

**PENGEMBANGAN APLIKASI *AYO KENAL PAHLAWANKU*  
*EDISI SULAWESI SELATAN***

**(Sebagai Suplemen Pembelajaran Materi Mengenal Pahlawan-  
Pahlawan yang Ada di Indonesia)**

**TESIS  
YUSRAN  
NIM 4619106009**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS BOSOWA  
2021**

**PENGEMBANGAN APLIKASI *AYO KENAL PAHLAWANKU*  
*EDISI SULAWESI SELATAN***

**(Sebagai Suplemen Pembelajaran Materi Mengenal Pahlawan-  
Pahlawan yang Ada di Indonesia)**

**TESIS**

**YUSRAN  
NIM 4619106009**

**UNIVERSITAS**

**BOSOWA**



**Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Magister**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS BOSOWA  
2021**

### HALAMAN PENERIMAAN

Pada Hari/Tanggal : 27 Agustus 2021

Nama : Yusran

NIM : 4619106009

Telah Diterima oleh Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister pada Program Studi Pendidikan Dasar.

### PANITIA UJIAN TESIS

Ketua : Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H.

Anggota Penguji : 1. Dr. Sunclari Hamid, S.Pd., M.Si.

2. Dr. Mas'ud Muhammadiah, M.Si.

Makassar, 27 Agustus 2021  
Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. Bahara Surya, S.P., M.Si.  
NIDN 09 1201 7402

## HALAMAN PENGESAHAN

- |                   |   |
|-------------------|---|
| 1. Judul          | : Pengembangan Aplikasi <i>Ayo Kenal Pahlawan Edisi Sulawesi Selatan</i> (sebagai Suplemen Pembelajaran Materi Mengenal Pahlawan yang Ada di Indonesia) |
| 2. Nama Mahasiswa | : Yusrin  |
| 3. NIM            | : 4619106009  |
| 4. Program Studi  | : Magister Pendidikan Dasar   |

Menyetujui

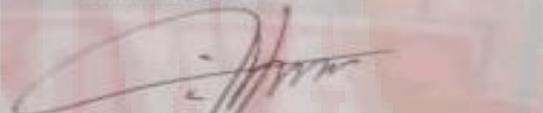
Komisi Pembimbing

Pembimbing I.



Prof. Dr. Muhammad Yumas, M.Pd.  
NIDN. 0031126204

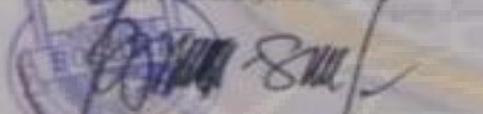
Pembimbing II.



Dr. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H.  
NIDN. 0916108304

Mengetahui:

Direktur  
Pascasarjana.



Prof. Dr. Ir. Batusurya, S.T., M.Si  
NIK. D-450209

Ketua  
Program Studi Pendidikan Dasar.



Dr. Sutchari Hamid, S.Pd., M.Si  
NIK. D-450297

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

### PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya bertanda tangan di bawah ini

Nama : Yusran

NIM : 4619106009

Judul : Pengembangan Aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan (sebagai Suplemen Pembelajaran Materi Mengenal Pahlawan yang Ada di Indonesia)

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil dari penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan undang-undang dan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 30 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



Yusran

## ABSTRAK

**Yusran.** *Pengembangan Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku Edisi Selawesi Selatan (sebagai suplemen pembelajaran materi mengenal pahlawan yang ada di Indonesia).* Tesis. Pendidikan Dasar. Program Pascasarjana Universitas Bosowa. Pembimbing: (I) Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd. (II) Dr. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H.

Mengenal Pahlawan yang Ada di Indonesia adalah materi yang dibelajarkan di kelas IV SD. Materi ini terdapat pada tema 5 Pahlawanku mencakup informasi tentang pahlawan-pahlawan yang ada di Indonesia. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, guru mengalami kesulitan pada saat membelajarkan materi ini, demikian juga peserta didik merasa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan guru. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran interaktif yang layak sebagai suplemen untuk pembelajaran materi Mengenal Pahlawan yang Ada di Indonesia sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan lima langkah pengembangan yang merujuk pada model yang dikembangkan Lee & Owens. Subyek ujicoba pada penelitian ini adalah peserta didik dan guru SD Inpres Galangan Kapal IV. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi, angket, dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli, media Ayo Kenal Pahlawanku memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata kevalidan produk sebesar 81,85%. Tingkat kepraktisan dan kemenarikan produk berdasarkan uji coba pengguna berturut-turut adalah 96,38% dan 94,39%, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* memenuhi kriteria sangat praktis dan sangat menarik sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Keefektifan diukur berdasarkan aktivitas peserta didik. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan media Ayo Kenal Pahlawanku pada saat uji coba lapangan memperoleh tingkat pencapaian 89,00%. Jika dikonversikan pada kriteria keaktifan hasil ini memenuhi kriteria sangat aktif sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan seluruh hasil analisis produk meliputi kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* ini sangat layak untuk digunakan sebagai suplemen pembelajaran materi Mengenal Pahlawan yang Ada di Indonesia.

Kata Kunci: Pengembangan *Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku*, Suplemen, Pembelajaran

## ABSTRACT

Yusran. *Pengembangan Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku Edisi Selawesi Selatan (sebagai suplemen pembelajaran materi mengenal pahlawan yang ada di Indonesia)*. Thesis. Basic education. Bosowa University Postgraduate Program. Supervisor: (I) Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd. (II) Dr. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H.

Knowing the Heroes in Indonesia is a material that is taught in the fourth grade of elementary school. This material is contained in the theme 5 My Heroes which includes information about heroes in Indonesia. Based on interviews and observations made by researchers, teachers have difficulty when teaching this material, as well as students feel not interested in the material presented by the teacher. The purpose of this study is to produce learning media in the form of an interactive learning application that is appropriate as a supplement to learning the material on Knowing the Heroes in Indonesia so that learning can take place more fun and motivate students to be more active in learning.

This study uses five development steps that refer to the model developed by Lee & Owens. The test subjects in this study were students and teachers of SD Inpres Shipyard IV. The data collection instruments used were validation sheets, questionnaires, and observation sheets. The data analysis technique used is descriptive qualitative analysis and descriptive quantitative.

The results showed that based on the results of expert validation, the Ayo Kenal Pahlawanku media met the very valid criteria with an average product validity of 81.85%. The level of practicality and attractiveness of the product based on user trials are 96.38% and 94.39%, respectively, this shows that the Ayo Kenal Pahlawanku learning media application meets the criteria of being very practical and very interesting so that it can be used without revision. Effectiveness is measured based on the activities of students. Participants' activities during the training using the media Come Know My Hero during field trials learned from 89.00%. If the results on this activity criteria meet the very active criteria, the product can be used without revision. Based on the results of the product analysis which includes validity, practicality, attractiveness, and effectiveness, it can be said that the Ayo Kenal Pahlawanku learning application is very feasible to be used as a learning supplement material for Knowing the Heroes in Indonesia.

Keywords: Come Know My Hero Application Development, Supplements, Learning

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga tesis dengan judul “Pengembangan aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* sebagai Suplemen Pembelajaran Materi Mengenal Pahlawan yang Ada di Indonesia” dapat penulis selesaikan. Tesis ini disusun sebagai syarat menyelesaikan S2 Program Studi Pendidikan Dasar.

Penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, perhatian, bimbingan, arahan, dan motivasi dari berbagai pihak. Dengan ini penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Bosowa Makassar.
2. Dr. Sundari Hamid, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Bosowa dan penguji.
3. Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi pengarahan dalam penulisan tesis ini.
4. Dr. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi pengarahan dalam penulisan tesis ini.
5. Dr. Mas’ud Muhammadiyah. M.Si selaku penguji tesis.
6. Dr. Asis Nojen, S.Pd., M.Pd. selaku validator materi dan Muhammad Amirullah, M.Pd., selaku validator media.

7. Bapak/Ibu Dosen di Pascasarjana Universitas Bosowa Makassar yang telah memberikan banyak ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
8. Bapak Sudirman, M.Pd. selaku Kepala SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar yang telah memberikan ijin bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Ibu Bau Minasa, M.Pd., Ibu Salma, S.Pd., serta rekan-rekan guru di SD Inpres Galangan Kapal IV yang telah memberikan motivasi dan dukungan.
10. Istri Suciyani Suaeb, M.Pd. yang telah memberikan cinta dan perhatian sehingga menjadi penyemangat untuk segera menyelesaikan studi ini.
11. Orang tuaku, kakakku, dan seluruh keluarga besarku yang telah memberikan doa restu serta dukungan yang sangat luar biasa.
12. Teman-teman Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar angkatan 2019 yang telah menjadi teman seperjuangan.

Sepenuhnya penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini masih jauh dari sempurna, dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf atas segala kekurangan. Semoga penulisan tesis ini bermanfaat.

Makassar, 30 Juli 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

	halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TESIS</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>PRAKATA</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	5
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Spesifikasi Produk .....	8
E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	11
A. Media Pembelajaran .....	11
B. Suplemen Pembelajaran.....	18
C. Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Ayo Kenal Pahlawanku.....	19
D. Karakteristik Peserta didik Kelas IV SD .....	21
E. Pembelajaran Subtema Kepahlawanan .....	21
F. Penelitian yang Relevan.....	21
G. Kerangka Pikir .....	22

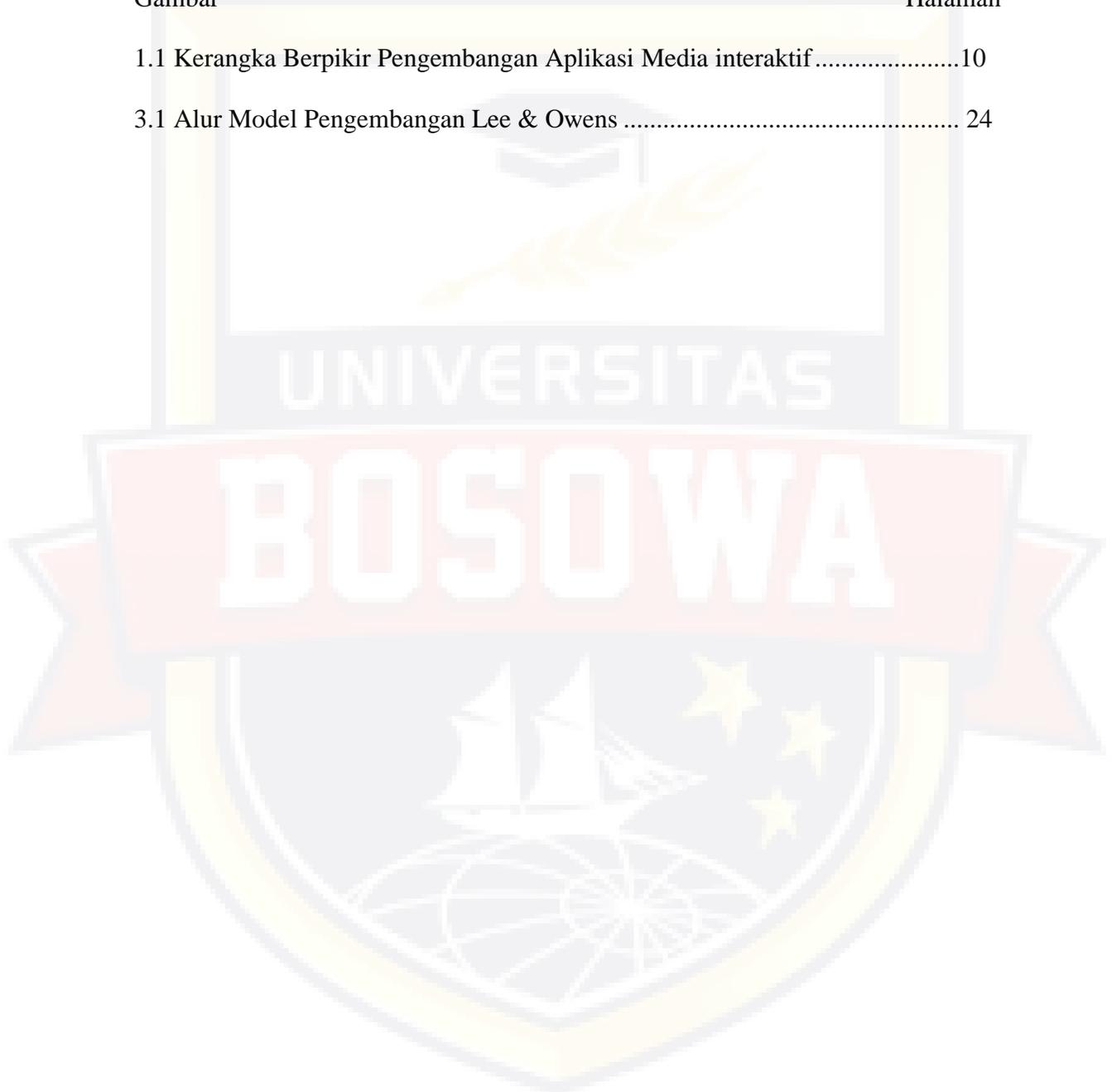
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>25</b>
A. Metode/Desain Penelitian .....	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	26
C. Subjek Penelitian .....	36
D. Model Penelitian dan Pengembangan.....	36
E. Prosedur penelitian dan Pengembangan .....	36
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>48</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	48
1. Hasil Penilaian dan Tanggapan Ahli Materi .....	48
2. Hasil Penilaian dan Tanggapan Ahli Media.....	51
3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	53
4. Hasil Uji Coba Lapangan.....	56
B. Analisis Data.....	62
1. Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk.....	62
2. Analisis Data Tingkat Kepraktisan Produk.....	64
3. Analisis Data Tingkat Kemenarikan Produk.....	64
4. Analisis Data Tingkat Keefektifan Produk .....	65
C. Revisi Produk.....	66
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	7
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>85</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penelitian Terdahulu.....	21
3.1 Hasil Analisis Peserta didik.....	26
3.2 Jadwal Kegiatan Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran.....	28
3.3 Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.4 Kriteria Validitas Produk.....	35
3.5 Kriteria Kepraktisan Produk.....	36
3.6 Kriteria Keefektifan Produk.....	37
3.7 Kriteria Kemenarikan Produk.....	38

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Aplikasi Media interaktif .....	10
3.1 Alur Model Pengembangan Lee & Owens .....	24



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini, peneliti memberikan penjelasan tentang seluruh isi pendahuluan. Bab ini terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan ruang lingkup penelitian. Masing-masing poin akan diuraikan secara jelas seperti berikut ini:

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

Hari Pahlawan Nasional diperingati oleh Bangsa Indonesia setiap tahun pada tanggal 10 November bertujuan untuk mengenang jasa-jasa para pahlawan yang telah memperjuangkan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hari pahlawan ditetapkan melalui Keppres No 316 Tahun 1959 pada 16 Desember 1959. Setiap tahun Presiden RI juga memberikan gelar Pahlawan Nasional sebagai tanda jasa dan juga kehormatan bagi para tokoh bangsa yang dianggap berjasa bagi bangsa dan negara seluruh wilayah Indonesia para pahlawan diabadikan menjadi nama jalan. Sulawesi Selatan juga pernah mengalami masa penjajahan. Berkat perjuangan para pahlawan akhirnya masyarakat Sulawesi Selatan bisa terbebas dari penjajahan Indonesia. Untuk menumbuhkan kebanggaan kepada para pahlawan melalui Kurikulum 2013 peserta didik sekolah dasar mendapat kesempatan untuk mempelajari Pahlawan Nasional Indonesia.

Perjuangan para pahlawan ada di Indonesia dibelajarkan pada kelas IV tema 5 Pahlawan meliputi materi Pahlawan-Pahlawan yang ada di Indonesia dan memahami perjuangan yang telah dilakukan oleh pahlawan dan nilai-nilai positif yang bisa

dicontoh. Dalam Kurikulum 2013 materi mengenal para pahlawan dan memahami perjuangan para pahlawan terdapat pada tema 5 Pahlawanku subtema 3 Sikap Kepahlawanan.

Berdasarkan analisis yang peneliti lakukan pada buku guru dan buku peserta didik Kurikulum 2013 yang sudah ada dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, materi yang diberikan pada tema 5 subtema 3 materi Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia dan memahami perjuangan yang telah dilakukan oleh pahlawan dan nilai-nilai positif yang bisa dicontoh. Sebagai contoh untuk perjuangan pahlawan dari setiap daerah hanya disebutkan satu pahlawan saja sedangkan pahlawan lain hanya disebutkan nama bahkan banyak buku terbitan nasional tidak menyinggung sama sekali tentang pahlawan lain dari daerah tersebut, sehingga para peserta didik menganggap asing nama pahlawan lain ketika disebutkan ini menjadi pemahaman mereka sampai dewasa sehingga mengharuskan peserta didik mencari informasi secara mandiri.

Buku guru yang diberikan sebagai bahan bacaan terkait materi, diantaranya hanya ada beberapa nama dan gambar pahlawan Nasional serta sejarah perjuangan para pahlawan melawan penjajah. Tentu saja apabila guru hanya menyampaikan apa yang ada di buku, kompetensi dasar yang diharapkan akan sulit tercapai. Diperlukan bahan ajar lain yang lebih lengkap untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran yang harus dikuasai peserta didik.

Bahan ajar berupa buku kurang diminati peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Makassar, pada tanggal 26 September 2020. Pembelajaran yang selama ini dilakukan di SD Inpres Galangan Kapal IV pada materi Pahlawan yang ada di Indonesia dan memahami

perjuangan yang telah dilakukan oleh pahlawan dan nilai-nilai positif yang bisa dicontoh adalah dengan metode ceramah, tanya jawab dan mengamati gambar yang ada di buku. Guru mengalami kesulitan untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) baik dalam aspek kognitif maupun afektifnya. Dari segi afektifnya, dengan hanya membaca dan melihat gambar di buku, peserta didik sulit termotivasi untuk bangga terhadap perjuangan para pahlawan Indonesia dan menghargai para pahlawan. Selain hasil belajar yang rendah, motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran juga terlihat sangat rendah. Peserta didik cenderung tidak memperhatikan guru. Peserta didik juga menjawab asal-asalan ketika guru melemparkan pertanyaan terkait dengan materi. Terlihat sekali bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak sesuai dengan minat dan karakteristik peserta didik serta kurang bermakna bagi peserta didik. Hal ini menjadi masalah yang perlu dicari alternatif pemecahannya.

Pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik jika dalam proses belajar digunakan benda-benda konkret atau benda manipulatif yang lebih banyak melibatkan indera penglihatan peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori kognitif Piaget bahwa pemikiran anak-anak pada usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana aktivitas mental dilakukan pada objek-objek dan peristiwa nyata atau konkret (Desmita, 2013:156). Salah satu objek yang dapat digunakan untuk pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran.

Media adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran. Menurut Ibrahim, dkk. (2000:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan

pembelajaran tertentu. Mengingat banyaknya hal yang harus diingat peserta didik, dalam membelajarkan materi Pahlawan yang Ada di Indonesia dan memahami perjuangan yang telah dilakukan oleh pahlawan dan nilai-nilai positif yang bisa dicontoh oleh peserta didik.

Salah satu media yang banyak melibatkan indera penglihatan dan pendengaran peserta didik di era revolusi industri 4.0 saat ini aplikasi media pembelajaran interaktif adalah sebuah media berupa aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android. Aplikasi media pembelajaran interaktif diartikan sebuah cara dalam menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran ilmu pengetahuan melalui sebuah aplikasi. Aplikasi disini adalah sebuah kumpulan program yang dibuat untuk menghasilkan fungsi-fungsi sebuah gambar menjadi memiliki output. Seperti contoh aplikasi pembelajaran interaktif mengenal hewan, aplikasi pembelajaran interaktif mengenal huruf dan banyak lainnya. untuk dimainkan melalui *smartphone* atau HP android. Aplikasi media pembelajaran interaktif yang peneliti akan buat adalah aplikasi media interaktif berbasis android yaitu tentang pahlawan yang berasal dari daerah Sulawesi Selatan. Aplikasi ini materi, gambar-gambar pahlawan, musik, dan video yang disusun secara berurutan menjadi media interaktif, dalam media interaktif yang penulis akan buat terdiri dari tiga kategori menu yaitu menu materi, menu video, dan menu permainan.

Pada menu materi berisi potongan gambar dan bacaan yang disusun menjadi suatu bentuk bahan ajar, pada menu video berisi tentang gambaran perjuangan pahlawan berupa slide gambar yang dikemas menarik, menu permainan yaitu soal-soal dalam berbagai bentuk semua menu dikemas menjadi aplikasi media pembelajaran

interaktif. Bahan ajar berupa aplikasi media pembelajaran interaktif masuk dalam kategori bahan ajar *audio visual*. Bahan ajar ini mengombinasikan dua materi, yaitu materi auditif dan visual. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indera pendengaran sedangkan materi *visual* untuk merangsang indera penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, komunikasi dapat berlangsung lebih efektif sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas (Prastowo, 2013:301).

Sebuah artikel yang ditulis oleh Berk (2009) menyatakan bahwa video dan multimedia pembelajaran memberikan landasan empiris untuk digunakan dalam mengajar, terutama peserta didik pemula, untuk meningkatkan memori, pemahaman, dan pengertian. Dengan menggunakan multimedia yang diantaranya adalah media interaktif, peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berkesan sehingga akan tersimpan lebih lekat dalam memori. Hasil penelitian berkenaan dengan media interaktif yang dilakukan oleh Wibowo (2014) menyimpulkan bahwa: “(1) Sikap dan minat peserta didik mengalami peningkatan ke arah yang lebih positif, (2) Penerapan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif dan teknik 5W+1H dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen”.

Melihat masalah yang ada di SD Inpres Galangan Kapal IV, baik kurang lengkapnya bahan ajar maupun ketidaksesuaian media yang digunakan untuk membelajarkan materi mengenal pahlawan Nasional diperlukan adanya tambahan (suplemen) pembelajaran dengan media yang tepat. Aplikasi Media pembelajaran interaktif berisi materi Pahlawan Nasional di Indonesia merupakan salah satu alternatif yang dapat dipilih mengingat di SD Inpres Galangan Kapal IV pada masa pandemi Covid-19 sudah banyak peserta didik yang mempunyai *smartphone* atau HP Android

yang memungkinkan guru untuk menayangkan media ini sehingga dapat memungkinkan bagi peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran interaktif secara mandiri. Aplikasi media pembelajaran interaktif dapat ditayangkan guru menggunakan proyektor slide serta dapat di instal pada HP Android. Peserta didik memperdalam pemahaman materi dengan menggunakan *games* materi yang khusus dibuat untuk materi tersebut, dengan aplikasi media interaktif yang menarik, fokus perhatian peserta didik diharapkan tertuju pada materi yang diajarkan melalui media tersebut. Dengan demikian esensi dari materi akan lebih banyak diserap dan akan bertahan lama dalam ingatan peserta didik.

Berdasarkan beberapa hal yang dikemukakan di atas, peneliti memandang perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan pemahaman dan minat peserta didik mengingat belum adanya media yang dapat digunakan sebagai suplemen untuk mendampingi bahan ajar yang telah ada. Melalui penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berupa aplikasi media pembelajaran interaktif berisi materi Pahlawan Nasional yang dapat digunakan sebagai suplemen untuk membelajarkan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia. Yang berjudul Pengembangan Aplikasi Ayo Kenal Pahlawan Edisi Sulawesi Selatan sebagai suplemen pembelajaran materi mengenal Pahlawan-Pahlawan yang ada di Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah aplikasi *Ayo Kenal Pahlawan* edisi Sulawesi Selatan dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran materi mengenal Pahlawan yang ada di Indonesia?
2. Bagaimana tingkat kevalidan aplikasi *Ayo Kenal Pahlawan* edisi Sulawesi Selatan sebagai suplemen pembelajaran materi mengenal Pahlawan yang ada di Indonesia?
3. Bagaimana tingkat kemenarikan, kepraktisan, dan keefektifan aplikasi *Ayo Kenal Pahlawan* edisi Sulawesi Selatan sebagai suplemen pembelajaran materi mengenal Pahlawan yang ada di Indonesia?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan di sekolah, ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia. Permasalahan ini membutuhkan solusi untuk terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media. Media yang tepat adalah alternatif yang dapat digunakan guru untuk membelajarkan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa Aplikasi Media Pembelajaran interaktif *Ayo Kenal Pahlawan* edisi Sulawesi Selatan interaktif berisi materi Pahlawan-Pahlawan Nasional dari Sulawesi Selatan yang layak sebagai suplemen untuk pembelajaran kelas IV Tema 5 Pahlawan subtema Sikap Kepahlawanan, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

#### D. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa aplikasi android yaitu aplikasi media pembelajaran interaktif *Ayo Kenal Pahlawanku* edisi Sulawesi Selatan, petunjuk penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif dan lembar kegiatan peserta didik (LKS). Spesifikasi dari masing-masing produk dijelaskan sebagai berikut.

##### 1. Aplikasi Media pembelajaran interaktif

Spesifikasi produk aplikasi media pembelajaran interaktif dilihat dari aspek konten adalah sebagai berikut.

- a. Memuat materi pembelajaran kelas IV tema 5 Pahlawan subtema 3 Sikap kepahlawanan yaitu sikap kepahlawanan muatan pelajaran IPS dengan kompetensi dasar mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini berisi materi tentang materi, video, dan permainan atau *games* berupa berbagai bentuk soal tentang para pahlawan nasional Indonesia yang berasal dari berbagai daerah di Sulawesi Selatan serta sejarah perjuangannya.

Sedangkan spesifikasi produk dari aspek fisik adalah aplikasi media pembelajaran interaktif *Ayo Kenal Pahlawan* edisi Sulawesi Selatan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ini diwujudkan dalam bentuk produk berupa aplikasi android (APK) dan *HTML 5* yang dapat digunakan di laptop yang isinya berupa potongan-potongan gambar/foto yang disusun menjadi sebuah bacaan sejarah singkat para pahlawan yang dilengkapi dengan video dan permainan. Aplikasi ini dibuat menggunakan aplikasi *windows smart app creator* serta bantuan aplikasi

pembantu seperti *CorelDraw*, *Powerpoint*, dan *Camtasia Studio* untuk mengerjakan asset-asset gambar dan video.

- b. Desain *interface* menampilkan logo lembaga, judul media, gambar, simbol daerah dan nama pengembang. Simbol bendera ditampilkan sebagai *background* untuk beranda. Peta Sulawesi Selatan digunakan sebagai tombol navigasi untuk memutar menjalankan aplikasi pada menu yang diinginkan.
- c. Audio pada beranda menggunakan instrumen lagu Gugur Bunga sedangkan untuk aplikasi media pembelajaran interaktif berupa lagu daerah provinsi Sulawesi Selatan yang dipilih oleh pengguna.
- d. Jenis huruf yang digunakan adalah *Neucha*, *Bebas Neve* dan *Lontara*. Desain *caption* berada di bawah gambar untuk memberi keterangan gambar yang sedang ditayangkan.
- e. Media pembelajaran ini interaktif sehingga interaksi dan umpan balik dengan memberikan berupa *games* atau permainan sebagai tugas ketika belajar menggunakan media tersebut.
- f. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini dapat diputar di komputer/laptop karena selain dapat di *convert* menjadi APK, media ini juga dapat di *convert* menjadi *HTML 5*. Penggunaan secara klasikal, digunakan LCD untuk menampilkan pada layar datar.

## 2. Petunjuk penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif

Petunjuk penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif Ayo Kenal Pahlawan edisi Sulawesi Selatan adalah saat mengklik aplikasi pada HP android maka akan masuk ke *opening* berupa gambar ilustrasi perjuangan dengan menaikkan bendera

kemudian masuk ke slide yang berisi judul media dan nama dan asal sekolah pembuat aplikasi, slide selanjutnya akan diajak untuk memulai dengan cara mengklik tombol mulai akan masuk ke menu materi, video, dan permainan. Isi setiap menu telah diwakili oleh judul dari menu tersebut. Petunjuk yang ditujukan untuk guru berisi informasi berkaitan dengan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran.

### 3. Permainan (Games)

Permainan (*games*) digunakan sebagai pengukur kemampuan peserta didik dalam pembelajaran aplikasi media pembelajaran interaktif. Permainan berupa soal pilihan ganda, dengan kegiatan permainan kelompok. Permainan juga berisi tebak pahlawan dengan soal berupa sejarah singkat. Penyusunan LKS didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator pada tema Pahlawan subtema Sikap Kepahlawanan.

## **E. Manfaat Penelitian**

Pentingnya penelitian pengembangan ini secara umum adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada kelas IV tema Pahlawan subtema Sikap Kepahlawanan. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik, guru, dan peneliti.

### 1. Bagi peserta didik

Produk penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk pembelajaran kelas IV Tema 5 Pahlawan subtema Sikap Kepahlawanan, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

### 2. Bagi Guru

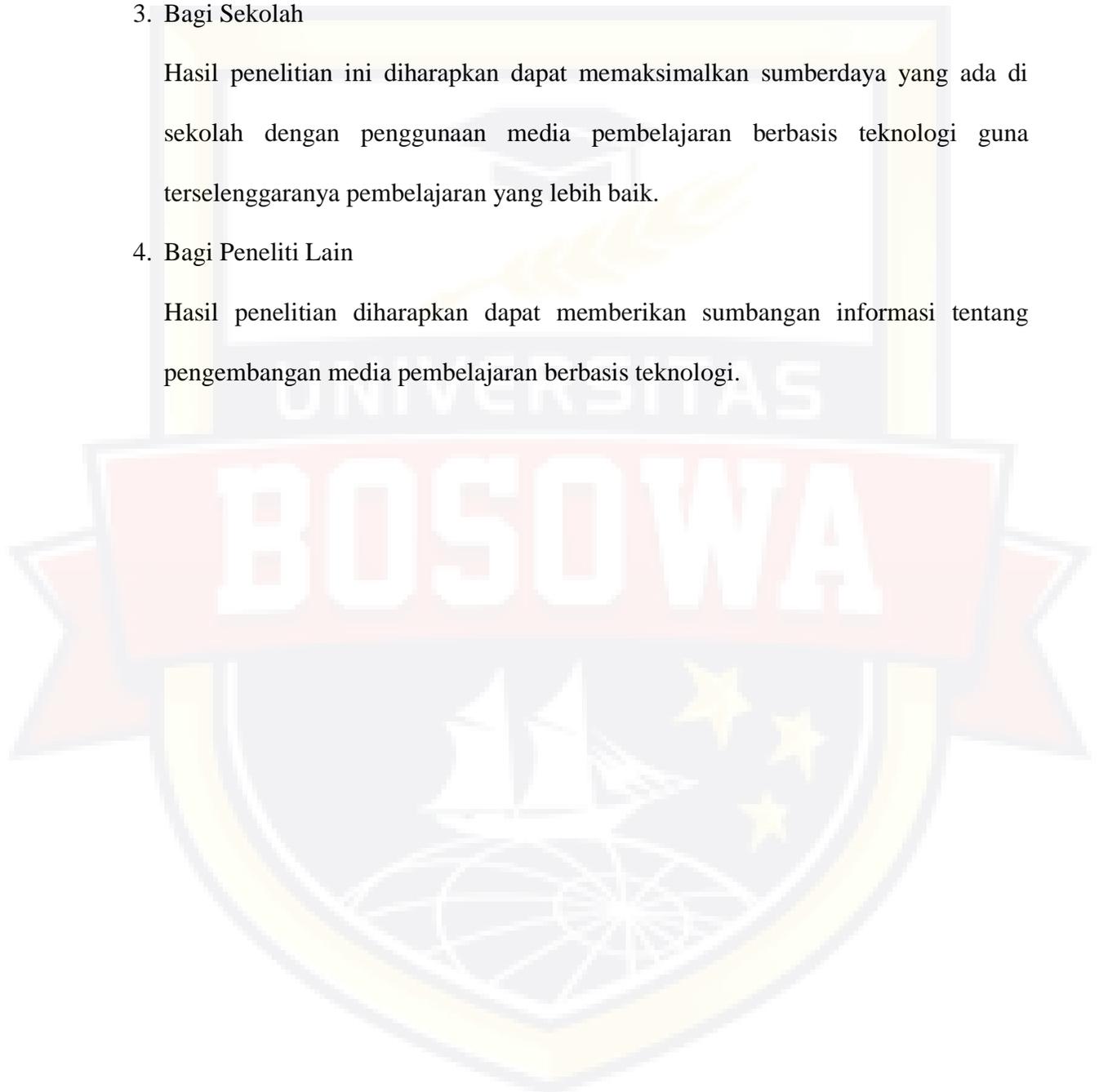
Produk ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian peserta didik.

### 3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memaksimalkan sumberdaya yang ada di sekolah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi guna terselenggaranya pembelajaran yang lebih baik.

### 4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini, peneliti memberikan penjelasan tentang kajian teori dan kerangka pikir. Bagian ini terdiri dari kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka pikir. Masing-masing poin akan diuraikan seperti berikut ini:

#### **A. Media Pembelajaran Interaktif**

Media, bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara, merupakan sarana komunikasi. Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima (Smaldino et al, 2008:7). Penggunaan media bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam belajar.

Media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam proses pembelajaran, media sering diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis* atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informal visual atau verbal (Gerlach & Ely dalam Arsyad, 2011:3).

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2011:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dengan kata lain media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dari beberapa pengertian media diatas dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu fisik yang digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Secara umum Susanto (2014:317) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dibedakan menjadi empat jenis yaitu media audio, media visual, media *audio video*, dan media berbasis komputer yang dijabarkan sebagai berikut.

#### 1. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Contoh media yang dapat dikelompokkan dalam media audio diantaranya adalah radio, tape recorder, telepon, dan lain-lain.

#### 2. Media Visual

Media visual yaitu media yang berkaitan dengan indra penglihat. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Media visual diam contohnya foto, ilustrasi, *flashcard*, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain. Media visual gerak contohnya gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

#### 3. Media *Audio video*

Media *audio video* merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Media *audio video* sering dikenal dengan nama media audio visual. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi dua yaitu (1) media audio

visual diam, dan media audio visual gerak; (2) media audiovisual diam diantaranya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara. Media audio visual gerak diantaranya film TV, film bersuara, gambar bersuara, video dan lain-lain.

4. Media berbasis komputer

Media berbasis komputer adalah media yang dalam penggunaannya berbantuan komputer.

5. Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: aplikasi android, *teleconference*, realitas maya (*virtual reality*).

Mayer (2001:4) menyatakan bahwa teknologi untuk menyajikan materi dalam bentuk verbal dan visual disebut sebagai multimedia. Dalam hal ini, multimedia atau disebut sebagai teknologi multimedia berarti alat yang digunakan untuk menyajikan materi verbal dan visual.

Prinsip-prinsip pemilihan multimedia perlu diperhatikan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. Prinsip ini dijadikan dasar penyusunan kriteria kelayakan pada saat divalidasi oleh ahli media. Prinsip-prinsip tersebut antara lain: (1) kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian dengan karakteristik pebelajar, (3) dapat menjadi sumber belajar, (4) efisiensi dan efektifitas pemanfaatan media, (5) keamanan bagi pebelajar, (6) kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan

keaktivitas pebelajar, (7) kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan (8) kualitas media (Akbar, 2015:117).

Mayer (2009:270) menyatakan bahwa terdapat tujuh prinsip dalam mendesain multimedia. Ketujuh prinsip tersebut disajikan dalam Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Prinsip Mendesain Multimedia

No	Prinsip	Deskripsi
1	Multimedia	Peserta didik akan belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar dibandingkan kata-kata saja
2	Kedekatan ruang	Peserta didik akan belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar disajikan saling berdekatan dibandingkan saling berjauhan pada halaman atau layar
3	Kedekatan waktu	Peserta didik akan belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar disajikan secara simultan (serentak) dibandingkan disajikan secara suksesif (bergantian)
4	Koherensi	Peserta didik akan belajar lebih baik saat kata-kata, gambar-gambar, atau suara tambahan yang tidak relevan dengan multimedia disisihkan/tidak dimasukkan
5	Modalitas	Peserta didik akan belajar lebih baik dari animasi dan narasi dibandingkan animasi dan teks
6	Redudansi	Peserta didik akan belajar lebih baik dari animasi dan narasi dibandingkan animasi, narasi, dan teks karena bisa jadi kelebihan beban
7	Perbedaan Individu	Pengaruh desain lebih kuat bagi peserta didik yang berpengetahuan rendah dibandingkan peserta didik yang berpengetahuan tinggi, dan terhadap peserta didik berkemampuan <i>spatial</i> tinggi dibandingkan <i>berspatial</i> rendah

Sumber: Diadaptasi dari Mayer (2009: 270)

Kata “interaktif” secara umum memiliki arti komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Lebih simpelnya, “interaktif” berarti komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Tidak ada satu pihak yang pasif. Media Interaktif secara umum mengacu pada produk multimedia dan layanan digital pada system IT yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, konten visual maupun konten *audiovisual*. Contoh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android sebagai contoh design treatment, Laras (2012) mendesain sebuah media pembelajaran “Pengenalan Sayur dan Buah” pada anak usia dini. Ketika berbicara target *audiens* dari media yang akan dibuat yaitu anak usia dini, maka harus didefinisikan terlebih dahulu sifat-sifat dari target tersebut yaitu suka sesuatu yang berwarna cerah, sebagian besar belum bisa membaca namun aktif mendengar (dalam hal ini *audio* akan berperan penting), benda-benda yang bergerak dan dapat mengoperasikan media dengan cara yang paling sederhana yaitu dengan menekan layar (*touch*).



Gambar 2.1. Halaman depan *Yummy Land* “Dunia Buah dan Sayur”

Secara garis besar ada dua jenis multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan, yakni multimedia pembelajaran interaktif berbasis *online*/daring (dalam

jaringan) dan *offline*/luring (luar jaringan). Kedua-duanya bisa dalam bentuk *audio*, *visual* maupun *audio visual*.

Pada penelitian ini dikembangkan produk multimedia berbentuk aplikasi media pembelajaran yang terdiri aplikasi media pembelajaran interaktif *offline*. Aplikasi media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media *visual* yaitu segala sesuatu yang mencakup segala apa yang bisa dilihat, sedangkan musik latar termasuk dalam katagori *audio* yaitu segala sesuatu yang bisa didengar (Smaldino et al, 2008). Menurut Arsyad (2011:49) video merupakan gambar-gambar dalam suatu frame, dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Manfaat media pembelajaran menurut Suryani & Agung (2012: 156) adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu daya indra.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
4. Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah

Irawan (2016) menyatakan bahwa ada beberapa keunggulan media pembelajaran berbasis android yang tidak dimiliki oleh media lain. Kelebihan dari aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android adalah:

1. Dapat digunakan dimanapun pada waktu kapanpun. Senada dengan teori revolusi pendidikan yang dibutuhkan saat ini, yaitu pembelajaran yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.
2. Kebanyakan *device* memiliki harga yang relatif lebih murah dibanding harga *PC desktop*.
3. Ukuran perangkat yang kecil dan ringan daripada *PC desktop*.
4. Diperkirakan dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar karena *m-Learning* memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Kekurangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android yaitu *mobile learning* merupakan salah satu alternatif yang potensial untuk memperluas akses pendidikan. Namun, belum banyak informasi mengenai pemanfaatan *mobile/smartphone*, khususnya telepon seluler, sebagai media pembelajaran. Hal ini patut disayangkan mengingat tingkat kepemilikan dan tingkat pemakaian yang sudah cukup tinggi ini kurang, tapi pada masa pandemi *Covid-19* dimana peserta didik diharuskan untuk melakukan pembelajaran secara daring sehingga saat ini peserta didik sebagian besar telah memiliki *smartphone* sehingga kekurangan tersebut dapat diantisipasi.

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis sementara bahwa dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif diharapkan peserta didik berkesempatan untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna sesuai dengan karakteristiknya. Dengan demikian tujuan pembelajaran baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor dapat dicapai dengan lebih baik.

Semua media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan aplikasi media pembelajaran interaktif, dalam penayangannya aplikasi media pembelajaran interaktif tidak dapat berdiri sendiri, media ini membutuhkan alat pendukung seperti HP android untuk memasang Aplikasi *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan agar dapat dimainkan. Komunikasi dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif ini bersifat dua arah, peserta didik dapat memainkan aplikasi media pembelajaran interaktif, hal ini perlu diperhatikan oleh guru. Karena aplikasi media pembelajaran interaktif bersifat dapat diulang-ulang maupun diberhentikan, maka guru sebaiknya mengajak berkomunikasi dengan peserta didik tentang materi dari aplikasi yang dilihat, juga melakukan tanya jawab tentang aplikasi media pembelajaran interaktif yang dilihat.



Gambar 2.2 Halaman depan “*Ayo Kenal Pahlawan*”

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ketika memilih dan mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran,

harus didukung dengan sarana dan prasarana pendukung yang ada di sekolah. Selain itu diperlukan skenario pembelajaran yang tepat sehingga ada proses interaksi antara guru dengan peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik tidak hanya mengamati dan mendengarkan aplikasi media pembelajaran interaktif saja tetapi juga mengalami proses berpikir sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah. Di sini peran guru adalah sebagai fasilitator pembelajaran.

## **B. Suplemen Pembelajaran**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, suplemen adalah sesuatu yang ditambahkan untuk melengkapi, tambahan, bagian ekstra pada surat kabar, majalah dan sebagainya, lampiran pelengkap (*kbbi.web.id*). Suplemen ditambahkan pada suatu produk untuk melengkapi atau memberikan nilai tambah pada produk yang sudah ada.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Sisdiknas, 2003). Sedangkan Sudjana (2000:28) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa suplemen pembelajaran merupakan tambahan untuk melengkapi sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Suplemen dapat dikembangkan dengan memanfaatkan media sebagai sumber belajar. Dalam

proses pembelajaran guru harus mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber/bahan belajar untuk melengkapi materi yang akan dibelajarkan kepada peserta didik.

### **C. Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ayo Kenal Pahlawan Edisi Sulawesi Selatan**

Dalam membelajarkan pahlawan-pahlawan yang ada di Indonesia serta memahami perjuangan para pahlawan di berbagai daerah di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan yang terdapat dua puluh satu kabupaten dan tiga kota akan sangat sulit dipahami dan di ingat jika disampaikan tanpa adanya bantuan visual atau gambar. Demikian pula dengan materi nama pahlawan dan sejarah perjuangannya, akan sulit disampaikan pada peserta didik kelas IV apalagi materi menyangkut pahlawan yang gambarnya pasti akan kita jumpai di tempat lain selain di sekolah tanpa dilakukan permainan. Aplikasi media pembelajaran interaktif *Ayo Kenal Pahlawan* edisi Sulawesi Selatan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang menggunakan indera penglihatan dan indera pendengaran. Media *Ayo Kenal Pahlawan* edisi Sulawesi Selatan membantu peserta didik dalam hal memberikan gambaran tentang nama pahlawan memahami perjuangan para pahlawan di berbagai daerah dengan cara memperlihatkan klip gambar, video, dan permainan sehingga indera penglihatan dan pendengaran peserta didik dapat merespon untuk kemudian materi akan dapat diserap dengan baik oleh peserta didik.

Aplikasi media pembelajaran interaktif *Ayo Kenal Pahlawan* edisi Sulawesi Selatan berbentuk aplikasi android dan *HTML 5* membutuhkan HP *android*. adalah

sistem operasi berbasis Linux yang diperuntukkan untuk mobile device. Android merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat *opensource* yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi (Anggraeni, 2013:13).

Pada saat penggunaannya, aplikasi media pembelajaran interaktif Ayo Kenal Pahlawan edisi Sulawesi Selatan di unduh melalui akun pranala *google drive* peneliti kemudian diinstal di HP android dan di *windows* laptop dihubungkan oleh sebuah kabel ke proyektor sehingga gambar yang ada di monitor komputer/laptop bisa ditangkap di layar. Jadi peserta didik bisa memainkan pembelajaran mengenal pahlawan melalui aplikasi HP berupa media pembelajaran interaktif *Ayo Kenal Pahlawan* edisi Sulawesi Selatan.

Aplikasi media pembelajaran interaktif Ayo Kenal Pahlawan edisi Sulawesi Selatan bersifat interaktif dan dalam penggunaannya peserta didik dibantu dengan *game*. *Game* berisi pertanyaan yang dapat dimanfaatkan peserta didik secara kelompok untuk memperdalam materi sesuai dengan skenario dan bimbingan guru.

#### **D. Karakteristik Peserta didik Kelas IV SD**

Piaget dalam Slavin (2009) menjelaskan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun). Pada rentang usia ini anak mulai menunjukkan perilaku belajar yang berkembang, ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak; (2) anak mulai berpikir secara operasional; (3) anak dapat menggunakan cara

berpikir operasional untuk mengklasifikasi benda-benda yang bervariasi beserta tingkatannya; (4) anak mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan menggunakan hubungan sebab akibat; (5) anak mampu memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, pendek, lebar, luas, sempit, ringan, dan berat.

Pada usia tersebut, anak akan berhubungan dengan proses pembelajaran dalam suatu sistem pendidikan. Proses pembelajaran seharusnya sesuai dengan perkembangan peserta didik serta memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Program pembelajaran disusun secara fleksibel dan memperhatikan perbedaan individual anak.
- b. Pembelajaran disajikan secara variatif melalui banyak aktivitas.
- c. Melibatkan penggunaan berbagai media dan sumber belajar sehingga memungkinkan anak terlibat secara penuh dengan menggunakan berbagai proses perkembangannya.

Santrock (2004:55) mengemukakan beberapa strategi yang dapat dilakukan guru dalam mengajar anak-anak dengan pemikiran operasional konkret. Strategi tersebut diantaranya adalah mendorong peserta didik untuk menemukan konsep dan prinsip, melibatkan peserta didik dalam tugas-tugas operasional, merencanakan aktivitas di mana peserta didik berlatih konsep mengurutkan hierarki naik atau turun, mengajak peserta didik bekerja kelompok dan saling bertukar pikiran, memastikan materi dapat merangsang peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, menggunakan alat bantu visual atau peraga.

Agar proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik, dibutuhkan dukungan penuh dari pihak sekolah. Sekolah sebaiknya mengatur lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Dengan lingkungan yang penuh rangsangan untuk belajar, proses pembelajaran aktif akan terjadi sehingga mampu membawa peserta didik menuju tahap berikutnya. Hal tersebut perlu didukung dengan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

#### **E. Subtema Sikap Kepahlawanan**

Kurikulum 2013 menetapkan empat Kompetensi Inti untuk tingkat pendidikan dasar kelas I-VI SD berdasarkan Permendikbud nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi Inti dijabarkan dalam kompetensi dasar yang disajikan dalam tema-tema yang sesuai. Pada kelas IV SD terdapat sembilan tema yang merupakan penjabaran dari Kompetensi Dasar yang harus dikuasai peserta didik. Tema Pahlawan adalah tema ke-5 yang terdiri dari tiga subtema yaitu Perjuangan Para Pahlawan, Pahlawan Kebanggaanku dan Sikap Kepahlawanan materi yang dipilih dalam penelitian ini terdapat pada subtema 1 yaitu Sikap Kepahlawanan dengan muatan pelajaran IPS pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Materi yang disampaikan

adalah mengamati gambar, peserta didik mampu menyebutkan informasi tentang sikap kepahlawanan dari pahlawan nasional yang sudah diketahui dan yang ingin diketahui lebih lanjut dengan benar.

#### F. Penelitian yang Relevan

Pengembangan aplikasi media pembelajaran Ayo Kenal Pahlawan ini didasarkan pada beberapa hasil penelitian terdahulu. Adanya penelitian terdahulu dan bukti empiris dari masing-masing variabel dapat memberikan referensi untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang lebih baik. Hasil penelitian terdahulu disajikan dalam Tabel 2.3.

Tabel 2.3. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti/Tahun/Judul Penelitian	Variabel	Subjek Penelitian	Model Pengembangan	Hasil Penelitian
1.	Muhammad Kahairon/2016 /Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk meningkatkan partisipasi peserta didik pada mata pelajaran PAI	Media Pembelajaran Berbasis Android Pembelajaran PAI	Peserta didik kelas X SMAN 1 Bantul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• R &amp; D</li> <li>• Model ADDIE</li> </ul>	Pembelajaran Berbasis Android

2.	Muhammad Hidayatullah/2021/Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Adobe Flash pada Pakok Bahasan Baris dan Deret kelas XXI SMA Negeri 16 Makassar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adobe Flash</li> <li>• Baris dan Deret</li> </ul>	Peserta didik Kelas XXI SMA Negeri 16 Makassar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• R &amp; D</li> <li>• Model Lee &amp; Owens</li> </ul>	Adobe Flash
3.	Taufik Nuril Akbar/2016/Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Smartphone pada mata pelajaran teknologi pendidikan SMA Negeri 2 Makassar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Multimedia Interaktif</li> <li>• <i>Guided Inquiry</i></li> </ul>	Peserta didik SMA Negeri 2 Makassar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• R &amp; D</li> <li>• Model Lee &amp; Owens</li> </ul>	Multimedia Interaktif IPA

Tabel 2.3 memberikan gambaran penelitian yang relevan dengan produk yang dihasilkan pada pengembangan Aplikasi media pembelajaran interaktif *Ayo Kenal Pahlawan* edisi Sulawesi Selatan ini. Dalam penelitian Muhammad Kahairon (2016) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk meningkatkan partisipasi peserta didik pada mata pelajaran PAI. Subjek penelitian Peserta didik kelas X SMAN 1 Bantul. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian Muhammad Kahairon menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan media Pembelajaran Berbasis Android. Dari segi partisipasi peserta didik terjadi peningkatan 18,75% dari segi hasil belajar peserta didik terjadi

peningkatan nilai dengan sekitar 4,7 poin sehingga dapat disimpulkan aplikasi berbasis android yang dikembangkan layak digunakan untuk peserta didik SMK kelas X.

Hasil penelitian Muhammad Hidayatullah (2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* pada Pokok Bahasan Baris dan Deret kelas XII SMA Negeri 16 Makassar. Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan, diperoleh data hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 3 berada pada kategori valid, karena  $2,5 \leq M \leq 3,5$  sehingga materi pada media tersebut dikatakan valid, sedangkan hasil validasi ahli media dengan rata-rata 3,14 berada pada kategori valid, karena  $2,5 \leq M \leq 3,5$  sehingga media pembelajaran dikatakan valid. Praktis karena media pembelajaran dinilai oleh guru dan peserta didik dengan rata-rata respon sebesar 3,56 yang berada pada kategori sangat praktis  $3,5 \leq M \leq 4$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* layak digunakan pada peserta didik kelas XII

Taufik Nuril Akbar (2016) Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Smartphone pada mata pelajaran teknologi pendidikan SMA Negeri 2 Makassar. Melakukan penelitian pada Peserta didik SMA Negeri 2 Makassar dengan metode penelitian R & D Model Lee & Owens. Menyimpulkan bahwa Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Smartphone pada mata pelajaran teknologi pendidikan layak digunakan pada Sekolah Menengah Atas.

Meskipun demikian, terdapat perbedaan antara hasil penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Perbedaan terletak pada desain produk, model pengembangan, dan materi yang disampaikan.

Produk dalam penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran interaktif Ayo Kenal Pahlawan edisi Sulawesi Selatan berupa gambar pahlawan dan sejarah perjuangannya dengan iringan lagu Gugur Bunga. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan Lee & Owens yang dipilih karena penelitian ini mengembangkan produk multimedia pembelajaran. Adapun materi yang disampaikan adalah tema 5 Pahlawan subtema 3 Sikap Kepahlawanan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia, dipilih karena dalam membelajarkan materi ini dibutuhkan media dan sangat cocok dibelajarkan menggunakan Aplikasi media pembelajaran.

#### **G. Kerangka Pikir**

Pentingnya keberadaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi menuntut setiap tenaga pendidik memiliki kemampuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mudah. membelajarkan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang ada di Indonesia. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa Aplikasi Media Pembelajaran interaktif Ayo Kenal Pahlawan edisi Sulawesi Selatan interaktif berisi materi Pahlawan-Pahlawan Nasional dari Sulawesi Selatan yang layak sebagai suplemen untuk pembelajaran kelas IV Tema 5 Pahlawan, subtema Sikap Kepahlawanan, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Pola pemikiran peneliti digambarkan pada bagan berikut



Gambar 2.1 Kerangka pikir pengembangan Aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku*

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Pada bagian ini, peneliti memberikan penjelasan tentang metode penelitian. Bagian ini terdiri dari jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sample, variabel penelitian, instrumen penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Masing-masing poin akan diuraikan seperti berikut ini;

#### A. Metode/Desain Penelitian

Penelitian pengembangan *atau Research and Development (R & D)* adalah “Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2012:407). Selanjutnya menurut Setyosari (2010:194), “Penelitian pengembangan ini dianggap sebagai pengembangan berbasis penelitian atau *“Research and Development”* sehingga bisa disingkat sebagai penelitian pengembangan”. Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan berbeda dengan pengembangan yang dimaksudkan secara sederhana. Pengembangan sederhana yang akan dilakukan tanpa adanya revisi yang mana akan berdampak pada tingkat validasi dan efektivitas produk yang akan dihasilkan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Seels dan Richey (dalam Setyosari, 2013:223) bahwa, *“Developmental research, as apposed to simple instructional development, has been defined as”the systematic study of designing, developing, and evaluating instructional*



*programs, processes and products that must meet the criteria of internal consistency and effectiveness*". Artinya, penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk melalui tahapan dan evaluasi untuk menguji tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dalam penggunaannya.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Galangan Kapal IV Jalan Butta-Butta Caddi No 8 Kelurahan Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Lokasi sekolah terletak di pinggiran utara kota Makassar, perumahan penduduk yang tergolong padat dan banyak warga pendatang menjadikan peserta didik di sekolah ini sangat heterogen.

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Kegiatan Pengembangan Aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku*

<b>Bulan</b>	<b>Minggu ke-</b>	<b>Deskripsi kegiatan</b>
November	II - IV	<ul style="list-style-type: none"><li>• Observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan lapangan</li><li>• Penyusunan instrumen untuk analisis awal - akhir</li></ul>



Desember- Maret	I - IV	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengumpulan dan penyusunan gambar dan lagu menggunakan <i>software</i> SAC3</li><li>• Proses pembuatan Aplikasi <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i></li></ul>
April	I - IV	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyiapkan prototype dari produk yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media</li><li>• Mengumpulkan data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media</li><li>• Revisi</li></ul>
Mei	I – II	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uji coba kelompok kecil</li><li>• Revisi</li><li>• Uji lapangan</li></ul>

Sumber: Olahan Peneliti

Waktu penelitian dilakukan sejak pelaksanaan pra penelitian yang dilakukan pada bulan November 2020 sampai Januari 2021, sedangkan untuk penelitian ini dilakukan pada tanggal 10 April s.d 10 Mei 2021 di kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar.

### **C. Subjek Penelitian**

Peserta didik yang dipilih sebagai subjek uji coba adalah peserta didik kelas IV semester genap tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 30 peserta didik, terdiri atas 18 laki-laki dan 12 perempuan. Materi mengenal pahlawan-pahlawan yang ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan memahami sejarah perjuangan pahlawan dan nilai positif yang bisa dicontoh oleh peserta didik pada Sekolah Dasar yang menerapkan Kurikulum 2013.

### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian pengembangan merupakan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh peneliti dalam membuat suatu produk. Berdasarkan model



pengembangan yang diadaptasi dari Lee & Owens, maka prosedur penelitian pengembangan melalui langkah-langkah atau tahapan sebagai berikut.

**1. Analisis (*Analysis*)**

a. Analisis Kebutuhan (*Need Assessment*)

Analisis kebutuhan (*Need Assessment*) adalah proses sistematis untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi perbedaan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diinginkan, dan menentukan prioritas tindakan yang akan dilakukan (Lee & Owens, 2004:6). Analisis kebutuhan dilaksanakan peneliti melalui studi pendahuluan yang terdiri atas wawancara kepada guru dan peserta didik kelas IV dan observasi lapangan. Wawancara dan observasi bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata yang ada pada saat pembelajaran sehingga dapat diketahui kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diinginkan untuk selanjutnya dapat ditentukan prioritas tindakan yang akan dilakukan.

b. Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*)

Analisis awal-akhir adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menjembatani kesenjangan yang ada antara kenyataan dan harapan dalam menyelesaikan masalah (Lee & Owens, 2004:15-17). Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- 1) Analisis peserta didik (*audience analysis*) yaitu mengidentifikasi karakteristik peserta didik sebagai pengguna produk. Karakteristik yang diidentifikasi diantaranya adalah latar belakang ekonomi, sosial, budaya, jenis kelamin, pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik.



Untuk memperoleh data yang akurat, maka analisis peserta didik ini dilakukan melalui wawancara dan observasi.

- 2) Analisis teknologi (*technology analysis*) yaitu mengidentifikasi kemampuan teknologi yang dimiliki oleh sekolah di antaranya adanya jaringan listrik, komputer/laptop, LCD, dan *speaker*. Hasil analisis menunjukkan bahwa SD Inpres Galangan kapal IV mempunyai kemampuan teknologi yang memadai untuk pengembangan Aplikasi media pembelajaran interaktif.
- 3) Analisis situasi belajar (*situasional analysis*) yaitu mengidentifikasi lingkungan dimana peserta didik belajar dan situasi cara peserta didik belajar.
- 4) Analisis tugas (*task analysis*) yaitu menentukan tugas yang akan dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Analisis kejadian penting (*critical incident analysis*) dilakukan untuk menentukan materi mana yang harus disajikan dalam media.
- 6) Analisis tujuan (*purpose analysis*) dilakukan untuk menentukan hal yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah belajar menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif Ayo Kenal Pahlawan edisi Sulawesi Selatan.
- 7) Analisis isu (*issue analysis*), Tiga hal dilakukan dalam tahap ini yaitu mengorganisasikan materi, menyusun langkah pembelajaran, dan menyusun latihan.
- 8) Analisis media (*media analysis*) yaitu mengidentifikasi media berdasarkan analisis kebutuhan dan ketersediaan teknologi yang ada untuk menentukan media yang sesuai bagi peserta didik.



- 9) Informasi dan bahan-bahan pembelajaran, mengevaluasi informasi berdasarkan tujuan pembelajaran dan kebutuhan, yang selanjutnya digunakan dalam media interaktif yang dikembangkan.
- 10) Analisis biaya dan manfaat (*cost benefit analysis*) yaitu merencanakan biaya yang akan digunakan dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran. Biaya yang akan dikeluarkan pada penelitian ini mencakup biaya produksi, pengadaan instrumen penilaian, biaya cetak buku petunjuk guru, serta biaya penggandaan laporan.

## **2. Desain (*Design*)**

Tahap desain merupakan tahap perencanaan mengenai produk yang dihasilkan.

Kegiatan dalam tahap ini meliputi menyusun jadwal pengembangan, menentukan tim proyek, menentukan spesifikasi media, dan menentukan struktur materi. Masing-masing tahapan dijelaskan sebagai berikut.

- a. Menyusun jadwal pengembangan
- b. Menentukan struktur materi

## **3. Pengembangan (*Development*)**

Pengembangan dan implementasi multimedia menurut Lee dan Owens (2004: 161) dibagi menjadi tiga sub bagian yaitu *Computer-based multimedia* (multimedia berbasis komputer), (2) *Web-based multimedia* dan (3) *Interactive distance-crowdcast multimedia*. Pengembangan yang ingin digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia berbasis komputer yang disesuaikan pada analisis kebutuhan.

Tahap persiapan awal membuat mobile learning, langkah-langkah yang harus ditempuh, setelah menginstal *smart apps creator (SAC)* yaitu; membuka aplikasi



memasukkan gambar latar belakang, memasukkan gambar asset, modifikasi teks membuat tampilan menu.

Tahap produksi menambahkan menu materi, video, dan permainan. Setiap menu-menu tersebut berisi konten berdasarkan nama menunya. Pada tahap pra produksi adalah *membuat storyboard*. Fungsi dari *storyboard* adalah memberikan gambaran secara keseluruhan mengenai gagasan dari produk yang akan disajikan.

Pada tahap produksi dilakukan pengambilan gambar, dan pengerjaan media interaktif yang sesuai dengan *storyboard*.

Tahap berikutnya adalah tahap terakhir yaitu proses pembuatan dalam bentuk aplikasi android.

#### **4. Implementasi (*Implementation*)**

Penerapan produk dalam penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik. Tahap implementasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan Ayo Kenal Pahlawan yang dikembangkan. Produk yang akan direvisi berdasarkan validasi ahli kemudian di uji coba ke lapangan.

#### **5. Evaluasi (*evaluation*)**

Evaluasi merupakan prosedur sistematis yang digunakan untuk menentukan pencapaian tujuan dalam pengembangan apakah telah sesuai dengan tujuan yang direncanakan atau tidak dengan cara mengumpulkan data. Proses evaluasi digunakan untuk menetapkan suatu nilai obyek yang sedang dievaluasi. Menurut Sadiman, dkk (2002:174) ada dua macam bentuk pengujian media yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.



## 6. Uji Coba Produk

Tujuan uji coba produk adalah untuk memperoleh data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan media hasil pengembangan. Masing-masing dipaparkan sebagai berikut.

### a. Desain Uji Coba

Desain uji coba pada penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu validasi ahli dan uji coba pengguna. Uji coba kepada peserta didik dilakukan dalam dua tahap yaitu uji kelompok kecil dan uji lapangan.

Pada penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan uji coba secara terbatas karena sasaran pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran Ayo Kenal Pahlawan edisi Sulawesi Selatan SD Inpres Galangan Kapal IV. Uji coba lanjut dan diseminasi produk tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

### b. Subjek Uji Coba

#### 1) Guru

Kriteria pemilihan guru sebagai subjek uji coba didasarkan pada pertimbangan berikut.

- a) Memiliki latar belakang pendidikan S1 di bidang pendidikan.
- b) Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun.

#### 2) Peserta didik

Peserta didik yang dipilih sebagai subjek uji coba adalah peserta didik kelas IV yang mendapatkan materi mengenal pahlawan-pahlawan yang ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan memahami sejarah perjuangan pahlawan dan nilai



positif yang bisa dicontoh oleh peserta didik pada Sekolah Dasar yang menerapkan Kurikulum 2013.

**c. Validator Materi dan Media**

1) Ahli Materi

Tujuan validasi ahli materi adalah untuk mengukur kesesuaian materi yang disajikan dalam aplikasi media pembelajaran dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Kriteria pemilihan ahli materi didasarkan pada pertimbangan berikut.

- a) Memiliki latar belakang pendidikan S3 dibidang pendidikan.
- b) Memiliki wawasan dan pengalaman yang relevan tentang materi.

2) Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kelayakan aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria pemilihan ahli media didasarkan pada pertimbangan berikut.

- a) Memiliki latar belakang Pendidikan S2 dibidang teknologi pendidikan.
- b) Memiliki wawasan dan pengalaman yang relevan tentang teknologi pembelajaran.
- c) Memiliki keahlian dibidang teknologi pembelajaran.

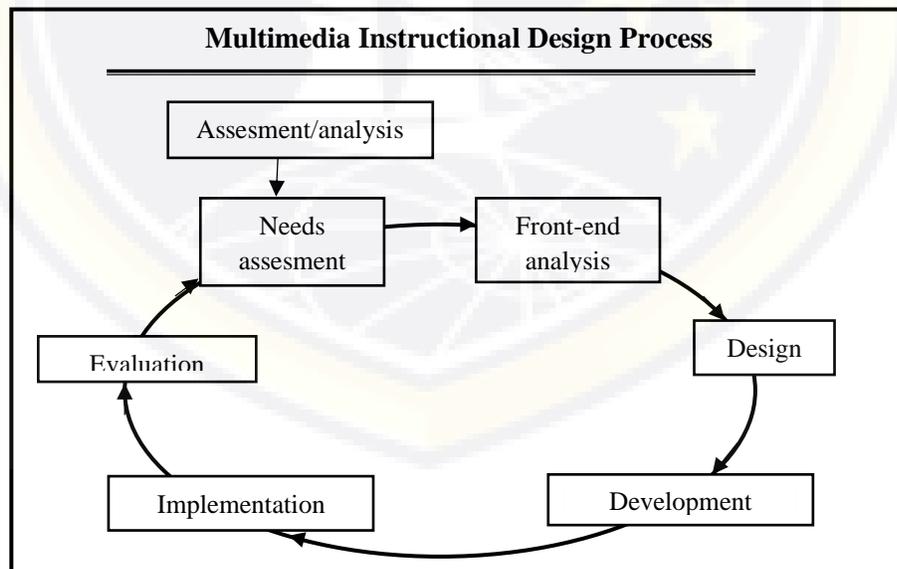
**E. Model Penelitian**

Permasalahan yang ada dalam membelajarkan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia di SD Inpres Galangan Kapal IV Makassar adalah kurang lengkapnya bahan ajar dan ketidaksesuaian media yang digunakan. Untuk



menjawab masalah tersebut, melalui penelitian ini dikembangkan Aplikasi media pembelajaran interaktif *Ayo Kenal Pahlawanku* edisi Sulawesi Selatan. Model yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini merujuk pada model yang dikembangkan Lee & Owens (2004). Model ini dipilih karena beberapa alasan yaitu (1) merupakan model khusus untuk pengembangan media sehingga mempermudah dalam melakukan penelitian dan pengembangan, (2) memiliki langkah-langkah sistematis dan spesifik sehingga hasil dalam penelitian sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Model Lee & Owens (2004) memiliki lima langkah dalam penelitian dan pengembangannya. Langkah-langkah tersebut yaitu: (1) analisis (*analysis*) yang terdiri dari analisis kebutuhan (*Need Assessment*) dan analisis awal-akhir (*front-end analysis*), (2) desain (*Design*), (3) pengembangan (*Development*), (4) implementasi (*Implementation*), dan (5) evaluasi (*Evaluation*). Secara garis besar model pengembangan Lee & Owens dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar3.3 Alur Model Pengembangan Lee & Owens (2004:28)



## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Mengumpulkan data merupakan kegiatan penting dalam sebuah penelitian, dengan adanya data itulah peneliti menganalisisnya untuk kemudian dibahas dan disimpulkan.

### **1. Jenis Data**

Jenis data yang diperoleh dari hasil uji coba produk berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara guru dan peserta didik, instrumen pengumpulan data berupa tanggapan, saran atau masukan terhadap produk yang dilakukan pada uji ahli dan uji pengguna. Sedangkan data kuantitatif berupa pemerolehan skor yang diperoleh dari penghitungan angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media serta subjek coba di lapangan.

### **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam studi pendahuluan adalah lembar wawancara guru dan peserta didik, sedangkan pengumpulan data dalam pengembangan media berupa lembar validasi, angket, dan lembar observasi.

Lembar validasi merupakan instrumen yang peneliti digunakan untuk memperoleh informasi data kelayakan sebuah produk dari ahli materi dan ahli media. Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan masukan dan saran terkait dengan hasil produk. Instrumen untuk mengukur kepraktisan dan kemenarikan produk dijadikan satu, berupa angket yang ditujukan bagi guru dan peserta didik. Instrumen untuk memperoleh data berupa aktivitas belajar peserta didik berupa lembar observasi diberikan kepada *observer*.



**a. Lembar Validasi**

Lembar validasi dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan instrumen yang digunakan untuk memperoleh data kelayakan produk dari ahli materi pembelajaran IPS dan ahli media. Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi dan ahli media.

- 1) Validasi Materi
- 2) Validasi Media

**b. Angket**

Instrumen berupa angket diberikan kepada guru dan peserta didik sebagai pengguna produk. Angket terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.

- 1) Angket Respon Guru

Angket respon guru diberikan kepada guru kelas yang melakukan uji coba produk aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan. Angket ini berisi pertanyaan tentang kepraktisan dan kemenarikan produk aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku*.

- 2) Angket Respon Peserta didik

Angket respon peserta didik diberikan kepada peserta didik yang melakukan uji coba produk aplikasi media pembelajaran interaktif. Angket ini bertujuan untuk memperoleh data peserta didik yang berupa tanggapan terhadap aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* pada tingkat kepraktisan dan kemenarikan.

**c. Lembar Observasi**



Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas belajar peserta didik selama belajar menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif. Data yang dikumpulkan melalui observasi antara lain: (1) aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam merumuskan pengetahuan sendiri, (2) peserta didik lebih cepat memahami konsep yang diberikan, (3) peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, (4) peserta didik lebih cepat menyelesaikan tugas individu atau kelompok, (5) peserta didik menunjukkan sikap tertib dan saling menghargai selama proses pembelajaran, (6) peserta didik menunjukkan sikap antusias belajar ketika guru menayangkan aplikasi media pembelajaran interaktif, (7) peserta didik dapat bekerja sama dengan baik dalam diskusi kelompok membahas tugas LKS, (8) peserta didik antusias dalam mengkomunikasikan informasi yang diperoleh dari aplikasi media pembelajaran interaktif, (9) peserta didik menghargai jawaban teman, baik dalam kelompok maupun ketika kelompok lain mengomunikasikan hasil diskusinya, (10) peserta didik terlihat senang dan antusias ketika mereka mengenal mengenal pahlawan-pahlawan yang ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan.

## **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

### **1. Analisis deskriptif kualitatif**

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa catatan, saran, dan komentar berdasarkan hasil penilaian yang terdapat pada angket validasi,



angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk.

## 2. Analisis deskriptif kuantitatif

Data yang dideskripsikan menggunakan analisis kuantitatif adalah data yang diperoleh melalui lembar validasi ahli, angket respon guru, angket respon peserta didik, dan lembar observasi. Data berupa skor dari hasil validasi ahli, angket respon guru, angket respon peserta didik, dan lembar observasi. Data disajikan dalam bentuk persentase. Analisis deskriptif kuantitatif yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

### a) Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

Analisis data kevalidan produk digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Data diambil dari hasil validasi ahli melalui instrumen angket validasi. Data dianalisis menggunakan rumus:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah = Validitas ahli

TSe = Total skor empirik validator

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

(sumber: Akbar, S., 2015:83)

### b) Analisis Data Tingkat Kepraktisan Produk

Kepraktisan produk diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi media pembelajaran interaktif analisis data menggunakan rumus:



$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-pg= Validitas pengguna

TSe = Total skor empirik

TSh= Total skor maksimal yang diharapkan

(sumber: Akbar, S., 2015:83)

c) Analisis Data Tingkat Kemenarikan Produk

Kemenarikan produk diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi media pembelajaran interaktif. Analisis data menggunakan rumus:

$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-pg= Validitas pengguna

TSe = Total skor empirik

TSh= Total skor maksimal yang diharapkan

(sumber: Akbar, S., 2015:83)

Interpretasi terhadap hasil analisis data responden ditetapkan dengan kriteria berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Kemenarikan Produk

<b>Kriteria Pencapaian</b>	<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
80,01% – 100%	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
60,01% – 80,00%	Menarik	Dapat digunakan namun perlu revisi kecil
40,01% – 60,00%	Kurang menarik	Disarankan tidak digunakan



20,01% – 40,00%	Tidak menarik	Tidak bisa digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak menarik	Tidak bisa digunakan

Sumber: diadaptasi dari Akbar, S. (2015:42)

d) Analisis Data Keefektifan Produk

Keefektifan produk diukur melalui aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif. Data aktivitas peserta didik diperoleh dari lembar observasi pembelajaran menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif. Analisis data menggunakan rumus:

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

Keterangan:

V= Validitas

TSe = Total skor empirik

TSh= Total skor maksimal yang diharapkan

(sumber: Akbar, S., 2015:83)

Interpretasi terhadap hasil analisis data observasi ditetapkan dengan kriteria berikut.

Tabel 3.7. Kriteria Keefektifan Produk

<b>Kriteria Pencapaian</b>	<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
80,01% – 100%	Sangat efektif	Dapat digunakan tanpa revisi
60,01% – 80,00%	Efektif	Dapat digunakan namun perlu revisi kecil
40,01% – 60,00%	Kurang efektif	Disarankan tidak digunakan
20,01% – 40,00%	Tidak efektif	Tidak bisa digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak efektif	Tidak bisa digunakan

(sumber: Akbar, S., 2015:83)



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, peneliti memberikan penjelasan tentang hasil penelitian serta pembahasan. Masing-masing poin akan diuraikan seperti berikut ini:

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan materi Mengetahui Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan untuk kelas IV SD tema 5 Pahlawanku. Hasil pengembangan produk aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan diuraikan berdasarkan data hasil validasi ahli dan hasil uji coba pengguna. Data validasi ahli diperoleh dari satu ahli materi dan satu ahli media pembelajaran, sedangkan data uji coba pengguna diperoleh dari guru, peserta didik, dan *observer*. Keseluruhan data uji coba dipaparkan sebagai berikut.

#### 1. Hasil Penilaian dan Tanggapan Ahli Materi

Peneliti meminta bantuan kepada dosen Universitas Muhammadiyah Makassar program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Dr. Asis Nojeng, S.Pd., M.Pd. yang memiliki kualifikasi S-3 sebagai ahli materi. Alasan dari pemilihan ahli materi tersebut adalah karena ahli materi tersebut merupakan dosen, budayawan, seniman, penyiar radio Gamasi, komedian, pendongeng, serta pembawa acara TVRI di Sulawesi Selatan



dan bahwa pengetahuan ahli media pada materi pahlawan-pahlawan dari Sulawesi Selatan dalam aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* dapat dipertanggungjawabkan.

Pengumpulan data dari ahli materi dilakukan menggunakan lembar validasi. Data yang diperoleh berupa penilaian, saran, dan tanggapan terhadap materi produk pengembangan. Penilaian dilakukan dengan memberikan skor pada setiap pernyataan yang ada pada lembar validasi. Rentangan skor dalam lembar validasi adalah 1 s/d 5.

Proses validasi ahli dimulai dari penyerahan prototipe produk aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan dalam bentuk Apk disertai dengan petunjuk guru dan instrumen validasi kepada ahli materi. Oleh ahli materi, aplikasi media interaktif *Ayo Kenal Pahlawanku*, dan petunjuk guru diamati untuk kemudian divalidasi isi/materi dalam media tersebut. Saran dan tanggapan dari ahli materi juga diharapkan oleh peneliti demi perbaikan dan penyempurnaan *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran sehingga layak digunakan dalam uji coba lapangan.

Validasi dilakukan pada produk *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran. Paparan hasil validasi *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran dari ahli materi diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1. Hasil Validasi *Ayo Kenal Pahlawanku* Pembelajaran dari Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Se	Sh
1	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	4	5
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5
3	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik	4	5
4	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	4	5
5	Sistematika penyajian materi dalam <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	4	5
6	Kebenaran materi yang dikemas dalam media <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	4	5



7	Kedalaman materi yang dikemas dalam media <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	4	5
8	Materi mendukung kesadaran adanya kemajemukan masyarakat	4	5
9	Materi mendukung tumbuhnya nasionalisme	4	5
10	Materi mendukung kesadaran akan persatuan dan kesatuan	4	5
11	Materi mendukung tumbuhnya sikap saling menghargai antar sesama masyarakat	5	5
12	Penggunaan bahasa tepat dan konsisten	4	5
13	Materi mudah dipahami	4	5
14	Kemampuan media dalam memperjelas materi yang dipelajari	4	5
Total		57	70

Sumber: hasil penelitian, 2021

Keterangan:

Se : Skor empiris

Sh : Skor maksimal

Tabel 4.2. Hasil Validasi Kuis dari Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Se	Sh
1	Permainan atau kuis disajikan secara sistematis	3	5
2	Merupakan tugas yang esensial dan sesuai dengan materi pada <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i> pembelajaran	4	5
3	Masalah/pertanyaan yang diberikan sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	4	5
4	Masalah/pertanyaan yang diberikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	4	5
5	Kegiatan dalam membahas masalah/pertanyaan yang ada pada kuis menumbuhkan kerja sama antar peserta didik	4	5
6	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	4	5
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognisi peserta didik	4	5
8	Bahasa yang digunakan komunikatif (mudah dipahami)	4	5
9	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti	4	5
10	Kejelasan petunjuk dan arahan	4	5
Total		39	50

Sumber: hasil penelitian, 2021

Keterangan:

Se : Skor empiris

Sh : Skor maksimal



Validasi ahli materi pada aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan memperoleh persentase 81,43%. Sedangkan pada kuis memperoleh persentase 78,00%. Rata-rata validitas materi pada media pembelajaran adalah 79,71%. Berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditentukan hal ini menunjukkan bahwa media *Ayo Kenal Pahlawanku* memenuhi kriteria valid. Secara keseluruhan ahli materi memberikan tanggapan cukup baik untuk aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* edisi Sulawesi Selatan.

## 2. Hasil Penilaian dan Tanggapan Ahli Media

Ahli media yang ditunjuk untuk memvalidasi *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran ini adalah Muhammad Amir, S.Pd., M.Pd. Juara lomba aplikasi pembelajaran tingkat Nasional & CEO Rumah Guru Amir dengan kualifikasi S-2 bidang pendidikan Universitas Surabaya. Alasan dari pemilihan ahli media tersebut adalah bahwa produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis teknologi.

Pengumpulan data dari ahli media dilakukan menggunakan lembar validasi. Data yang diperoleh berupa penilaian, saran, dan tanggapan terhadap produk pengembangan. Penilaian dilakukan dengan memberikan skor pada setiap pernyataan yang ada pada lembar validasi dengan rentang skor 1 sampai 5.

Paparan hasil validasi *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran dari ahli media diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3. Hasil Validasi *Ayo Kenal Pahlawanku* Pembelajaran dari Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Se	Sh
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	5
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5	5



3	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	5	5
4	Kesesuaian media sebagai suplemen pembelajaran	4	5
5	Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi peserta didik	5	5
6	Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik	4	5
7	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang peserta didik	5	5
8	Kemampuan media untuk alat bantu mengingat dan memahami materi	5	5
9	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	5	5
10	Kemampuan media sebagai stimulus belajar	5	5
11	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar peserta didik	3	5
12	Kemudahan media untuk digunakan dalam pembelajaran oleh guru	4	5
13	Kejelasan tulisan/teks	4	5
14	Kejelasan gambar	4	5
15	Kejelasan suara	4	5
16	Ketepatan jenis, ukuran, dan warna huruf	4	5
17	Kesesuaian tampilan program dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar	4	5
18	Kesesuaian alur navigasi dengan halaman yang dituju	3	5
19	Kemenarikan <i>layout</i> tampilan media <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	3	5
20	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	5
Total		84	100

Sumber: hasil penelitian, 2021

Keterangan:

Se : Skor empiris

Sh : Skor maksimal

Validasi ahli media pada aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* edisi Sulawesi Selatan memperoleh persentase 84.00%, Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan memenuhi kriteria sangat valid.

Ahli media memberikan beberapa saran untuk perbaikan aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan yaitu fitur navigasi hendaknya ada dalam satu kelompok, materi dapat disebutkan secara umum kemudian



disorot menu yang akan ditayangkan lebih khusus dengan *Ayo Kenal Pahlawanku*, fitur navigasi diberi *ballot* sebagai keterangan. Secara keseluruhan, ahli media memberikan komentar bahwa media pembelajaran sudah sangat baik, bisa dikembangkan lebih lanjut dengan materi dan tampilan yang lebih kreatif dan inovatif.

### **3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Setelah dilakukan revisi produk berdasarkan saran dari ahli materi dan media, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil. Tujuan dari uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mendapatkan data tingkat kepraktisan dan tingkat kemenarikan aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan. Uji coba ini juga bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan untuk penyempurnaan produk sebelum diujicobakan di lapangan.

Uji coba dilaksanakan pada tanggal 1 Mei 2021 di SD Inpres Galangan Kapal IV. Sebanyak 6 peserta didik dari kelas IV-B SD Inpres Galangan Kapal IV dengan tingkat kemampuan belajar yang berbeda diambil sebagai sampel. Sampel terdiri dari dua peserta didik dengan kemampuan belajar yang tinggi, dua peserta didik dengan kemampuan belajar sedang, dan dua peserta didik dengan kemampuan belajar rendah.

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil didahului dengan penjelasan maksud uji coba. Peserta didik kemudian diberi kuis untuk diamati. Selanjutnya *Ayo Kenal Pahlawanku* dimainkan dengan materi gambar pahlawan yang dipilih peserta didik. Peserta didik diminta untuk memberikan penilaian dan tanggapan atas media *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran yang baru saja dimainkan.



Pengumpulan data dalam uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan menggunakan angket. Data yang diperoleh berupa penilaian, saran, dan tanggapan dari peserta didik terhadap media *Ayo Kenal Pahlawanku* yang dikembangkan pada aspek kepraktisan dan aspek kemenarikan.

a. Data Tingkat Kepraktisan

Hasil penilaian peserta didik dalam uji coba kelompok kecil untuk tingkat kepraktisan produk dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4.4. Data Uji Coba Kelompok Kecil pada Tingkat Kepraktisan

No	Aspek yang Dinilai	Responden						TSe	TSh
		1	2	3	4	5	6		
1	Peserta didik mudah memahami materi pelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	5	5	4	5	5	4	28	30
2	Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat belajar menggunakan aplikasi <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	5	4	5	5	5	4	28	30
3	Peserta didik merasa mudah menjawab kuis setelah mengamati <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	5	4	2	5	5	3	24	30
4	Peserta didik mendapatkan pengetahuan baru	5	5	5	5	5	5	30	30
Total								110	120

Sumber: hasil penelitian, 2021

Keterangan:

TSe : Total skor empiris

TSh : Total skor maksimal

Penilaian peserta didik dalam uji kelompok kecil pada tingkat kepraktisan memperoleh persentase 91,67%, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan Edisi Sulawesi Selatan* memenuhi kriteria sangat praktis.



b. Data Tingkat Kemenarikan

Hasil penilaian peserta didik dalam uji coba kelompok kecil untuk tingkat kemenarikan produk dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4.5. Data Uji Coba Kelompok Kecil pada Tingkat Kemenarikan

No	Aspek yang Dinilai	Responden						TSe	TSh
		1	2	3	4	5	6		
5	Peserta didik senang dengan proses pembelajaran	5	4	3	5	5	5	27	30
6	Peserta didik merasa ingin tahu dan penasaran saat aplikasi media <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i> mulai dimainkan	5	5	5	5	5	5	30	30
7	Peserta didik merasa senang ketika belajar menggunakan <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i> karena ada interaktif	5	5	5	5	5	5	30	30
8	Peserta didik merasa semangat belajar meningkat ketika menggunakan <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	5	4	5	5	5	5	29	30
9	Peserta didik tidak cepat bosan	5	4	5	5	5	4	28	30
10	Peserta didik menjawab kuis dengan semangat	5	4	5	5	5	4	28	30
Total								172	180

Sumber: hasil penelitian, 2021

Keterangan:

TSe : Total skor empiris

TSh : Total skor maksimal

Hasil perhitungan menunjukkan tingkat kemenarikan pada uji kelompok kecil memperoleh persentase 95,56% sehingga aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran memenuhi kriteria sangat menarik.



Pada uji coba kelompok kecil, responden tidak memberikan saran. Tanggapan yang disampaikan adalah responden merasa sangat senang bisa belajar menggunakan aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawanku* dan ingin terus memainkan aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawanku* di kembali di kelas IV pada pembelajaran materi pahlawan lain.

#### **4. Hasil Uji Coba Lapangan**

Hasil pengembangan produk yang telah melalui uji coba kelompok kecil selanjutnya diujicobakan pada kelompok uji lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 3-4 April 2021 pada kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV, Tallo, Makassar dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang.

Sebelum melakukan uji coba lapangan, peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru kelas IV yang bertindak sebagai guru model. Dalam diskusi, peneliti menyampaikan skenario pembelajaran dan menyerahkan buku petunjuk guru untuk dipelajari. Peneliti memberikan kesempatan kepada guru untuk menanyakan hal-hal terkait dengan pembelajaran menggunakan *Ayo Kenal Pahlawanku* yang akan dilakukan.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mendapatkan data penilaian dan tanggapan dari peserta didik dan guru terhadap tingkat kepraktisan dan tingkat kemenarikan produk aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawanku*. Pengumpulan data dalam uji coba lapangan ini dilakukan dengan menggunakan angket. Data yang diperoleh berupa penilaian, saran, dan tanggapan dari peserta didik dan guru terhadap aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawanku* yang dikembangkan.

##### **a. Data Tingkat Kepraktisan**



Tingkat kepraktisan diperoleh dari data penilaian peserta didik dan guru. Hasil penilaian peserta didik dan guru dalam uji coba lapangan dipaparkan pada Tabel 4.6 dan Tabel 4.7.

1) Penilaian Peserta didik

Tabel 4.6. Data Uji Coba Lapangan Peserta didik pada Tingkat Kepraktisan

No	Aspek yang Dinilai	TSe	TSh
1	Peserta didik mudah memahami materi pelajaran dengan memainkan <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	142	150
2	Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat belajar memainkan <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	142	150
3	Peserta didik merasa mudah memainkan kuis dalam aplikasi <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	135	150
4	Peserta didik mendapatkan pengetahuan baru	144	150
Total		563	600

Sumber: hasil penelitian, 2021

Keterangan:

TSe : total skor empiris

TSh : total skor maksimal

Penilaian peserta didik pada tingkat kepraktisan dalam uji lapangan memperoleh persentase 93,83% sehingga *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran memenuhi kriteria sangat praktis.

2) Penilaian Guru

Tabel 4.7. Data Uji Coba Lapangan Guru pada Tingkat Kepraktisan

No	Aspek yang Dinilai	Se	Sh
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	5	5
2	Media mudah digunakan	5	5
3	Media mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran	5	5
4	Media dapat menghemat waktu pembelajaran	5	5
5	Media dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam belajar	5	5



6	Media dapat digunakan berulang-ulang dalam pembelajaran	5	5
7	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik	5	5
8	Media memudahkan guru memperkenalkan budaya yang ada di Indonesia	5	5
Total		40	40

Sumber: hasil penelitian, 2021

Keterangan:

TSe : total skor empiris

TSh : total skor maksimal

Hasil perhitungan menunjukkan penilaian guru pada tingkat kepraktisan memperoleh persentase 100% sehingga aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran memenuhi kriteria sangat praktis.

b. Data Tingkat Kemenarikan

Tingkat kemenarikan diperoleh dari data penilaian peserta didik dan guru. Hasil penilaian peserta didik dan guru dalam uji coba lapangan dipaparkan pada Tabel 4.7 d.

1) Penilaian Peserta didik

Tabel 4.8. Data Uji Coba Lapangan Peserta didik pada Tingkat Kemenarikan

No	Aspek yang Dinilai	TSe	TSh
5	Peserta didik senang dengan proses pembelajaran	130	150
6	Peserta didik merasa ingin tahu dan penasaran saat aplikasi <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i> mulai dimainkan	140	150
7	Peserta didik merasa senang ketika belajar menggunakan aplikasi <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i> karena bersifat interaktif	141	150
8	Peserta didik merasa semangat belajar meningkat ketika menggunakan aplikasi <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	137	150
9	Peserta didik tidak cepat bosan	139	150
10	Peserta didik mengerjakan soal dengan semangat	141	150
Total		828	900

Sumber: hasil penelitian, 2021



Keterangan:

TSe : total skor empiris

TSh : total skor maksimal

Hasil perhitungan menunjukkan tingkat kemenarikan pada uji lapangan memperoleh persentase 92% sehingga aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran memenuhi kriteria sangat menarik.

## 2) Penilaian Guru

Tabel 4.9. Data Uji Coba Lapangan Guru pada Tingkat Kemenarikan

No	Aspek yang Dinilai	Se	Sh
9	Senang dengan tampilan media <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	5	5
10	Tumbuh rasa senang terhadap materi yang lengkap	5	5
11	Tumbuh rasa senang menggunakan media <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i>	5	5
12	Tertarik untuk mengembangkan media pada pembelajaran yang lain	4	5
Total		19	20

Sumber: hasil penelitian, 2021

Keterangan:

Se : skor empiris

Sh : skor maksimal

Tingkat kemenarikan pada uji lapangan memperoleh persentase 95% sehingga *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran memenuhi kriteria sangat menarik.

## c. Data Aktivitas Peserta didik

Aktivitas peserta didik diukur untuk menentukan efektifitas aplikasi media pembelajaran aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawan* edisi Sulawesi Selatan. Data aktivitas peserta didik diperoleh dari skor yang diberikan *observer* pada lembar



observasi berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat pembelajaran menggunakan aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawanku*. Dalam pengambilan data aktivitas peserta didik, peneliti dibantu satu orang teman sejawat yang bertindak sebagai *observer*.

Hasil pengamatan aktivitas peserta didik oleh *observer* pada pembelajaran menggunakan aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawanku* dipaparkan pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta didik

No	Aspek yang Dinilai	Pertemuan		TSe	TSh
		1	2		
1	Mendengarkan informasi dari guru tentang tujuan pembelajaran dan target hasil belajar yang akan dicapai	5	5	10	10
2	Termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan menunjukkan sikap perhatian, antusias	5	5	10	10
3	Terlibat aktif dalam melaksanakan pembelajaran	4	5	9	10
4	Terlibat dalam pemecahan masalah	3	4	7	10
5	Aktif bertanya apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi	3	3	6	10
6	Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah	4	5	9	10
7	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	5	5	10	10
8	Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal yang sejenis	4	4	8	10
9	Menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas	5	5	10	10
10	Mengerjakan evaluasi yang diberikan guru dan mengumpulkannya tepat waktu	5	5	10	10
Total				89	100

Sumber: hasil penelitian, 2021

Keterangan:

TSe : Total skor empiris

TSh : Total skor maksimal



Hasil perhitungan menunjukkan aktivitas peserta didik pada pembelajaran menggunakan aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawanku* memperoleh persentase 89.00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, aktivitas peserta didik memenuhi kriteria sangat aktif.

Komentar yang diberikan peserta didik setelah belajar menggunakan aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawanku* diantaranya adalah merasa senang dengan proses pembelajaran dan tidak bosan dalam belajar. Saran yang diberikan peserta didik adalah aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* digunakan juga untuk pelajaran yang lain.

Guru tidak memberikan saran terkait dengan pengembangan aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawanku*. Tanggapan dari guru adalah media *Ayo Kenal Pahlawanku* ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan, peserta didik tertarik dan menikmati pembelajaran. Media *Ayo Kenal Pahlawanku* juga membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil evaluasi yang diperoleh setelah peserta didik belajar menggunakan media *Ayo Kenal Pahlawanku*. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata nilai peserta didik adalah 80,67. Sebanyak 87% dari seluruh peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 70.

## **B. Analisis Data**

Berdasarkan data yang diperoleh melalui validitas ahli dan uji coba pengguna, dapat dianalisis tingkat kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan. Analisis data



bertujuan menentukan kelayakan media tersebut untuk digunakan pada pembelajaran materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan. Hasil analisis dipaparkan sebagai berikut.

### 1. Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

Analisis data tingkat kevalidan produk ini bertujuan untuk menentukan apakah aplikasi media *Ayo Kenal Pahlawanku* valid atau tidak. Validitas diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media melalui instrumen lembar validasi. Data hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 sedangkan data hasil validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.3. Hasil validasi ahli rata-rata untuk menentukan tingkat kevalidan produk. Hasil analisis tingkat kevalidan ahli dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.11. Hasil Analisis Tingkat Kevalidan Produk

No	Validator	Hasil (%)	Keterangan
1	Ahli Materi	79,71	Valid
2	Ahli Media	84,00	Sangat valid

Sumber: hasil penelitian, 2021

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa hasil validasi materi pada *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran menunjukkan tingkat pencapaian 79,71%. Hal ini jika dikonversikan pada tabel kriteria kevalidan maka *Ayo Kenal Pahlawanku* memenuhi kriteria valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Revisi dilakukan dengan mengacu pada saran dan masukan dari ahli materi yaitu untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang ada peneliti membuat kuis permainan.



Hasil validasi media menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan Edisi Sulawesi Selatan* memenuhi kriteria sangat valid dengan tingkat pencapaian 84,00%. Artinya aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* dapat digunakan tanpa revisi. Meskipun demikian, revisi tetap dilakukan mengacu pada saran yang diberikan oleh ahli media yaitu: (1) pada menu video upayakan video buatan sendiri bukan hasil *download* di internet kemudian dimasukkan, (2) materi bacaan tentang sejarah pahlawan terlalu singkat sehingga harus ditambahkan, (3) kurang dana tombol pada saat mengklik menu.

Data hasil validasi ahli materi dan ahli media rata-rata untuk memperoleh nilai kevalidan produk aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku Edisi Sulawesi Selatan* materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli adalah sebesar 81,85%. Hasil tersebut memenuhi kriteria sangat valid setelah dikonversikan pada tabel kriteria kevalidan sehingga *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran ini dapat digunakan tanpa revisi. Revisi produk tetap dilakukan dengan mengacu pada saran dan masukan ahli.

## **2. Analisis Data Tingkat Kepraktisan Produk**

Data tingkat kepraktisan produk diperoleh dari angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil serta angket respon peserta didik dan guru pada uji coba lapangan. Data tingkat kepraktisan produk dapat dilihat pada halaman 57 Tabel 4.6, dan Tabel 4.7. Hasil analisis tingkat kepraktisan dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.12. Hasil Analisis Tingkat Kepraktisan Produk



No	Responden	Uji Coba Kelompok Kecil (%)	Uji Coba Lapangan (%)	Rata-Rata (%)	Keterangan
1.	Peserta	91,67	93,83	96,38	Sangat Praktis
2.	didik Guru		100,00		

Sumber: hasil penelitian, 2021

Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan produk mencapai 96,38%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran Ayo Kenal Pahlawan Edisi Sulawesi Selatan memenuhi kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

Guru memberikan tanggapan tertulis pada angket respon guru yaitu bahwa media *Ayo Kenal Pahlawanku* ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan. Selain itu peserta didik tertarik dan menikmati pembelajaran.

### 3. Analisis Data Tingkat Kemenarikan Produk

Data tingkat kemenarikan produk diperoleh dari angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil serta angket respon peserta didik dan guru pada uji coba lapangan. Data tingkat kemenarikan produk dapat dilihat pada halaman 58 Tabel 4.5, Tabel 4.8, dan Tabel 4.9. Hasil analisis tingkat kemenarikan produk dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.13. Hasil Analisis Tingkat Kemenarikan Produk

No	Responden	Uji Coba Kelompok Kecil (%)	Uji Coba Lapangan (%)	Rata-Rata (%)	Keterangan
----	-----------	-----------------------------	-----------------------	---------------	------------



1.	Peserta	95,56	92,00	94,39	Sangat menarik
2.	didik Guru		95,00		

Sumber: hasil penelitian, 2021

Berdasarkan hasil analisis terlihat bahwa tingkat kemenarikan produk mencapai 94,39%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran Ayo Kenal Pahlawan Edisi Sulawesi Selatan memenuhi kriteria sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi.

Melalui wawancara secara lisan kepada peserta didik, didapatkan informasi bahwa peserta didik sangat senang ketika mempelajari tema Kepahlawan menggunakan aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku*. Aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* yang dipadu dengan video dan game membuat peserta didik semangat dalam pembelajaran.

#### 4. Analisis Data Tingkat Keefektifan Produk

Data tingkat keefektifan produk diperoleh dari aktivitas peserta didik melalui pengamatan yang dilakukan *observer* selama mengikuti pembelajaran menggunakan *Ayo Kenal Pahlawanku* materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan. Data dapat dilihat pada Tabel 4.10. Hasil analisis aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.14. Hasil Analisis Tingkat Keefektifan Produk

No	Responden	Hasil (%)	Keterangan
1	<i>Observer</i>	89,00	Sangat efektif

Sumber: hasil penelitian, 2021



Aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan pada saat uji coba lapangan memperoleh tingkat pencapaian 89,00%. Jika dikonversikan pada kriteria keefektifan hasil ini memenuhi kriteria sangat efektif sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan seluruh hasil analisis produk meliputi kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan dapat disimpulkan bahwa *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan di kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV. Kelayakan media ini berdasarkan kriteria kelayakan yaitu memenuhi kriteria *minimal valid, praktis, menarik, dan efektif*.

### C. Revisi Produk

Revisi produk bertujuan untuk menyempurnakan aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Berikut ini dipaparkan hasil revisi produk aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan.

Tabel 4.15. Hasil Revisi Produk

No	Saran Validator	Revisi
1.	Pada menu video diupayakan hasil video buatan	Membuat video pembelajaran sendiri <ul style="list-style-type: none"><li>• Sebelum revisi:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Video diambil langsung di internet/youtube</li><li>✓ Kualitas video terlalu rendah dan</li></ul></li></ul>



---

No	Saran Validator	Revisi
	sendiri jangan ambil di youtube	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Video kurang menarik</li><li>• Setelah revisi:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Membuat video sendiri dan dikemas lebih menarik</li><li>✓ Kualitas video lumayan baik</li><li>✓ Agar lebih menarik boneka</li></ul></li></ul>

---

2. Tampilan menu utama tambahkan pulau Sulawesi dan pulau Sulawesi.
- Menambahkan gambar pulau Sulawesi dan mengkhususkan ke Sulawesi Selatan



Sebelum revisi



Setelah revisi

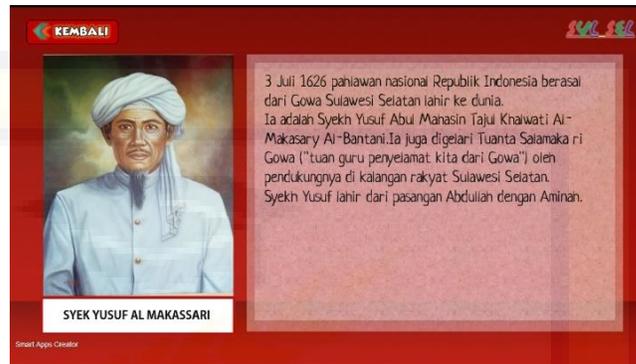
3. Materi tentang pahlawan terlalu singkat
- Revisi dilakukan dengan menambahkan sejarah yang lebih lengkap pada media *Ayo Kenal Pahlawanku*. ditambah 3 paragraf
-



---

No	Saran Validator	Revisi
----	-----------------	--------

---



Setelah sebelum



Setelah revisi

- 
4. Masih ada beberapa tampilan yang tidak terdapat menu “Kembali”.



Sebelum revisi

---



---

No	Saran Validator	Revisi
----	-----------------	--------

---



Sumber: hasil penelitian, 2021

Hasil revisi produk secara umum sesuai dengan saran dan masukan ahli, namun untuk saran menambahkan animasi bergerak pada icon Pahlawanku tidak dapat peneliti lakukan. Hal ini dikarenakan *Ayo Kenal Pahlawanku* yang peneliti kembangkan menggunakan *software SAC 3* sehingga untuk setiap slide hanya terbatas pada gambar saja. Untuk mengatasi keterbatasan materi yang ditayangkan menggunakan *Ayo Kenal Pahlawanku*, peneliti menambahkan animasi gerak terbatas dengan menu animasi *fade in* gerakan ini hanya sebatas gerak semua berpindah tempat tanpa gerak animasi setiap tokoh.

#### **D. Kajian Produk yang Telah Direvisi**

Produk aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di SD Inpres Galangan Kapal IV, Tallo, Sulawesi selatan. Melalui analisis kebutuhan diketahui bahwa sumber belajar masih



terbatas pada buku peserta didik, materi yang diberikan pada tema 5 subtema 1 tentang keberagaman budaya bangsa sangat terbatas. Materi mengenal pahlawan-pahlawan yang ada di Indonesia dan memahami sejarah perjuangan pahlawan dan nilai positif yang bisa dicontoh oleh peserta didik. Keberagaman budaya yang disampaikan pada buku tema 5 Pahlawanku peserta didik hanya terbatas pada beberapa daerah saja.

Wawancara dengan peserta didik memberikan informasi bahwa mereka kesulitan untuk menghafalkan berbagai kekhasan daerah jika hanya membaca buku dan melihat gambar. Pengetahuan tentang lagu-lagu daerah yang dikenal peserta didik juga sangat sedikit. Guru menyampaikan bahwa bahan ajar berupa buku kurang diminati peserta didik. Meskipun demikian pembelajaran yang selama ini dilakukan pada materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan adalah dengan metode ceramah, tanya jawab, dan mengamati gambar yang ada di buku. Hal ini disebabkan tidak adanya sumber belajar lain yang dapat digunakan oleh guru. Untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan.

Analisis teknologi menunjukkan bahwa SD Inpres Galangan Kapal IV mempunyai kemampuan teknologi yang memadai untuk pengembangan media *Ayo Kenal Pahlawanku*. Pada ruang kelas IV terdapat LCD proyektor yang memungkinkan guru untuk menayangkan media ini secara klasikal. Guru juga telah terbiasa mengoperasikan komputer dan laptop sehingga dimungkinkan tidak mengalami kesulitan ketika memainkan media *Ayo Kenal Pahlawanku* ini.



Peserta didik SD Inpres Galangan Kapal IV menunjukkan minat yang cukup besar terhadap pembelajaran menggunakan media *Ayo Kenal Pahlawanku*. Hal ini diketahui dari hasil wawancara pada beberapa peserta didik yang merasa lebih tertarik menggunakan media *Ayo Kenal Pahlawanku* daripada belajar hanya menggunakan buku. Oleh sebab itu *Ayo Kenal Pahlawanku* dipilih sebagai alternatif sumber belajar peserta didik dengan pertimbangan media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran akan lebih disukai peserta didik. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Prastowo (3013:301) bahwa kombinasi materi auditif yang merangsang indera pendengaran dan materi visual yang merangsang indera penglihatan akan menciptakan komunikasi yang lebih efektif sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas.

Mayer (2001:93) menyampaikan bahwa pesan pembelajaran akan diterima dengan lebih baik oleh peserta didik apabila kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan. Penyajian pesan menggunakan kata-kata dan gambar akan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan hanya menggunakan kata-kata saja. Oleh sebab itu dalam pengembangan media pembelajaran ini, materi tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, melainkan dikombinasikan dengan gambar, video, dan audio yang tepat.

Aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan yang dikembangkan peneliti mendapat tanggapan positif dari pengguna yaitu peserta didik dan guru. Pernyataan ini didasarkan pada hasil penilaian dan tanggapan pada uji coba pengguna. Peserta didik



menyatakan bahwa ia merasa senang dengan proses pembelajaran dan tidak bosan dalam belajar. Guru menyampaikan bahwa media *Ayo Kenal Pahlawanku* ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan. Media *Ayo Kenal Pahlawanku* juga membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Pernyataan tersebut disampaikan setelah guru melihat hasil evaluasi yang diperoleh setelah peserta didik belajar menggunakan media *Ayo Kenal Pahlawanku*. Hasil evaluasi menunjukkan sebanyak 87% dari seluruh peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 70 dengan rata-rata nilai peserta didik adalah 80,67. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Smaldino, dkk (2008:5) bahwa media yang disesuaikan dan dirancang secara khusus memberi kontribusi bagi pengajaran yang efektif dari seluruh peserta didik dan bisa membantu peserta didik meraih potensi tertinggi mereka.

Media *Ayo Kenal Pahlawanku* pada penelitian ini dikembangkan melalui lima tahapan yang merujuk pada model pengembangan Lee & Owens (2004) yaitu (1) analisis, terdiri dari analisis kebutuhan dan analisis awal-akhir; (2) desain; (3) pengembangan; (4) implementasi; dan (5) evaluasi. Proses pengembangan produk diawali dengan analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum, buku guru, buku peserta didik, dan studi pendahuluan yang terdiri dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dari hasil analisis dan studi pendahuluan didapatkan gambaran proses pembelajaran dan karakteristik peserta didik SD Inpres Galangan Kapal IV.



Tahap kedua adalah mendesain aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun jadwal pengembangan, menentukan tim proyek, menentukan spesifikasi media, dan menentukan struktur materi. Tahap selanjutnya adalah pengembangan, pada tahap ini dikembangkan *prototype* media *Ayo Kenal Pahlawanku*. Kegiatannya meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi kegiatan yang dilakukan adalah membuat *story board*. Fungsi dari *story board* adalah memberikan gambaran secara keseluruhan mengenai gagasan dari produk yang akan disajikan.

Pada tahap produksi dibuat *prototype* media *Ayo Kenal Pahlawanku*. Pembuatan *prototype* diawali dengan pengambilan download gambar, dan dilanjutkan pengerjaan media yang sesuai dengan *story board*. Pengambilan gambar untuk video pembelajaran di dalam aplikasi dibuat di dalam kelas saat siang hari. Dari video yang ambil peneliti kemudian mengerjakannya dan Menyusun video-video tersebut di *software camtasia studio* didapatkan gambar tokoh dengan aksesoris kekhasan daerah meliputi penutup kepala, pakaian dan senjata tradisional. Saat menjelaskan gambar pahlawan sebagian besar dokumen gambar dan materi diambil dari internet karena peneliti kesulitan mencari gambar asli para pahlawan. Lagu-lagu nasional dan daerah peneliti dapatkan dengan *mendownload* lagu melalui internet.

Gambar yang peneliti dapatkan dipilih dan diedit menggunakan *software paint*. Proses selanjutnya adalah menyatukan gambar dan lagu menggunakan *software windows movie maker* untuk menghasilkan *Ayo Kenal Pahlawanku* yang diharapkan. *Ayo Kenal Pahlawanku* yang sudah jadi kemudian dikompilasi menggunakan *software*



SAC 3 sehingga menghasilkan tampilan yang menarik dan tombol-tombol navigasi yang mudah dioperasikan penggunaannya. *Corel draw* digunakan sebagai *software* pendukung untuk menghasilkan gambar animasi sedangkan *audacity* untuk *sound* pada *Ayo Kenal Pahlawanku*.

Tahap berikutnya adalah pasca produksi yaitu proses pembuatan aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* untuk *smartphone* dan pembuatan dalam bentuk file *exe* dalam bentuk *software windows*. Aplikasi yang sudah selesai diproduksi kemudian divalidasi. Validator terdiri dari ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi digunakan untuk revisi produk.

Setelah produk media *Ayo Kenal Pahlawanku* direvisi berdasarkan tanggapan dan masukan ahli, dilanjutkan tahap empat yaitu implementasi. Pada tahap ini dilaksanakan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada enam orang peserta didik kelas IV-B SD Inpres Galangan Kapal IV dengan tingkat pemahaman yang berbeda yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Hasil uji coba dianalisis kemudian dijadikan dasar perbaikan produk sebelum benar-benar diujicobakan di lapangan. Uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik kelas IV-A SD Inpres Galangan Kapal IV yang berjumlah 30 orang secara keseluruhan.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif yaitu melakukan klasifikasi data yang diperoleh dari validasi ahli dan uji coba pengguna. Kelayakan *Ayo Kenal Pahlawanku* yang dikembangkan ditentukan berdasarkan hasil analisis data. Rekapitulasi hasil analisis data terkait dengan kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan Edisi Sulawesi Selatan* materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia



khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15. Rekapitulasi Hasil Analisis Tingkat Kevalidan, Kepraktisan, Kemenarikan, dan Keefektifan *Ayo Kenal Pahlawanku* Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Hasil (%)	Kriteria	Keterangan
1.	Kevalidan produk	81,85	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	Kepraktisan produk	96,38	Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
3.	Kemenarikan produk	94,39	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
4.	Keefektifan produk	89,00	Sangat efektif	Dapat digunakan tanpa revisi

Berdasarkan Tabel 4.15 dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan untuk peserta didik kelas IV SD layak dan dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran karena berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba pengguna telah memenuhi persyaratan sebagai berikut.

1. Melalui validasi ahli mendapat kategori sangat valid sehingga dapat digunakan tanpa revisi.
2. Berdasarkan hasil analisis angket pengguna yaitu peserta didik dan guru mengenai kepraktisan produk, mendapat kategori sangat praktis sehingga dapat digunakan tanpa revisi.
3. Berdasarkan hasil analisis angket pengguna mengenai kemenarikan produk, mendapat kategori sangat menarik sehingga dapat digunakan tanpa revisi.



4. Berdasarkan hasil analisis aktivitas peserta didik yang diperoleh melalui observasi, mendapat kriteria sangat praktis sehingga dapat digunakan tanpa revisi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan untuk peserta didik kelas IV SD telah memenuhi persyaratan valid, praktis, menarik, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran. Revisi tetap dilakukan untuk menyempurnakan produk *Ayo Kenal Pahlawanku* pembelajaran dengan memperhatikan saran dan masukan ahli materi dan ahli media.

Penelitian dan pengembangan produk multimedia sebelumnya telah dilakukan oleh Hastomo, A. (2016) dengan model pengembangan ADDIE. Pengembangan ini menghasilkan *Ayo Kenal Pahlawanku* yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas V SD/MI. Pada pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah aplikasi berbasis android *Ayo Kenal Pahlawanku* yang terdiri dari tiga menu. Pada pengembangan *Ayo Kenal Pahlawanku*, pengembang membuat video pembelajaran bermuatan lokal. Pengembangan dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan dan produksi (*development*). Produk mendapatkan persentase keidealan dari dua ahli dan *peer reviewer*.

Dibandingkan dengan produk pengembangan *Ayo Kenal Pahlawanku*, Keunggulan dari produk ini adalah mengenal pahlawan-pahlawan yang ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan memahami sejarah perjuangan pahlawan dan nilai positif yang bisa dicontoh oleh peserta didik.



Produk aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan ini mempunyai karakteristik sebagai berikut.

1. Materi yang disajikan dalam media *Ayo Kenal Pahlawanku* ini adalah mengenal pahlawan-pahlawan yang ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan memahami sejarah perjuangan pahlawan dan nilai positif yang bisa dicontoh oleh peserta didik masuk dalam Tema 8 Pahlawanku Subtema 3 Sikap Kepahlawanan. Aplikasi dibuat adalah tentang pahlawan-pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan sejarah perjuangan pahlawan untuk kelas IV SD dan juga dapat digunakan untuk semua kalangan.
2. *Ayo Kenal Pahlawanku* ini berbentuk *file apk*. *File* aplikasi dapat digunakan untuk pembelajaran berbantuan HP Android dengan *operating system android* dan juga dapat digunakan pada laptop dengan *System Operation Windows*. *File* pendukung untuk pemutaran *Ayo Kenal Pahlawanku* adalah *file* aplikasi dan *exe* dalam bentuk aplikasi.
3. *Software* utama dalam produk pengembangan ini adalah *Smart App Creator 3* sedangkan *software* pendukung adalah *powerpoint*, *paint*, *corel draw*. *Powerpoint*, *corel draw* dan *paint* digunakan untuk menggabungkan dan mengedit asset gambar, sedangkan *software SAC 3* digunakan untuk mengerjakan dan membuat aplikasi.



4. Media ini tidak bersifat interaktif sehingga dalam pembelajaran, peserta didik dibantu dengan permainan yang berisi soal-soal yang dikerjakan langsung oleh peserta didik secara individu.

5. Aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* edisi Sulawesi Selatan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan ini terdiri dari beberapa komponen, yaitu:

a. *Icon* logo dan nama aplikasi

Judul program pada produk pengembangan ini adalah *Ayo Kenal Pahlawanku* edisi Sulawesi Selatan dengan *icon* gambar pahlawan yang berpakaian adat. Judul aplikasi memberikan informasi kepada pengguna tentang materi yang akan dipelajari dalam aplikasi. Menurut Rusman, dkk. (2012:149) dalam sebuah program, judul disajikan berupa informasi tentang pokok materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari.

b. Tampilan *Splash Screen*

Pada *Splash Screen* adalah layar pembuka setiap kali kita membuka sebuah aplikasi android. Layar pembuka pada aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* yaitu gambar bayangan dua orang tentara sedang berusaha mengibarkan bendera Merah Putih dengan terdapat tulisan *Ayo Kenal Pahlawanku*.

c. Judul Aplikasi

Pada menu judul terdapat gambar *icon* aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* berupa sepasang pahlawan dengan pakaian adat sebagai penanda asal daerah aplikasi dibuat dan tulisan “*Ayo Kenal Pahlawanku* edisi Sulawesi Selatan” dengan dua buah logo



yaitu logo Tut Wuri Handayani dan logo Universitas Bosowa dan terdapat menu yang dapat di pilih yaitu menu segitiga dan bingkai persegi dengan tulisan di bawahnya “mulai”.

d. Menu Utama

Pada menu utama terdapat gambar *icon* aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* dengan dengan posisi terpisah *icon* “*menu*” sehingga *icon* menu-menu lebih ditonjolkan agar peserta didik dapat mengetahui langkah-langkah selanjutnya dalam bermain. Dalam kotak menu terdapat tiga pilihan menu yaitu materi, video, dan permainan atau game dan gambar pulau Sulawesi dan dikhususkan Sulawesi Selatan.

e. Materi

Menu materi adalah inti dari pengembangan media *Ayo Kenal Pahlawanku* Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan ini. Dalam menu materi terdapat aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* yaitu gambar-gambar pahlawan dari provinsi Sulawesi Selatan. Pada masing-masing gambar pahlawan Ketika di klik akan muncul materi berupa sejarah singkat pahlawan tersebut sehingga peserta didik dapat membaca dalam waktu singkat.

f. Video

Menu video meliputi penjelasan materi biografi pahlawan-pahlawan dan sejarah singkatnya perjuangannya,yang dibawakan oleh peneliti dengan bantuan boneka tangan yang intraktif yang disajikan secara santai dan humoris sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan senang menonton video pembelajaran sejarah pahlawan dari daerahnya.



g. *Game/Permainan*

Menu *game/permainan* berisi soal-soal yang dibuat untuk menguji pemahaman dan ingatan peserta didik mengenai pahlawan dari Sulawesi Selatan. Soal dikemas dengan berbagai bentuk seperti pilihan ganda, geser jawaban, tebak pahlawan dan dengan musik benar dan salah sehingga peserta didik senang menjawab soalnya latihan yang diberikan.

Produk aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan ini dikembangkan peneliti dengan memasukkan beberapa elemen, antara lain:

1. Teks

Munir (2013:17) menjelaskan bahwa teks merupakan kombinasi beberapa huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat untuk menjelaskan maksud dari penulis sehingga pembaca dapat memahami pesan yang ingin disampaikan penulisnya. Dalam produk pengembangan ini, teks digunakan untuk memberikan keterangan (*caption*) pada gambar pahlawan sehingga pengguna dapat mengetahui nama pahlawan dan sejarah perjuangannya.

Penentuan huruf dipertimbangkan berdasarkan kemenarikan dan kejelasan pesan. Teks dibuat sesuai dengan tampilan gambar, sejalan dengan pendapat Smaldino, dkk. (2008:87) bahwa gaya dari teks seharusnya selaras dengan unsur-unsur visual lainnya. Smaldino, dkk. (2008:88) juga menyampaikan bahwa demi tujuan pengajaran atau penyampaian informasi disarankan memakai gaya yang terus terang, gaya teks yang polos yaitu tidak ada hiasan. Oleh sebab itu peneliti menggunakan *font Neucha* untuk menuliskan sejarah perjuangan, tulisan Sulawesi Selatan menggunakan *font lontara*, dan *font Showcard Gothik* digunakan untuk menuliskan *caption* di bawah



tayangan *Ayo Kenal Pahlawanku* dengan pertimbangan *font* tersebut jelas dan menarik agar mudah dibaca dan menarik perhatian sehingga dapat memberikan penekanan pada pesan-pesan tertentu, warna teks sebaiknya kontras dengan warna *background* (Smaldino, dkk 2008:89). Pada media ini *background* menu halaman judul, beranda, dan halaman penutup berwarna biru muda sehingga peneliti memilih menggunakan warna merah dan hitam untuk teksnya. Untuk *petunjuk, tujuan pembelajaran, gudang info, dan profil pengembang* digunakan teks berwarna putih bayangan merah dengan *background* merah putih. Pada aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* warna *background* tiap-tiap pahlawan berbeda-beda, namun demikian juga warna teks tetap sama yaitu hitam teks menyesuaikan warna *background* papan nama yaitu putih yang ada dengan tetap mempertimbangkan segi kekontrasan warna.

Hal lain yang diperhatikan dalam pengembangan media *Ayo Kenal Pahlawanku* ini adalah ukuran *font*. Smaldino, dkk. (2008:88) berpendapat bahwa ukuran teks sangat penting bagi kemudahan keterbacaan. Dengan mempertimbangkan keterbacaan teks oleh peserta didik antara mata dan *smartphone* di 20 cm, maka dalam media ini digunakan ukuran 50 *point*.

## 2. Gambar

*Ayo Kenal Pahlawanku* ini dibuat dengan menyusun gambar-gambar pahlawan berupa foto yang diunduh dari internet. Gambar sebagian mempunyai resolusi rendah dan warna yang kurang tajam karena kurangnya sumber gambar yang dapat diambil. Namun demikian pada umumnya gambar dari kamera memerlukan pengeditan karena agar dapat terlihat jelas. Gambar-gambar pahlawan diolah melalui aplikasi SAC



kemudian dilengkapi dengan sejarah perjuangan dan video sehingga menghasilkan aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* yang padu berbentuk *Apk*.

### 3. *Audio*

*Audio* yang digunakan dalam produk pengembangan ini berupa *sound effect*, *background sound (backsound)*, dan lagu daerah. *Sound effect* digunakan pada tiap kemunculan animasi teks dan gambar serta pergerakan kursor pada tombol navigasi. *Backsound* digunakan sebagai *audio* pada beranda. *Audio* yang digunakan sebagai *backsound* adalah instrumen lagu Gugur Bunga. Pada *Ayo Kenal Pahlawanku* yang terdapat dalam menu materi, *audio* yang digunakan adalah lagu daerah dari tiap-tiap provinsi sesuai dengan provinsi yang dipilih untuk ditayangkan.

### 4. *Animasi*

Pada produk pengembangan ini animasi terdapat pada *opening*, beranda, dan *closing*. Pada *opening* animasi digunakan pada saat memunculkan judul program, logo, dan nama pengembang. Animasi juga digunakan pada beranda untuk memunculkan menu program. Pada *closing*, animasi berupa teks bergerak memunculkan kalimat pesan moral dan ucapan terima kasih.

## BAB V

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat dibuat simpulan dan saran dalam penelitian ini. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

#### A. Kesimpulan

Pada bagian akhir penulis memaparkan kesimpulan yaitu

1. Aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran materi mengenal pahlawan yang ada di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi *Ayo Kenal Pahlawanku* memenuhi kriteria sangat valid. dan aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* memenuhi kriteria sangat praktis dan sangat menarik.
2. Aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran materi mengenal pahlawan yang ada di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli, media *Ayo Kenal Pahlawanku* memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata kevalidan produk sebesar 81,85%. Tingkat kepraktisan dan kemenarikan produk berdasarkan uji coba pengguna berturut-turut adalah 96,38% dan 94,39%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* memenuhi kriteria sangat praktis dan sangat menarik sehingga dapat digunakan tanpa revisi.



3. Aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* memenuhi kriteria keefektifan diukur berdasarkan aktivitas peserta didik. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan Aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* pada saat uji coba lapangan memperoleh tingkat pencapaian 89.00%. Jika dikonversikan pada kriteria keaktifan hasil ini memenuhi kriteria sangat aktif sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan seluruh hasil analisis produk meliputi kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* ini sangat layak untuk digunakan sebagai suplemen pembelajaran materi Mengenal Pahlawan yang Ada di Indonesia

#### **B. Saran**

Beberapa saran pemanfaatan produk aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan, antara lain:

- a. Berdasarkan kesimpulan Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi *android* media *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan Pemanfaatan media *Ayo Kenal Pahlawanku* didapatkan saran yaitu aplikasi ini harus dikembangkan dan dibuat aplikasi lain untuk materi-materi lain agar dapat digunakan beberapa materi.
- b. Aplikasi *android* media *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran materi mengenal pahlawan yang ada



di Indonesia. Hasil validasi ahli materi, media *Ayo Kenal Pahlawanku* memenuhi kriteria sangat valid. hal ini menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* memenuhi kriteria sangat praktis dan sangat menarik sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi ahli media, media *Ayo Kenal Pahlawanku* memenuhi kriteria sangat valid. hal ini menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* memenuhi kriteria sangat praktis dan sangat menarik sehingga dapat digunakan tanpa revisi dengan saran bahwa aplikasi ini di kembangkan lagi untuk materi lain aplikasi pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* ini sangat layak untuk digunakan sebagai suplemen pembelajaran materi Mengenal Pahlawan yang Ada di Indonesia

*Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Pahlawan ini dilakukan dengan tujuan agar produk dapat digunakan oleh peserta didik kelas IV SD secara luas. Dengan diseminasi ini diharapkan *Ayo Kenal Pahlawanku* dapat digunakan oleh banyak pihak yang membutuhkan.

Produk aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan yang Ada di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dan Memahami Sejarah Perjuangan Para Pahlawan ini sejarah singkat pahlawan dari daerah Provinsi Sulawesi Selatan di Indonesia, meskipun tidak semua pahlawan dari Sulawesi Selatan dapat dipelajari dalam aplikasi sehingga akan dikembangkan lagi untuk pahlawan-pahlawan selanjutnya. Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut adalah dengan membuat *Ayo Kenal Pahlawanku* yang lebih lengkap



untuk pahlawan dari Sulawesi Selatan. *Ayo Kenal Pahlawanku* dapat dibuat berseri, setiap seri berisi pahlawan dari daerah-daerah yang lengkap khusus untuk satu provinsi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akbar, T. N. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi *Guided Inquiry* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(6): hlm 1120-1126, (online), (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6456/2737>) diakses 21 November 2020.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Berk, R. A. 2009. Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1): hlm 1–21. (online), ([www.sicet.org/journals/ijttl/issue0901/1\\_Berk.pdf](http://www.sicet.org/journals/ijttl/issue0901/1_Berk.pdf)) diakses 21 November 2020.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim, Sihkabudden, Suprijanta, dan Kustiawan. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Irawan Indra, 2014 Penerapan Pembelajaran Mobile Learning. (online), (<http://wawanindrawan.wordpress.com/2014/07/23/pembelajaran-berbasis-e-learning/>)
- Lee, W.W & Owens, D.L. 2004. *Multimedia Based Instructional Design Computer Based Training, Web Based Training, Distance Broadcast Training, Performance Based Solution*. San fransisco: Pfeiffer.
- Mayer, R. 2001. *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Terjemahan Teguh Wahyu Utomo. 2009. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, A. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Safitri, Laras. 2012. *Yummyland: Mengenal Buah dan Sayur*. Multimedia Interaktif: Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., Rahardjito. 2002. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Santrock. J.W. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan Tri Wibowo. 2013. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, E. R. 2009. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Terjemahan Maryanto Samosir. 2011. Jakarta: PT Index.
- Smaldino, S.E, Lowther, D.L, Russell, J.D. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Terjemahan Arif Rahman. 2011. Jakarta: Kencana.
- Sudjana. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif & Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Wibowo, R. 2014. Pengaruh Pahlawanku dan Teknik 5W+1H Terhadap Aktivitas Dan Prestasi Menulis Cerpen Pada Peserta didik Kelas X Sma Pancasila Purworejo Tahun Ajaran 2012/2013. *ejournal unnes* (online) ([ejournal.umpwr.ac.id/index.php/surya-bahtera/article/view/965](http://ejournal umpwr.ac.id/index.php/surya-bahtera/article/view/965)) diakses 17 November 2020.



## DAFTAR LAMPIRAN

1. SCAN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
2. SCAN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
3. SCAN LEMBAR ANGKET TANGGAPAN SISWA
4. SCAN LEMBAR ANGKET TANGGAPAN GURU
5. SCAN LEMBAR OBSEVASI AKTIVITAS SISWA
6. PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI
7. BARCODE LINK DOWNLOAD APLIKASI



### SCAN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**ANGKET VALIDASI MEDIA**

**Judul Penelitian**

**Pengembangan Aplikasi Ayo Kenal Pahlawan Edisi Sulawesi Selatan**

**(Sebagai Suplemen Pembelajaran Materi Menenal Pahlawan yang Ada di Indonesia)**

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Pengisian lembar validasi ini untuk mengukur kevalidan media yang terdapat pada aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku untuk kegiatan pembelajaran
2. Penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian dengan menggunakan skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Apapun rentang skor dapat dijelaskan sebagai berikut  
1= kurang baik  
2= kurang  
3= cukup  
4= baik  
5= sangat baik
3. Kesimpulan, saran, dan komentar secara keseluruhan mohon ditulis pada kolom yang sudah disediakan.

**LEMBAR VALIDASI MEDIA**

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian petunjuk penggunaan				✓	
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					✓
4	Kemampuan media dan memotivasi siswa				✓	
5	Kesesuaian media dengan suplemen pembelajaran					✓
6	Kemampuan media dalam memotivasi siswa				✓	
7	Media dapat menciptakan rasa senang siswa					✓
8	Media dapat menjadi alat bantu mengingat dan memahami materi					✓
9	Media dapat mengulang materi					✓
10	Media dapat digunakan sebagai stimulus					✓
11	Kemudahan dalam menggunakan media				✓	
12	Kejelasan tulisan				✓	



NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
13	Kejelasan Gambar				✓	
14	Ketepatan jenis, ukuran, dan warna huruf				✓	
15	Kecocokan musik pengiring				✓	
16	Ketepatan <i>icon</i> aplikasi				✓	
17	Kejelasan video					✓
18	Kesesuaian alur navigasi dengan halaman yang di tuju					✓
19	Kemenarikan <i>layout</i> tampilan aplikasi			✓		
20	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	

Tanggapan dan saran mengenai aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku Edisi Sulawesi Selatan secara keseluruhan

1. Tambahkan fitur navigasi
2. Nada tombol diperbaiki
3. Lighting pada materi buram
4. Secara keseluruhan sudah cukup baik
5. Sarannya, kembangkan dengan materi dan kreatif tampilannya.

Makassar, 3 Mei 2021

Ahli Media

Muhammad Amirullah, S.Pd., M.Pd.



SCAN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

ANGKET VALIADASI MATERI

Judul Penelitian

Pengembangan Aplikasi Ayo Kenal Pahlawan Edisi Sulawesi Selatan

(Sebagai Suplemen Pembelajaran Materi Mengenal Pahlawan yang Ada di Indonesia)

PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini untuk mengukur kevalidan materi yang terdapat pada aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku untuk kegiatan pembelajaran
2. Penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian dengan menggunakan skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Apapun rentang skor dapat dijelaskan sebagai berikut  
1= kurang baik  
2= kurang  
3= cukup  
4= baik  
5= sangat baik
3. Kesimpulan, saran, dan komentar secara keseluruhan mohon ditulis pada kolom yang sudah disediakan.

LEMBAR VALIDASI MATERI

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				✓	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
3	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa				✓	
4	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				✓	
5	Sistematikan penyajian materi dengan aplikasi Ayo Kenal pahlawanku				✓	
6	Kebenaran materi yang dikemas dalam Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku				✓	
7	Kedaman materi dalam aplikasi				✓	
8	Materi mendukung tumbuhnya Nasionalisme				✓	
9	Materi mendukung adanya kesadaran rela berkorban				✓	
10	Materi mendukung persatuan dan kesatuan				✓	
11	Materi mendukung persatuan dan kesatuan tumbuhnya sikap kepahlawanan					✓
12	Penggunaan Bahasa yang tepat				✓	



NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
13	Materi mudah dipahami					✓
14	Kemampuan media dalam memperjelas materi					✓

Tanggapan dan saran mengenai aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku Edisi Sulawesi Selatan secara keseluruhan

- Aplikasi dan materi sangat menarik hanya dari segi penggunaan kota harus lebih komunikatif.

- Sebaiknya lebih variatif ke diri Aplikasinya (untuk ke depannya)

Makassar, Mei 2021  
Ahli Materi

Dr. Asis Najeng S.Pd., M.Pd.



SCAN LEMBAR ANGKET TANGGAPAN SISWA

**ANGKET TANGGAPAN SISWA**  
**Kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV**

Nama siswa	: Kiki
NISN	:

1. Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui kesan dan pesan kalian setelah belajar menggunakan aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku Edisi Sulawesi Selatan*.  
2. Isilah dengan menulis tanda centang (✓) pada kolom-kolom yang telah disediakan  
3. Silahkan bertanya apabila ada hal yang kurang jelas.

Contoh:  
Saya senang belajar menggunakan *aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku Edisi Sulawesi Selatan*  
Jika hal itu sangat sesuai dengan perasaanmu, maka berilah tanda centang (✓)

1 Tidak sesuai	2 Kurang sesuai	3 cukup sesuai	4 sesuai	5 Sangat sesuai
				✓

4. Trelitilah Jawabanmu sebelum dikumpulkan!

NO	Perasaanmu	SKOR				
		1 Tidak sesuai	2 Kurang sesuai	3 Cukup sesuai	4 Sesuai	5 Sangat Sesuai
1	Saya mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan <i>Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku</i>					✓
2	Saya tidak kesulitan saat belajar menggunakan <i>Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku</i>					✓
3	Saya marasa mudah mengerjakan kuis pembelajaran dengan menggunakan <i>Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku</i>					✓
4	Saya marasa lebih mengenal pahlawan-pahlawan dari Sulawesi Selatan saat pembelajaran dengan					✓



	menggunakan <i>Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku</i>					
5	Saya senang dengan proses pembelajaran				✓	
6	Saya merasa ingin tahu dan penasaran dengan pembelajaran menggunakan Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku					✓
7	Saya senang Ketika belajar menggunakan <i>aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku</i> karna ada game dan videonya					✓
8	Saya merasa semangat belajar menjadi meningkat					✓
9	Saya tidak cepat bosan saat belajar				✓	
10	Saya mengerjakan soal dengan semangat karna seru ada gambar dan suaranya					✓

Tanggapan dan saran

Saya merasa lebih mudah dan memahami materi dengan menggunakan ayo kenal pahlawanku



SCAN LEMBAR ANGKET TANGGAPAN SISWA

**ANGKET TANGGAPAN GURU**

**Judul Penelitian**  
**Pengembangan Aplikasi Ayo Kenal Pahlawan Edisi Sulawesi Selatan**  
**(Sebagai Suplemen Pembelajaran Materi Mengenal Pahlawan yang Ada di Indonesia)**

**PETUNJUK PENGISIAN**

**Responden** : Abdul Kadirjaelani, S.Pd.  
**Tanggal Pelaksanaan** : 31 Mei 2021

- Pengisian lembar berdasarkan tanggapan/penilaian berdasarkan penilaian guru setelah menggunakan aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku untuk kegiatan pembelajaran
- Penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian dengan menggunakan skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Apapun rentang skor dapat dijelaskan sebagai berikut  
1= tidak sesuai  
2= kurang sesuai  
3= cukup sesuai  
4= sesuai  
5= sangat sesuai
- Kesimpulan, saran, dan komentar secara keseluruhan mohon ditulis pada kolom yang sudah disediakan.

**LEMBAR ANGKET TANGGAPAN GURU**

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk penggunaan mudah saya pahami					✓
2	Tidak mengalaami kesulitan dalam menggunakan aplikasi dalam pembelajaran secara klasikal					✓
3	Menggunakan aplikasi saya lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran					✓
4	Menggunakan aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku dapat menghemat waktu pelajaran					✓
5	Menggunakan aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku dapat menghemat waktu pelajaran					✓
6	Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku dapat digunakan berulang-ulang					✓
7	Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku sesuai dengan karakteristik siswa					✓
8	Materi Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku memudahkan saya dalam memperkenalkan pahlawan dari Sulawesi Selatan					✓



NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
9	Saya senang dengan tampilan Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku					✓
10	Senang dengan materi Pahlawan dari Sulawesi Selatan					✓
11	Saya senang menggunakannya dalam Pembelajaran					✓
12	Saya tertari untuk menegembangkan aplikasi ini untuk pembelajaran lain				✓	

Tanggapan dan saran mengenai aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku Edisi Sulawesi Selatan secara keseluruhan

- Video ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi Tema IV Pahlawanku menggunakan Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku.

Makassar, 1 Juni 2021

Guru Kelas IV

Abdul Kadirjaelani, S.Pd.



SCAN LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**

Hari/Tanggal Pelaksanaan : Mei 2021  
Pertemuan Ke : 1 (PERTAMA)

1. Pengisian lembar observasi berdasarkan pengamatan aktivitas siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku untuk kegiatan pembelajaran
2. Pengamatan ditinjau dari beberapa aspek dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian dengan menggunakan skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Apapun rentang skor dapat dijelaskan sebagai berikut  
1= sangat kurang, jika dilaksanakan oleh 1-6 siswa  
2= kurang, jika dilaksanakan oleh 7-12 siswa  
3= cukup, jika dilaksanakan oleh 13-18 siswa  
4= baik, jika dilaksanakan oleh 19-24 siswa  
5= sangat baik, jika dilaksanakan oleh 25-30 siswa
3. Kesimpulan, saran, dan komentar secara keseluruhan mohon ditulis pada kolom yang sudah disediakan.

**LEMBAR ANGGKET TANGGAPAN GURU**

Tahap	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
Pendahuluan	Mendengarkan informasi dari guru tentang tujuan pembelajaran dan target hasil belajar yang akan dicapai					✓
	Termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan menunjukkan sikap perhatian, antusias					✓
Kegiatan Inti	Terlibat aktif dalam pelaksanaan pembelajaran				✓	
	Terlibat dalam pemecahan masalah			✓		
	Aktif bertanya apabila tidak memahami persoalan			✓		
	Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahabn masalah				✓	
	Melatih diri memecahkan masalah atau soal sejenis					✓
	Menerapkan apa yang diperoleh dalam penyelesaian tugas				✓	



Tahap	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
Penutup	Mengerjakan evaluasi yang diberikan guru dan mengumpulkan tepat waktu					✓
	Termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan menunjukkan sikap perhatian, antusias					✓
Jumlah skor						
Skor total						

Tanggapan dan saran mengenai aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku Edisi Sulawesi Selatan secara keseluruhan

Peserta didik merasa senang dengan proses pembelajaran.

Makassar, | Juni 2021

Guru Kelas VI

Suciyani Suaeb, M.Pd.



Aplikasi Android Pembelajaran

Dengan



**Smärt**

**Apps Creator 3**

*Petunjuk Penggunaan*

**Ayo Kenal  
Pahlawan**

edisi

**SUL SEL**



Ditulis oleh:

**YUSRAN**



<i>Scene</i>	<i>Deskripsi</i>	<i>Visual</i>	<i>Audio</i>
1.	<p><i>Opening:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Animasi <i>opening</i></li><li>➤ <i>Background</i> berwarna merah</li><li>➤ Terdapat logo dan tulisan Universitas Bosowa</li></ul> <p>Halaman pembuka</p>		Mars “Universitas Bosowa”
<b>Judul</b>			
2.	<p>Halaman Judul:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ <i>Background</i> layar bernuansa merah</li><li>➤ Tulisan <b>Ayo Kenal Pahlawan</b> Indonesia dengan <i>background</i> berwarna hijau</li><li>➤ Pojok kiri dan kanan atas terdapat logo Tut Wuri Handayani dan logo Dinas Pendidikan Provinsi</li><li>➤ Tulisan Edisi SulSel</li></ul>		Musik instrumen “Hari Merdeka”



Scene	Deskripsi	Visual	Audio
	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Nama Pembuat Aplikasi</li><li>➤ Ikon Pahlawan bernuansan Sulawesi Selatan</li><li>➤ Tampilan lengkap halaman judul</li></ul>		
<b>Petunjuk Penggunaan</b>			
3.	<p><b>Petunjuk</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ <i>Aplikasi Ayo Kenal Pahlawanku</i> ini berisi nama, gambar dan sejarah Pahlawan Nasional yang berasal dari Provinsi Sulawesi Selatan.</li><li>➤ <i>Background</i> merah bata</li><li>➤ Untuk memainkan aplikasi, klik tombol  <b>Mulai</b></li></ul>	<p>Aplikasi <i>Ayo Kenal Pahlawanku</i> ini berisi nama, gambar dan sejarah Pahlawan Nasional yang berasal dari Provinsi Sulawesi Selatan. Untuk memainkan aplikasi, klik  tombol <b>Mulai</b></p> 	



Scene	Deskripsi	Visual	Audio
		<p>Kemudian akan diarahkan masuk aplikasi</p>  <p>kemudian pilih Menu yang dikehendaki dengan mengklik <b>Materi, Video, atau Game</b> pada aplikasi.</p> <p>Klik <b>Materi</b> untuk membaca berupa sejarah singkat perjuangan Pahlawan.</p> <p>Klik <b>Video</b> untuk memutar video berupa sejarah singkat perjuangan Pahlawan.</p> <p>Klik <b>Game</b> untuk mengerjakan tugas berupa berbagai bentuk soal sejarah perjuangan Pahlawan</p> <p>Keterangan tombol:</p> <ul style="list-style-type: none"><li> Tombol untuk memulai permainan</li><li> Tombol untuk memulai permainan</li><li></li></ul>	



Scene	Deskripsi	Visual	Audio
	<p>Tampilan menu</p>  <b>Materi</b>	<p>Tombol untuk masuk ke menu Materi bacaan</p>  Tombol untuk masuk ke menu video Pembelajaran  Tombol untuk masuk ke menu Permainan menjawab soal latihan  Tombol untuk menuju ke halaman sebelumnya  Tombol untuk menuju ke halaman selanjutnya <p>Saat masuk menu </p> <p><b>Materi</b></p>  <p>Tampilan menu <b>Materi</b> yaitu berupa gambar pahlawan-pahlawan dari Sulawesi Selatan</p> <p>Yang dapat di <i>klik</i> untuk melihat biografi pahlawan-pahlawan tersebut.</p> <p><b>1. Sultan Hasanuddin</b></p>	



Scene	Deskripsi	Visual	Audio
	<p>Tampilan menu</p> 	 <p>Hal pertama yang harus diketahui dari biografi Sultan Hasanuddin adalah silsilah keluarganya. Lahir dari ayah Sultan Malikussaid yang merupakan Raja Gowa ke-15 dan I Sabbe To'mo Lakuntu, Sultan Hasanuddin memang lahir dari keluarga kerajaan. Selain ayahnya yang waktu itu menjabat sebagai raja dan kakaknya yang juga merupakan raja generasi sebelumnya Kerajaan Gowa, Sultan Hasanuddin lahir di Gowa pada 12 Januari</p> <p>21.06</p> <p>KEMBALI</p> <p>SmartAppsCreator</p> <p>2. Syek Yusuf Al Makassar</p>  <p>3 Juli 1626 pahlawan nasional Republik Indonesia berasal dari Gowa Sulawesi Selatan lahir ke dunia. Ia adalah Syekh Yusuf Abu Mahasin Tajau Khawati Al-Makassary Al-Bantani. Ia juga digelari Tuanta Saianaka ri Gowa ("tuan guru penyelamat kita dari Gowa") oleh pendukungnya di kalangan rakyat Sulawesi Selatan. Syekh Yusuf lahir dari pasangan Abdullah dengan Aminah. Ketika lahir ia dinamakan Muhammad Yusuf, suatu nama yang diberikan oleh Sultan Alauddin (Berkuasa sejak 1593 -</p> <p>21.07</p> <p>KEMBALI</p> <p>SmartAppsCreator</p> <p>3. Andi Mappanyukki</p>  <p>Andi Mappanyukki adalah tokoh pejuang dan bangsawan di Sulawesi Selatan. Ia merupakan putra Raja Gowa XXXIV, Makkulau Daeng Serang Karaengta Lembang Parang Sultan Husain Tu Tiang ri Bundu'na (Somba Ilang). Sementara itu, ibu Andi Mappanyukki adalah I Cella We'tennipadang Arung Alita, putri tertua dari La</p> <p>21.07</p> <p>KEMBALI</p> <p>SmartAppsCreator</p>	<p>Musik instrumen "Gugur Bunga"</p>



Scene	Deskripsi	Visual	Audio
		<p data-bbox="787 682 1112 724"><b>4. La Landungkelleng</b></p>  <p data-bbox="787 1123 1266 1228">Tekan menu <b>KEMBALI</b> <b>Kembali</b> untuk melihat biografi pahlawan lainnya</p> <p data-bbox="787 1291 1112 1333"><b>5. Andi Mappanyukki</b></p>  <p data-bbox="787 1617 1266 1711">Tekan menu <b>KEMBALI</b> <b>Kembali</b> untuk melihat biografi pahlawan lainnya</p>	



Scene	Deskripsi	Visual	Audio
		<p><b>6. Ranggong Daeng Romo</b></p>  <p>Ranggong Daeng Romo selama kariernya memimpin kelaskaran perjuangan dalam menegakkan kemerdekaan Republik Indonesia, telah memimpin per tempuran atau memerintahkan penyerangan kurang lebih lima puluh kali dari enam puluh kali bertrokan bersenjata antara pasukan kelaskaran dengan KNIL.</p> <p>Ranggong Daeng Romo dilahirkan pada tahun 1915, di suatu tempat yang dikenal oleh masyarakat dengan</p> <p>Tekan menu  <b>Kembali</b> untuk melihat biografi pahlawan lainnya</p> <p><b>7. Andi Abdullah Bau Massepe</b></p>  <p>Andi Abdullah Bau Massepe lahir pada tahun 1918. Andi Abdullah Bau Massepe merupakan Panglima pertama TRI Divisi Hasanuddin dengan pangkat Letnan Jendral.</p> <p>Ibu Andi Abdullah Bau Massepe bernama Besse Bulu yang merupakan putri Raja Sidenreng di daerah Massepe, Kabupaten Sidenreng Rappang.</p> <p>Massepe dahulunya merupakan salah satu pusat</p> <p>Tekan menu  <b>Kembali</b> untuk melihat biografi pahlawan lainnya</p> <p><b>8. Andi Jemma</b></p>  <p>Andi Djemma merupakan seorang pahlawan nasional yang lahir di Palopo, Sulawesi Selatan pada 15 Januari 1901 dan meninggal di Makassar pada 23 Februari 1965.</p> <p>Merupakan Raja (Datu) Luwu yang dinyatakan sebagai Pahlawan Nasional pada 8 November 2002 oleh Presiden Republik Indonesia.</p> <p>Ketika Indonesia akan memerdekakan diri dari penjajah, Andi Djemma memimpin Gerakan Soekarno Muda.</p> <p>Tekan menu  <b>Kembali</b> untuk melihat biografi pahlawan lainnya</p>	



Scene	Deskripsi	Visual	Audio
	<p>Tampilan Menu <i>Video</i></p> 	<p><b>9. Padjonga Daeng Ngalle</b></p>  <p>Tekan menu  <b>Kembali</b> untuk melihat biografi pahlawan lainnya</p> <p><b>10. Opu Daeng Risaju</b></p>  <p>Tekan menu  <b>Kembali</b> untuk melihat biografi pahlawan lainnya</p> <p><b>11. Sultan Daeng Radja</b></p>  <p>Tekan tombol  <b>Home</b> untuk Kembali ke <b>Menu Utama</b></p>	



<i>Scene</i>	<i>Deskripsi</i>	<i>Visual</i>	<i>Audio</i>
	<p>Tampilan Menu <i>Game</i></p> 	<p>Tampilan Menu  <i>Video</i></p>  <p>Tampilan menu <i>Video</i> adalah Video ilustrasi dan penjelasan mengenai biografi pahlawan-pahlawan dari Sulawesi Selatan Yang dapat di <i>klik</i> untuk membaca biografi pahlawan tersebut</p> <p>Tekan tombol  <i>Home</i> untuk Kembali ke <b>Menu Utama</b></p> <p>Tampilan Menu  <i>Game</i></p>	



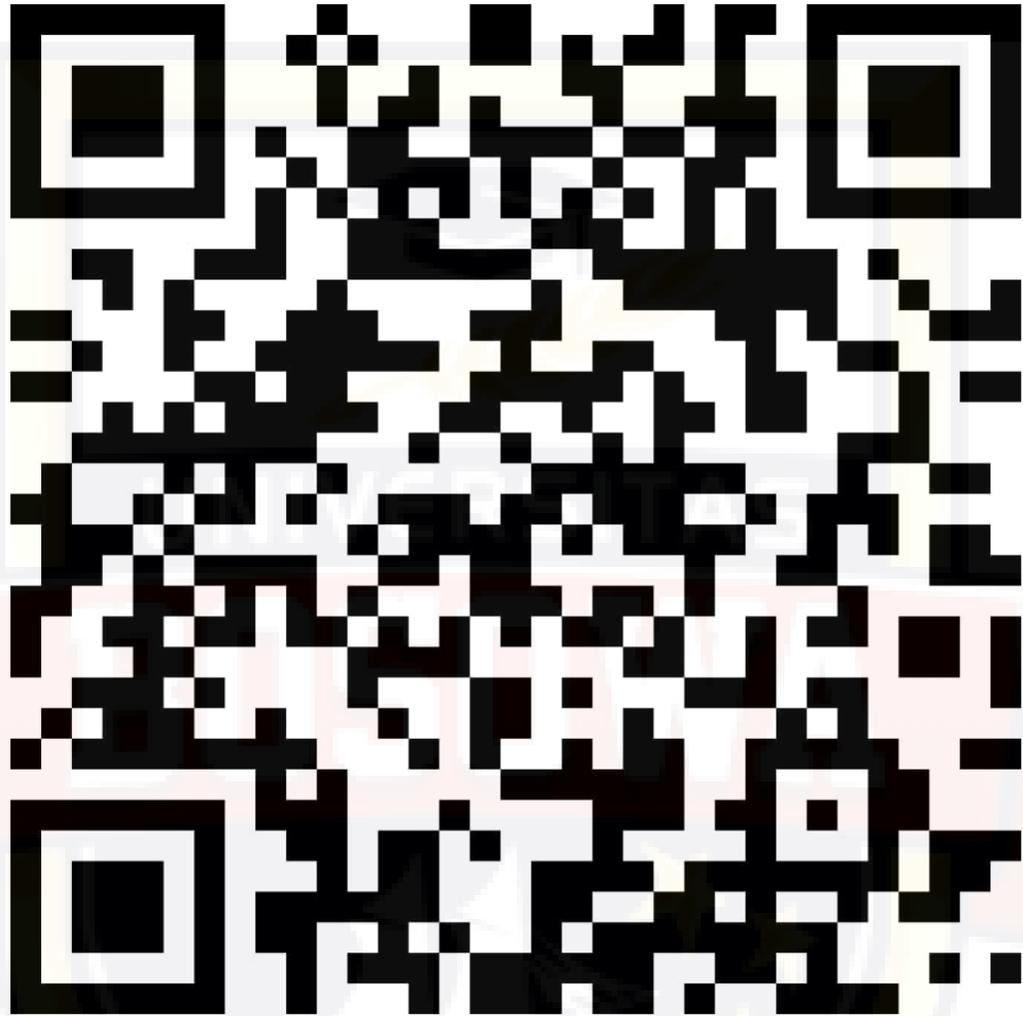
<i>Scene</i>	<i>Deskripsi</i>	<i>Visual</i>	<i>Audio</i>
		 <p>Tekan tombol  <b>Play</b> untuk masuk ke Soal Latihan</p> <p><b>Bentuk soal latihan</b></p>  <p><b>Bentuk pilihan ganda</b></p>  <p><b>Pilihan gambar</b></p>	
	<p>Terdapat papan skor untuk melihat hasil</p>		



<i>Scene</i>	<i>Deskripsi</i>	<i>Visual</i>	<i>Audio</i>
	<p>kseluruhan jawaban yang dikerjakan</p> <p>Pada bagian akhir ditutup dengan “lagu-lagu daerah Sulawesi Selatan”</p>	 <p>Bentuk mencocokkan dengan menggeser</p> <p><b>Papan skor hasil kerja</b></p>  <p><b>Lagu-lagu daerah Sulawesi Selatan</b></p> 	



**LINK BARCODE APLIKASI**



**RIWAYAT HIDUP**



**YUSRAN**, lahir di Makassar, tanggal 12 Oktober 1984, anak keempat dari empat bersaudara, dari pasangan Haerana dengan Arifin Penulis masuk pendidikan formal pada tahun 1990 di SD Inpres Galangan Kapal II dan tamat pada tahun 1996 di SD Inpres Galangan Kapal IV (pemekaran sekolah). Setelah itu lanjut di SLTP Islam Datuk Ri Bandang dan tamat pada tahun 1999 Di SMP Ki Hajar Dewantara Makassar. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMU Negeri 4 Makassar dan tamat pada tahun 2002. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di STAI DDI Maros Program Studi Diploma Dua (D-II) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan selesai pada tahun 2004. Pada tahun 2006, penulis kuliah ulang mulai dari semester satu dan terdaftar sebagai mahasiswa reguler di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selesai tahun 2010. Pada tahun 2018, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana Universitas Bosowa.