisi, mulai dari tampilan, kemudian isi yang ada pada sebuah media google *classroom*. Rasa ingin tahu siswa meningkat ketika menggunakan mendorong siswa dan mendorong

siswa untuk lebih terampil dalam proses belajar. Siswa perlahan mulai beradaptasi menggunakan media pembelajaran yang sebelumnya tidak ada media pembelajaran pada proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk membantu siswa dan memberikan pengalaman belajar kepada siswa betapa menariknya proses pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran sebagai wadah dan pengantar siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

Hasil angket siswa dalam lingkup yang luas dengan jumlah siswa satu kelas yakni ada 15 anak yaitu 89,82%. Hasil respon siswa tersebut dapat dikatakan bahwa media sangat layak digunakan tanpa revisi dan media pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn tema wirausaha diajarkan sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) secara beruntun, sehingga siswa mudah mengerti dan pembelajaran interaktif yang di implementasikan bisa membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

C. Revisi Produk

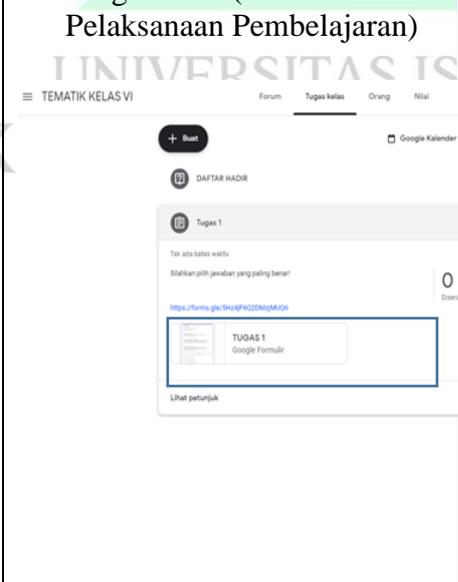
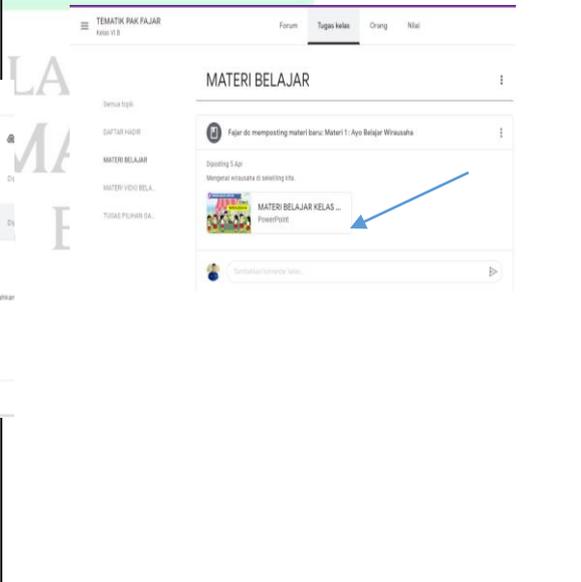
Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn sebelumnya telah melalui tahapan revisi sesuai saran dan komentar dari beberapa ahli, hal tersebut bertujuan untuk menyempurnakan media yang telah dirancang oleh peneliti agar lebih menarik, memberikan kenyamanan bagi peserta didik, memudahkan

peserta didik dalam memahami sebuah materi pembelajaran. Adapun perbaikan media dari sebelum dan sesudah revisi sebagai berikut.

1. Revisi dari Ahli Materi

Penilaian ahli materi terhadap materi yang disajikan untuk diuji validitasnya terdiri dari komentar dan saran. Berikut komentar dan saran yang di implementasikan dan disertai gambar pada tabel sebelum revisi.

Tabel 4.9
Tampilan Materi Sebelum dan Setelah Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>- Forum Tugas kelas langsung berisikan tugas siswa berupa Google formulir, dan tidak tercantum materi sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)</p> 	<p>- Forum tugas kelas berisikan materi belajar sesuai RPP (rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yakni sumber belajar adalah Buku siswa.</p> 

Berwirausaha sejak kecil dapat memberi manfaat berikut, kecuali

- Mengembangkan Kreativitas
- melatih diri mengatur keuangan
- menambah sampah di lingkungan
- mengasah potensi yang dimiliki

Man menjual gelang buaatannya kepada wisatawan di pantai Kuta. Siki seharusnya

- percaya diri saat menawarkan gelang buaatannya
- diam di bawah pohon menunggu pembeli mendekat
- menawarkan kepada wisatawan tertentu saja
- mengabaikan wisatawan yang mencoba menawar

Man membuat gelang warna warni dari sisa benang tenun kemudian

4TEMATK pptx Buku dengan Google Slide

PENDALAMAN MATERI

BUENA

TEMA 5

WIRUSAHA

SD/MI Buku Penilaian

Halaman 1 / 27

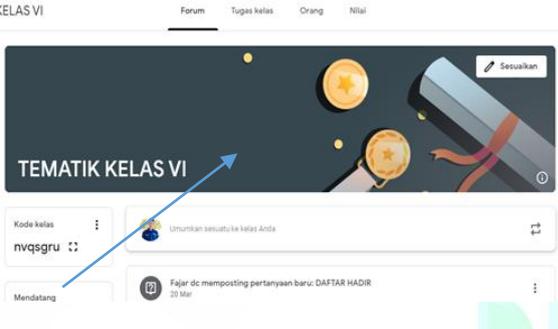
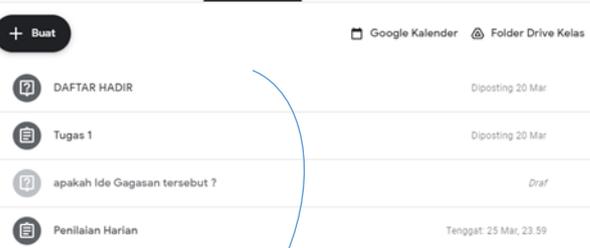
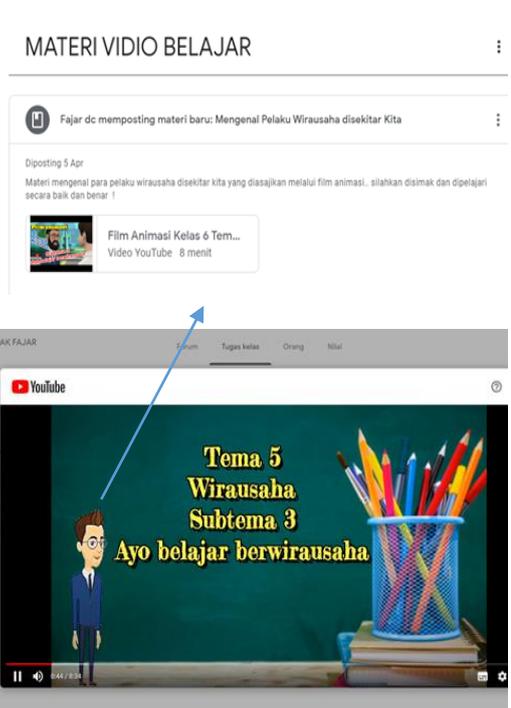
Contoh contoh yang ada pada gambar belum ditambahkan materi pembelajaran sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Contoh-contoh yang ada pada gambar sudah ditambahkan materi pembelajaran sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

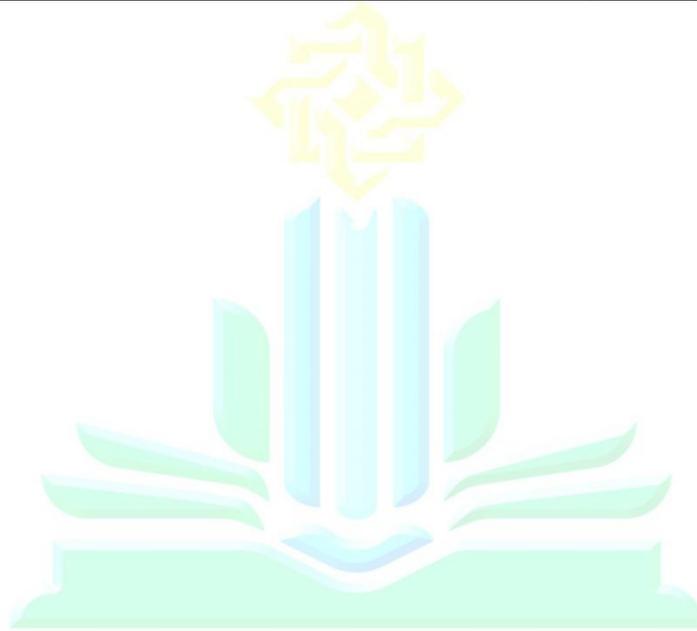
2. Revisi dari Ahli Media

Penilaian untuk komentar dan saran yang diberikan ahli media pada media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn yakni sebuah komentar untuk perbaikan media. Salah satu dosen atau ahli media ini menyarankan agar mengubah tampilan Google *classroom* agar siswa merasa tertarik ketika bergabung pada forum kelas, menambahkan materi dan isu-isu seputar wirausaha yang sedang terjadi pada saat ini, dan mengetahui perkembangan wirausaha yang ada di lingkungan sekitar. Berikut hasil saran yang telah diberikan.

Tabel 4.10
Saran dari Ahli Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Tampilan header pada kelas VI pembelajaran tematik yang belum di revisi masih menggunakan template yang ada pada aplikasi google classroom</p>	 <p>Tampilan header pada kelas VI pembelajaran tematik yang sudah diganti menggunakan template pembelajaran menggunakan media google classroom dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa dan sebagai identitas kelas.</p>
 <p>Tampilan yang ada pada forum tugas kelas sebelum dilakukannya revisi yakni pada forum tugas kelas tidak terdapat materi pembelajaran tematik dan tidak juga terdapat video pembelajaran sebagai penunjang untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait isu-isu wirausaha yang sedang terjadi</p>	

	Tampilan yang ada pada forum tugas kelas setelah dilakukan revisi yaitu memuat vidio pembelajaran berbasis animasi bergerak, yang di ambil dari yotube seputar mata pelajaran tematik Tema 5 (wirausaha) Subtema 3 (ayo, Belajar Wirausaha)
--	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah di Revisi

Hasil dari riset ini yaitu berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember dapat membuat siswa tertarik dan menyenangkan ketika menggunakan media pembelajaran tersebut sebagai alat perantara untuk belajar dan menumbuhkembangkan rasa ingin tahu siswa tentang media berbasis android yang pada era sekarang ini, semua perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mulai mengalami perkembangan yang sangat pesat. Memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik untuk mengenal media berbasis teknologi dan melatih pemahaman siswa ketika pembelajaran dilakukan secara mandiri. Berdasarkan kajian produk yang telah direvisi, hasil riset dan pemaparan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan data dari uji validitas media pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn ini memiliki skor rata-rata 95,41% dapat terbilang super valid atau dapat digunakan tanpa revisi dari beberapa ahli, yaitu ahli materi sebesar 90,7% dengan kategori super valid atau sangat valid, ahli media sebesar 84% dengan kategori valid dan guru praktisi pembelajaran ppkn sebesar 93,5 berkategori super valid atau sangat valid.

2. Hasil uji coba pada penelitian memperoleh respons siswa dan kelayakan dari sebuah media pembelajaran, siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Jember dengan menggunakan media *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn diperoleh rata-rata persentase senilai 89,82% dengan kategori sangat menarik, sangat tepat/sesuai, sangat jelas, dan sangat mudah. Berdasarkan kriteria yang telah didapatkan oleh peneliti terkait kevalidan dan respon siswa yang ada pada kelas VI telah terpenuhi, maka media pembelajaran *e-learning* berbasis android pada mata pelajaran ppkn di Madrasah Ibtidaiyah Fathussalafi Ajung Jember dapat dikatakan layak dan berkualitas baik sehingga dapat diimplementasikan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan bisa dipergunakan guru dalam membantu penilaian peserta didik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaatan penelitian dan pengembangan ini adalah :
 - a. Media pembelajaran menggunakan aplikasi atau *website* google *classroom*, *google meet*, *zoom meeting* ini dapat di susun sesuai dengan inspirasi perancang dan karakteristik siswa.
 - b. Media pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis android ini dikembangkan hanya sebagai pendukung media pembelajaran utama yang berbasis android pada mata pelajaran ppkn.

2. Saran diseminasi

Pada riset ini produk yang dikembangkan yaitu sampai pada tahap evaluasi. Penelitian yang dilakukan diujicobakan untuk mengetahui respon dari siswa atas media yang dikembangkan. Sehingga harapan peneliti pada penelitian selanjutnya dapat mengimplementasikan dan mengevaluasi media pada proses pembelajaran di kelas terutama pada pembelajaran ppkn yang termuat pada pembelajaran tematik.

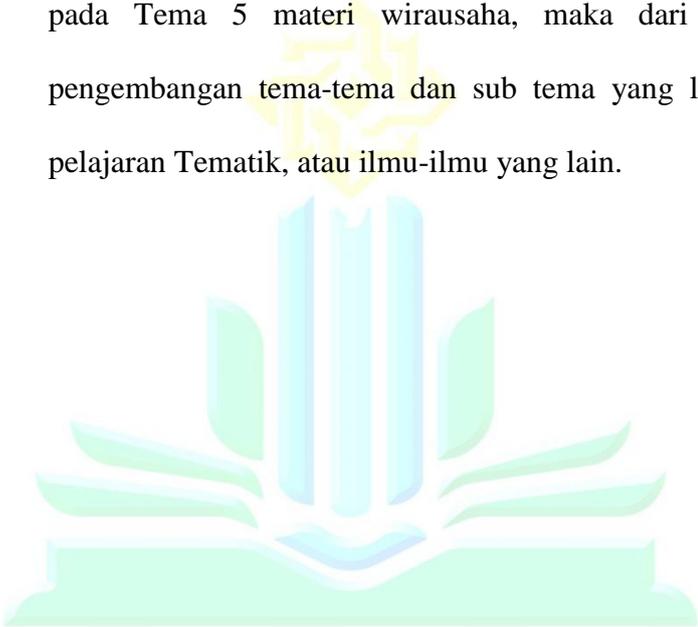
Selain itu, untuk diseminasi produk dari media *e-learning* berbasis android ini diharapkan untuk lebih menarik lagi dan lebih bervariasi tentunya, menyesuaikan dengan kecanggihan teknologi dan menyesuaikan gaya belajar yang ada pada setiap peserta didik sehingga media pembelajaran *e-learning* ini tidak monoton pada saat digunakan dan di aplikasikan kedalam proses pembelajaran berlangsung.

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut

- a. Dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran ppkn materi Wirausaha, sebaiknya lakukanlah revisi dan perbaikan lebih lanjut hingga mencapai titik kesempurnaan.
- b. Penggunaan media *e-learning* berbasis android ini alangkah baiknya dipadukan dengan model, strategi atau metode yang lebih bervariasi, tujuannya adalah agar siswa dalam proses

kegiatan belajar berlangsung tidak merasa bosan, dan juga kelas tidak menjadi monoton.

- c. Media pembelajaran menggunakan *e-learning* ini hanya terbatas pada Tema 5 materi wirausaha, maka dari itu, perlunya pengembangan tema-tema dan sub tema yang lain pada mata pelajaran Tematik, atau ilmu-ilmu yang lain.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Suryanto, dkk. *Evaluasi Pembelajaran di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017), 29.
- Agus Taufiq, dkk, *Penididikan Anak di SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), 33.
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013
- Allen, Michael & Sites, Richard. *Leaving ADDIE for SAM: An Agile Model for Developing the Best Learning Experiences*. USA: ASTD Press, 2012.
- Asep Herry Hernawan, dkk, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), 13.
- Barir, Hakim, *Efektifitas Penggunaan E-learning Moodle, Google Classroom dan Edmod*. Jurnal I-STATEMENT. Volume 2 Nomor 1. (Februari 2020)
- Batubara, Hamdan Husein, *Media pembelajaran digital*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), 253-255.
- Branch, R. M. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer, 2009.
- Dhia, Communication Effectiveness of Online Media Google Classroom In Supporting The Teaching and Learning Process At Civil Engineering University of Riau. Jom Fisip. (2017), 1-15.
- Eliyanah, Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas 6 di MIN 1 Adirejo Lampung Timur, Tesis, (Program Pasca Sarjana, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun Akademik 2018), 35.
- Euis Kurniawati, *Permainan Tradisional* (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), 55.
- Ima Febriyanti, Skripsi: *“Implementasi Penggunaan Google Classroom pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 di kelas VI Sekolah Dasar”*, (Jambi; Universitas Jambi, 2021), 6.
- Irfan kamil, Survei: *Google Classroom Jadi Platform Belajar Paling Sering Digunakan Saat PJJ*, Kompas.com, Diakses pada tanggal 18 Desember 2021 Pukul 20.16 WIB
- Kurnia Puspita Sari, Neviyarni, and Irdamurni, “Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri Anak SD Development Of Creativity And Self-Concept Of Children Pendahuluan Kreativitas Merupakan Suatu Digali Seorang Anak Sebaiknya Sejak Dini Kreativitas Dalam Tuntutan Pendidikan Dan Kehidupan Yang Penting Pada,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar VII, no. 1* (2021), 55.

- Lidya Kandau Nopitasari dan Dina Indriana, *Peran Guru dan Orang Tua dalam Mendidik Anak Selama Masa Pandemi Covid-19* (Serang: Media Madani, 2020), 9.
- Mareyke Jessy Tnod dan Ambyah Harjanto, *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Pranala: 2019), 13.
- Meita Indriani dan Maratul Qiftiyah, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Instant Assessment Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar*, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 7 (2), 2020, 97-106
- Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran, Jurnal Terampil, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), 36.
- Rini Atikah, dkk., “Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”, Jurnal PETIK, Vol. 7, No. 1, Maret 2021, 14.
- Sri Wahyuni, Alwi, M. Husni Arsyad, “*Jurnal Pemikiran Pendidikan Islam*” Journal At-Turats Vol. 13 No 1 (2019) 104-120.
- Suciati Nur Apriyanti and Syarip Hidayat, “*Pendidikan Karakter; Penumbuhan Kreativitas Siswa Melalui Program Ekstrakurikuler Teater Di Sekolah Dasar,*” PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar 6, no. 1 (2019): 229–235.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta (2020).
- Tim penyusun IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: IAIN Jember Press, 2020), 46.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah FTIK*. Jember: FTIK IAIN Jember, 2020.
- Wahyu B.S, Nurhasanah, “*penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ips*”, jurnal pendas Mahakam. Vol 3 (2). 151-158. Agustus 2018.
- Wawancara Wali Kelas VI B di MI Fathussalafi Kecamatan Ajung kabupaten Jember, 16-17 November 2022.
- Weksi Budiaji. Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert Jurnal Ilmu Perranian dan Perikanan. Fakultas Pertanian Untirta (Vol. 2 No. 2 hlm 126). Diakses pada 24 Desember 2022 pukul 15.45. (2013).

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang Bertanda Tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Fajar Dwi Cahyo
NIM : T20194073
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian tidak dapat terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk di proses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan siapapun,

Jember, 15 Mei 2023

Saya Yang menyatakan,



Fajar Dwi Cahyo
NIM: T20194073



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0534/In.20/3.a/PP.009/04/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194073
Nama : FAJAR DWI CAHYO
Semester : Semester sepuluh
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Google Classroom Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Tematik di MI Fathussalafi Kecamatan Ajung Kabupaten Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 06 April 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI



YAYASAN FATHUS SALAFI
MADRASAH IBTIDAIYAH FATHUS SALAFI

Jalan Moh. Thohir 48 Ajung – Jember. 68175

Telepon 085232624364

Email: Fathus.salafi@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

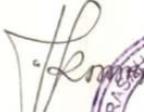
Nomor : 048/MI.013/YAFATSAL/V/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MI Fathus Salafi Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, menerangkan bahwa :

Nama : Fajar Dwi Cahyo
Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 07 Januari 2001
Nim : T20194073
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Google Classroom Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Tematik di MI Fathussalafi Kecamatan Ajung Kabupaten Jember

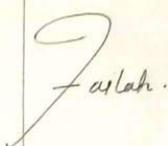
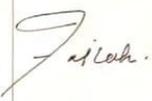
Yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di lembaga kami
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Jember, 16 April 2023
Kepala Madrasah


Taufiq Hidayat, Kepala


Jurnal Kegiatan Pembelajaran

JURNAL KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Paraf
1	Kamis, 16 Desember 2023	Wawancara seputar karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang sedang terjadi pada peserta didik.	Ibu Siti Lailatul Khusnah, S.HI.	
2	Kamis, 06 April 2023	Validasi guru praktisi pembelajaran kelas VI di MI Fathussalafi Ajung & penyerahan surat izin penelitian	Ibu Siti Lailatul Khusnah, S.HI.	
3	Selasa, 11 April 2023	Uji respon siswa kelas VI	1 Kelas	
4	Selasa, 17 Mei 2023	Pengambilan surat penerimaan penelitian	Ibu Siti Lailatul Khusnah & Bapak Taufiq Hidayat, S.Pd.I	

Jember, 14 Mei 2023

Di Sekolah MI Fathussalafi

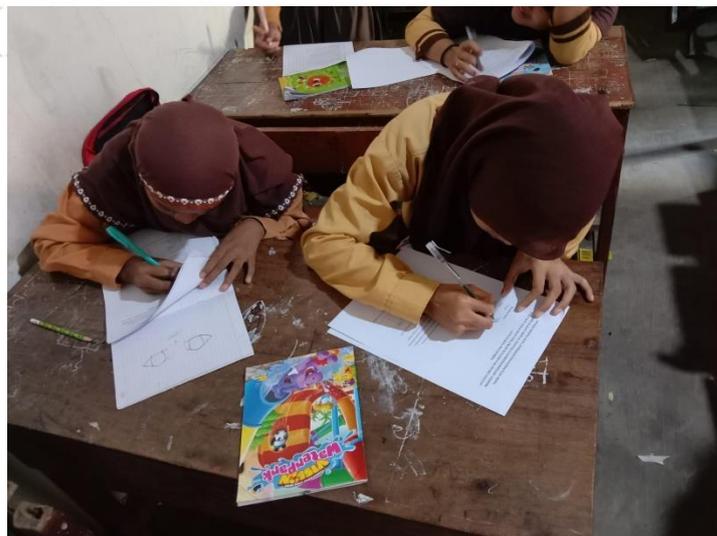


Taufiq Hidayat, S.Pd.I.

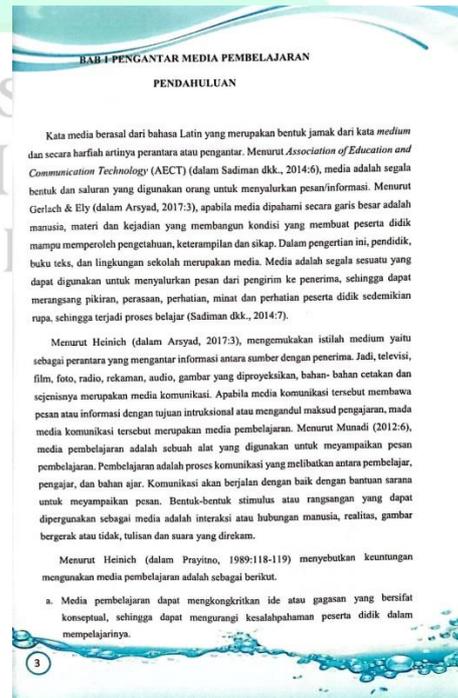
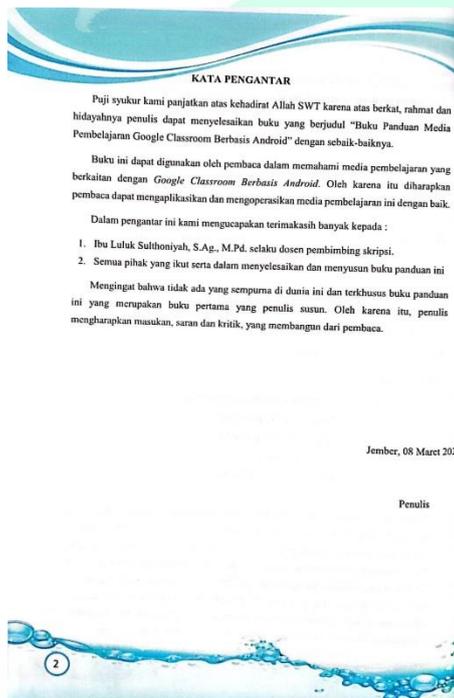
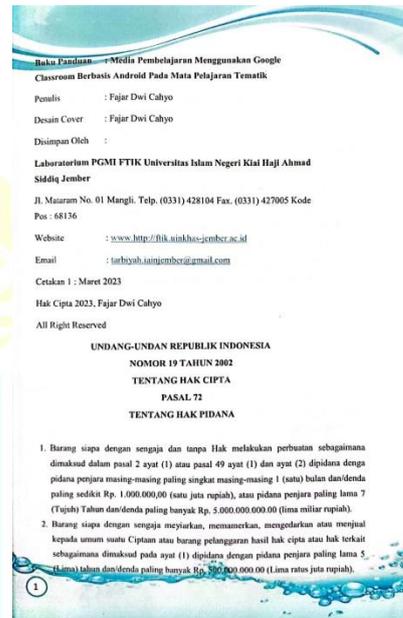
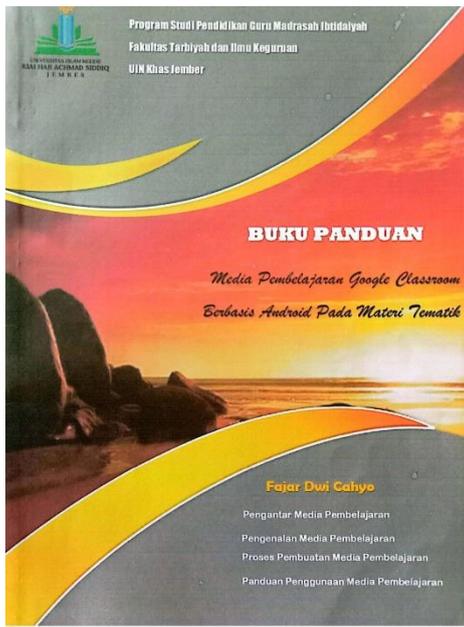
Dokumentasi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KI DIQ



Media Pembelajaran Buku Panduan Peneliti



b. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran.

c. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktifitas belajar, sehingga peserta didik tergerak untuk melakukan kegiatan belajar karena dorongan dalam diri sendiri (motivasi intrinsik).

d. Media pembelajaran dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan.

4

BAB 3. PENGENALAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Google Classroom



Menurut Dhia (2017), *Google Classroom* merupakan salah satu fitur pendidikan yang disediakan oleh *Google Apps For Education (GAFE)* yang dirilis pada tanggal 12 Agustus 2014. *Google Classroom* adalah sebuah aplikasi gratis yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia nyata. *Google Classroom* berfungsi sebagai sarana distribusi tugas, mengumpulkan tugas dan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.

Menurut Ifakhar (2016), *Google Classroom* dapat membantu memantau peserta didik untuk belajar. Pendidik dapat memantau seluruh kegiatan peserta didik selama pembelajaran melalui *Google Classroom*. Interaksi antara pendidik dengan peserta didik dapat terekam dengan baik. Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan *Google Classroom*. Menurut Shahranece (dalam Azhar, 2018:55), *Google Classroom* memiliki kelebihan dalam bidang komunikasi, interaksi, kegunaan, kemudahan penggunaan dan kepuasan peserta didik secara keseluruhan. Menurut Janzem (dalam Ifakhar, 2016:13), ada beberapa kelebihan penggunaan *Google Classroom* yaitu mudah digunakan, menghemat waktu, berbasis cloud, fleksibel dan gratis. Namun, *Google Classroom* memiliki kelemahan yaitu tidak adanya layanan eksternal seperti kumpulan soal secara otomatis dan ruang komunikasi secara pribadi antara pendidik dengan pendidik untuk mendapatkan umpan balik positif.

Semua fitur yang disediakan dapat digunakan oleh pendidik selama pembelajaran. Pendidik dapat dengan mudah mempelajari penggunaan *Google Classroom* secara mandiri dengan mengunjungi *Google Support*. Selain itu, pendidik dapat mengunjungi channel di youtube terkait dengan *Google Classroom*. Untuk dapat mengakses *Google Classroom*, pengguna dapat mengunjungi situs resminya <https://classroom.google.com/h> dan dapat diinstal melalui smartphone android dengan

5

mengunduh di play store. Untuk login ke *Google Classroom*, pengguna dapat menggunakan akun *G Suite for Education* atau *G-mail (e-mail google)*.

B. Android

Android merupakan suatu software (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti. Android menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Referensi lain ditemukan bahwa Arif Akbarul Huda (2013: 1-5) berpendapat mengenai *Android* merupakan sistem operasi berbasis Linux yang khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet.

Sistem operasi *Android* ini bersifat open source sehingga banyak sekali programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini. Para programmer memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi Android karena alasan open source tersebut. Sebagian besar aplikasi yang terdapat dalam Play Store bersifat gratis dan ada juga yang berbayar.

Android merupakan sistem operasi yang dirancang oleh salah satu pemilik situs terbesar di dunia. Seiring berjalannya waktu, *Android* telah berevolusi menjadi sistem yang luar biasa dan banyak diminati oleh pengguna smartphone karena mempunyai banyak kelebihan. Namun, dibalik popularitas platform *Android* yang disebut sebagai teknologi canggis ini pastilah memiliki kekurangan. Berikut adalah kelemahan dan kelebihan Android

a. Kelebihan Android

a) Lengkap (*complete platform*): para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komprehensif ketika sedang mengembangkan platform *Android*. *Android* merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan tools guna membangun software dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.

b) *Android* bersifat terbuka (*Open Source Platform*): *Android* berbasis linux yang bersifat terbuka atau *open source* maka dapat dengan mudah untuk dikembangkan oleh siapa saja.

6

c) *Free Platform*: *Android* merupakan platform yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayar lisensi atau biaya royalti. *Software Android* sebagai platform yang lengkap, terbuka, bebas, dan informasi lainnya dapat diunduh secara gratis dengan mengunjungi website <http://developer.android.com>.

b. Kelemahan Android

a) *Android* selalu terhubung dengan internet. Handphone beristem *Android* ini sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.

b) Banyaknya iklan yang terpampang diatas atau bawah aplikasi. Walaupun tidak ada pengaruhnya dengan aplikasi yang sedang dipakai tetapi iklan ini sangat mengganggu.

c) Tidak hemat daya baterai

7

A. Google Classroom

• Membuat Akun Gmail

1. Untuk mengikuti kelas pada *Google Classroom*, pengguna harus memiliki a *Gmail* terlebih dahulu. Apabila pengguna belum memiliki akun *Gmail*, langkah pertama harus mengunjungi laman resmi *Gmail* y <https://www.gmail.com> pada browser pencarian, kemudian akan muncul tampilan sebagai berikut. Selanjutnya klik "buat Akun".



2. Kemudian pengguna memasukkan identitas diri dengan memasukkan nama depan, nama belakang, nama pengguna, sandi dan konfirmasi sandi ulang. Nama pengguna dapat diisi menggunakan angka, huruf dan titik. Sedangkan sandi pengguna diisi minimal 8 karakter dengan campuran huruf, angka dan simbol. Selanjutnya klik "Berikutnya".



8

3. Kemudian pengguna memasukkan nomor telepon, alamat *Email* pemulihan, tanggal lahir dan jenis kelamin untuk keamanan akun pengguna. Selanjutnya, Klik "Berikutnya"



4. Kemudian pengguna harus memverifikasi nomor telepon. Kode verifikasi akan dikirim melalui SMS yang berisi kode sebanyak 6 digit, selanjutnya dapatkan kode verifikasi dengan klik "Berikutnya".



9

5. Kemudian pengguna memasukkan kode verifikasi. Selanjutnya klik "Verifikasi".



6. Setelah verifikasi akan muncul tampilan sebagai berikut untuk mengoptimalkan penggunaan nomor telpon pengguna, selanjutnya klik "Ya, saya ikut".

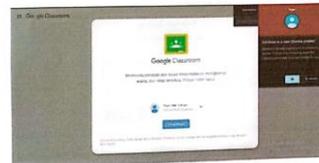


10

7. Kemudian akan muncul tampilan sebagai berikut untuk privasi dan persyaratan, selanjutnya klik "saya setuju".



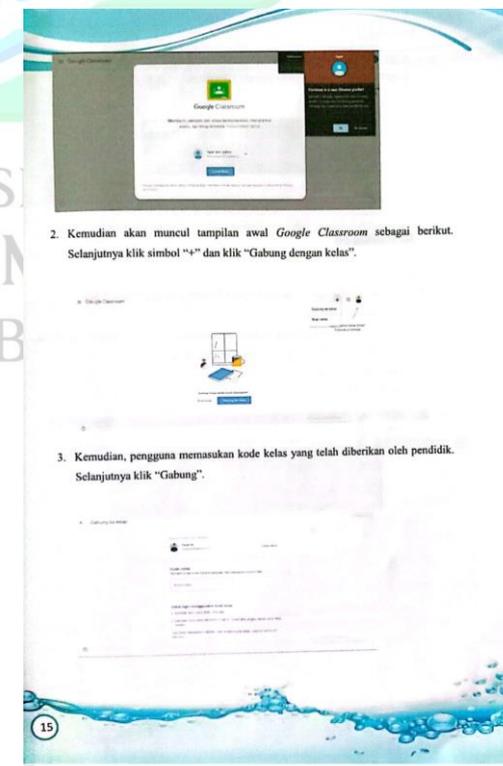
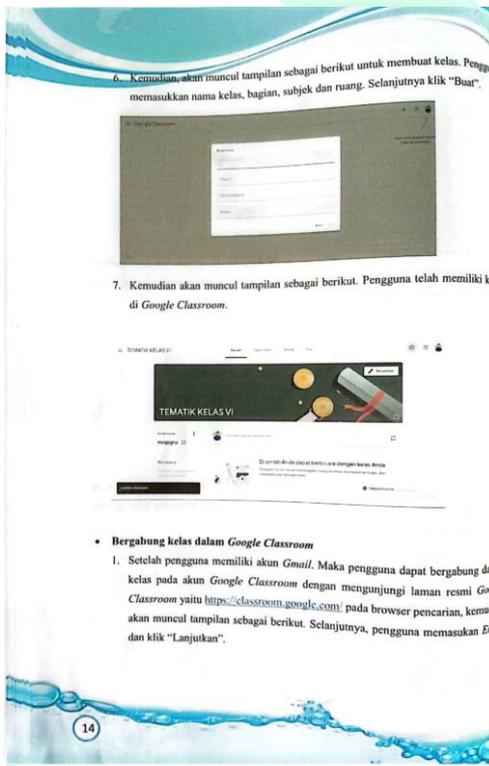
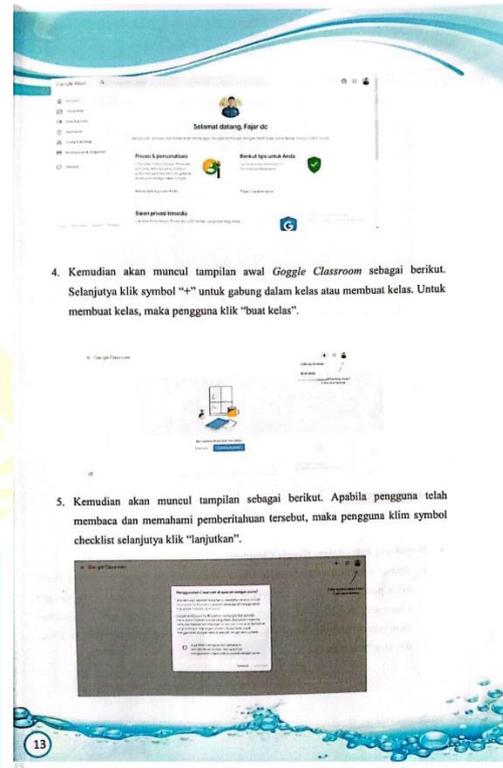
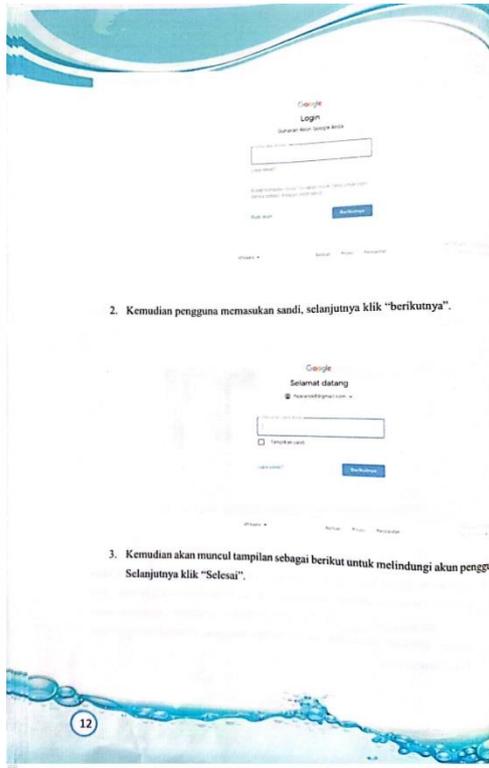
8. Kemudian akan muncul tampilan sebagai berikut. Pengguna telah memiliki akun *Gmail*.



• Membuat akun dan kelas pada *Google Classroom*

1. Setelah pengguna memiliki akun *Gmail*, maka pengguna dapat membuat akun *Google Classroom* dengan mengunjungi laman resmi *Google Classroom* yaitu <https://www.classroom.google.com/> pada browser pencarian, kemudian akan muncul tampilan sebagai berikut, selanjutnya pengguna memasukkan *email* dan klik "berikutnya".

11



4. Kemudian akan muncul tampilan sebagai berikut. Pengguna telah bergabung dalam kelas pada Google Classroom



• Mengoperasikan Google Classroom Pada Materi Tematik Tema 5 Sub Tema 3 Pembelajaran Ke 4

Materi bisa disimpan sebagai draf maupun dijadwalkan untuk di-posting kapan. Ketika ingin memberikan materi bahan ajar, maka langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Pilih salah satu kelas.
2. Lalu Klik "Tugas Kelas".



3. Pilih "+ Buat" lalu klik "materi".

16

4. Pada bagian "Untuk" materi bisa diposting di beberapa kelas maupun siswa.



5. Masukan judul materi dan deskripsi (Opsional)



6. Import File materinya. Bapak/Ibu Guru juga bisa menambahkan File baik dari komputer sendiri atau dari Google Drive, seperti Google docs, Google Sheets, dll.

17

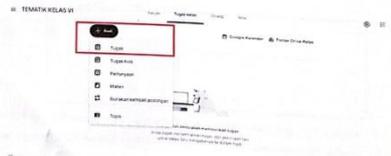
7. Pilih topik (opsional)

8. Klik "Posting" Jika sudah selesai.

• Memberikan Tugas Kepada Siswa

Tugas yang ingin dibuat bisa langsung diunggah, disimpan sebagai draf, atau dijadwalkan untuk diposting di waktu yang lain. Selain itu, hak akses siswa terhadap file tersebut bisa diatur juga apakah siswa hanya bisa melihat, mengedit atau bahkan dibagikan salinannya kepada setiap murid. Untuk bisa membuat tugas berikut adalah tahapannya:

1. Pilih salah satu kelas.
2. Lalu pilih "Tugas kelas"
3. Pilih "+ Buat" Lalu klik "Tugas" untuk menambahkan tugas baru.



18

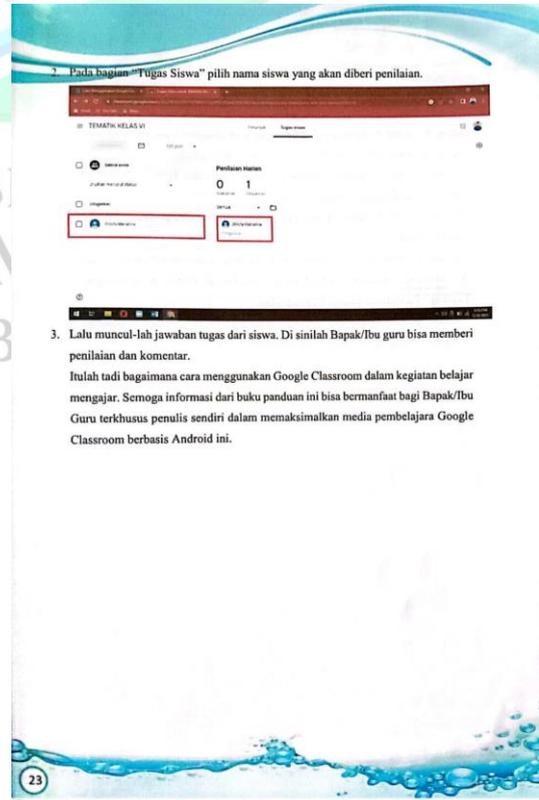
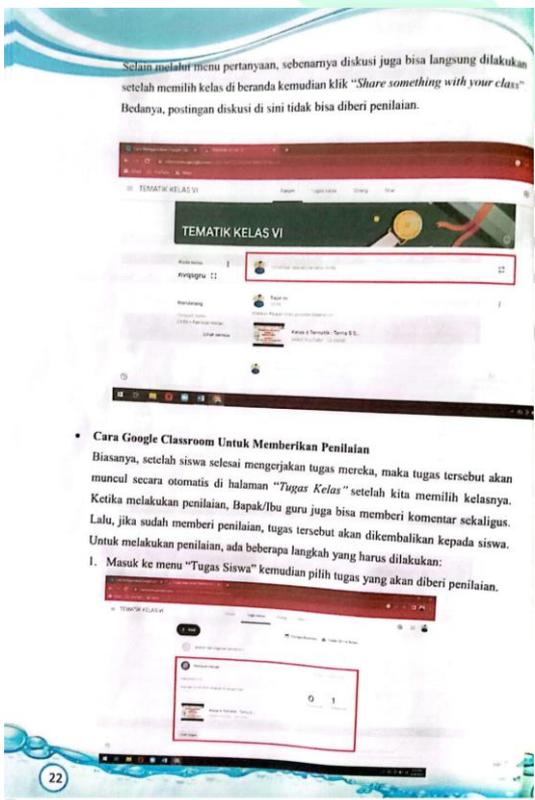
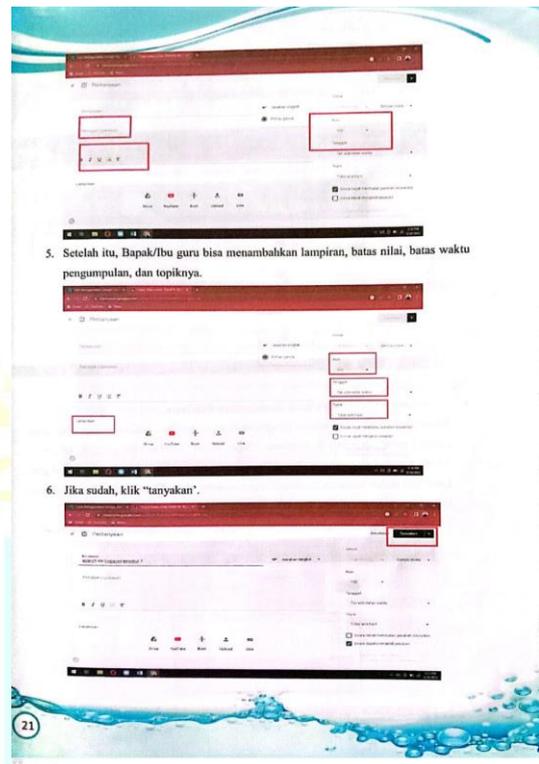
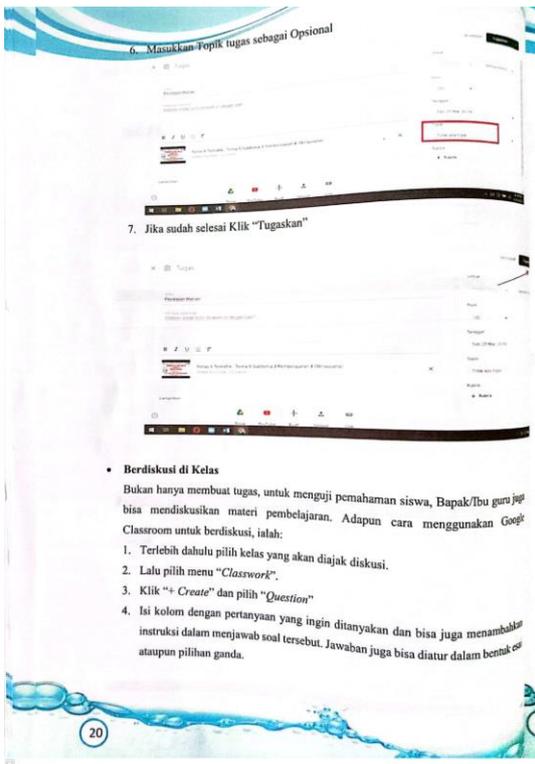
4. Pada bagian ini, masukkan judul tugas dan deskripsi dari tugas tersebut. Bapak/Ibu guru juga bisa menambahkan lampiran dari penyimpanan sendiri maupun dari penyimpanan Google Drive seperti Google Docs, Google Sheets, dll.



5. Atur nilai maksimal, tambahkan juga batas akhir pengumpulan Tugas.



19



RIWAYAT HIDUP



Nama : Fajar Dwi Cahyo
Nim : T20194073
Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 07 Januari 2001
Alamat : Jl.Poros Utama, Desa Widhe, Brondong, Lamongan
E-Mail : fajararok8@gmail.com
Fakultas : Tarbiyan dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Riwayat Pendidikan

Jenjang	Nama Sekolah	Tahun
TK	TK Aisyiyah Bustanul Athfal	2005-2007
MI	MIM 07 SendangHarjo	2007-2013
SMP	SMPM 14 Paciran	2013-2016
SMA	SMAM 06 Paciran	2016-2019