



Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Karakter Semangat Kebangsaan Muatan IPS Kelas V

Ni Kadek Citra Kusuma Dewi¹, I Gusti Agung Ayu Wulandari²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Ganesha

Email: citra.kusuma@undiksha.ac.id, ayu.wulandari@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didasari atas belum tersedianya media pembelajaran aplikasi berbasis karakter semangat kebangsaan yang mengakibatkan menurunnya karakter semangat kebangsaan siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran aplikasi berbasis karakter semangat kebangsaan pada materi peristiwa pembacaan teks proklamasi muatan IPS siswa kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian dalam penelitian ini melibatkan 1 ahli isi mata pelajaran 1 ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, uji perorangan serta uji kelompok kecil siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan metode non tes dalam pengumpulan datanya dengan instrument berupa lembar kuesioner dengan skala likert 4. Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif yang dianalisis dengan teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif. Adapun hasil uji validasi produk oleh ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase skor 76,9% dengan kualifikasi baik. Validator ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor 90% berada pada kategori sangat baik dan hasil validasi ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor 80% dengan kualifikasi baik. Hasil uji coba perorangan memperoleh persentase skor 91,66% dengan kualifikasi sangat baik dan uji kelompok kecil memperoleh persentase skor 92,5% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut media pembelajaran aplikasi berbasis karakter semangat kebangsaan valid dan layak digunakan pada pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi, Karakter*

Abstract

This research is based on the unavailability of application learning media based on the character of the national spirit which results in the decline in the character of the student's national spirit. The purpose of this research is to produce application learning media based on the character of the national spirit in the material for reading the text of the proclamation of social studies content for class V students. This research is a development research (R&D) using the ADDIE model. The research subjects in this study involved 1 subject content expert, 1 learning design expert and instructional media expert, individual test and small group test for class V students. This study used a non-test method in collecting data with the instrument in the form of a questionnaire sheet with a Likert scale 4. Data in this study in the form of quantitative and qualitative data which were analyzed by quantitative descriptive statistical data analysis techniques. The results of the product validation test by subject matter experts obtained a percentage score of 76.9% with good qualifications. The learning design expert validator obtained a percentage score of 90% in the very good category and the validation results of the learning media expert obtained a percentage score of 80% with good qualifications. The results of individual trials obtained a percentage score of 91.66% with very good qualifications and small group tests obtained a percentage score of 92.5% with very good qualifications. Based on the results of the feasibility test, the application learning media based on the character of the national spirit is valid and suitable for use in learning.

Keywords: *Learning Media, Applications, Character*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang penting bagi kehidupan, hal ini disebabkan karena besarnya pengaruh baik yang tampak jelas dari majunya suatu sistem pendidikan (Haerullah & Elihami, 2020). Pandemi covid-19 yang terjadi ini memberikan dampak pada pendidikan di Indonesia, dengan hal tersebut membuat pemerintah

untuk melakukan tindakan guna memutus rantai penyebaran covid-19 dengan menerapkan social distancing (Setyorini, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran jarak jauh merupakan solusi untuk mengatasi kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka. Ini menghadirkan tantangan bagi semua elemen dan jenjang pendidikan untuk menjaga kelas tetap aktif bahkan setelah sekolah ditutup (Herliandry et al., 2020). Pembelajaran jarak jauh, juga dikenal sebagai pembelajaran daring, adalah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk menciptakan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Fikri et al., 2021). Pendidik dan semua elemen pendidikan diwajibkan untuk mempertahankan pembelajaran daring. Hal ini memungkinkan untuk guru melakukan dan menciptakan berbagai inovasi dan adaptasi terkait penggunaan teknologi yang sudah tersedia untuk mendukung proses pembelajaran (Ndasung, 2021). Media teknologi dalam proses pembelajaran menawarkan banyak manfaat bagi pendidik dan peserta didik. Misalnya, guru yang menggunakan media untuk menjelaskan materi lebih mudah dipahami siswa dan membuat siswa termotivasi untuk belajar (Mulyani & Haliza, 2021). Penggunaan teknologi yang belum secara maksimal dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga berimbas terhadap peserta didik. Peserta didik belum sepenuhnya dapat memahami materi yang diajarkan dikarenakan penyampaian materi yang belum membuat peserta didik untuk tertarik. Aplikasi adalah komponen yang berguna sebagai sarana untuk melakukan pengolahan data atau berbagai aktivitas lainnya, seperti membuat atau mengolah dokumen dan file (Suhimarita & Susianto, 2019).

Media pembelajaran pada saat proses pembelajaran membuat siswa gembira, tertarik dan bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung dan juga hasil belajar dapat dicapai secara maksimal (Novita et al., 2019). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi yang menarik perhatian dan minat belajar siswa dapat terbangun (Nurrita, 2018). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai penyampaian pesan dan dapat meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian dan watak peserta didik untuk mewujudkan proses pembelajaran secara sadar, terarah dan dapat terkendali (Nurrita, 2018). Karakter siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 cenderung menurun (Massie & Nababan, 2021). Pendidikan di Indonesia masih menekankan penguasaan materi saja, terutama di sekolah. Pelaksanaan pembelajaran IPS saat ini cenderung bersifat kognitif-intelektual, sehingga perlu diorientasikan sebagai tempat pengembangan pembentukan karakter bangsa, sebagai proses pengembangan kecerdasan, karakter, dan kepribadian individu peserta didik secara keseluruhan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Karakter adalah seperangkat nilai yang telah menjadi kebiasaan dalam hidup sehingga menjadi sifat yang permanen dari seseorang (Marhayani, 2017). Pendidikan karakter memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan membuat keputusan yang baik dan yang jahat, memelihara yang baik, dan benar-benar mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan kita sehari-hari (Komara, 2018). Kemendiknas merumuskan nilai karakter sebagai berikut: Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Ramdhani et al., 2019). Karakter semangat kebangsaan adalah karakter yang penting diterapkan pada anak sejak dini. Untuk itu, dalam mengubah peserta didik dalam pembentukan nilai-nilai luhur budi pekerti, akhlak mulia dan bermoral tinggi. Untuk penanaman karakter semangat kebangsaan dapat dilakukan melalui proses pembelajaran atau sumber belajar yang mendukung proses transmisi karakter semangat kebangsaan kepada peserta didik. (Nurmaulia et al., 2020).

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang terdapat banyak pelajaran yang diajarkan yang termuat dalam pelajaran tematik. Salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat IPS. Mata pelajaran IPS memiliki tujuan untuk menuntun peserta didik untuk menjadi warga negara yang demokratis dan memiliki rasa tanggung jawab dan menjadi warga negara yang cinta damai (Melinda, 2017). Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar dirancang untuk peserta didik menjadi manusia dan warga negara yang baik (Navyaningsih et al., 2019). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukanlah suatu disiplin ilmu, tetapi suatu program pengajaran atau mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial pada bidang ilmu sosial (ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu sosiologi, dan ilmu geografi) dan humaniora (aspek nilai, bahasa, norma dan budaya) (Nurhasanah, 2019). Muatan materi IPS diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dari segi afektif, kognitif dan psikomotor (Ghasya, 2019). Tujuan pembelajaran IPS yaitu mengajarkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dengan pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri, serta

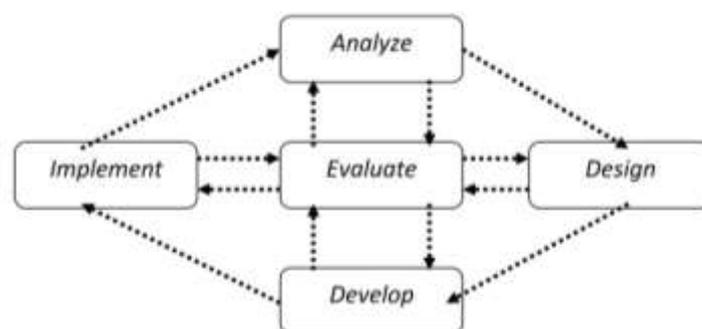
bagi masyarakat dan negara (Ariesta, 2018). Tujuan dari pendidikan IPS yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis siswa tentang kondisi sosial masyarakat (Putri & Citra, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas V SD, maka dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang dalam memahami materi IPS dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Media yang digunakan oleh guru kelas V SD yaitu whatsapp group dan google meet yang dilaksanakan seminggu sekali serta guru mengunduh materi yang tersedia pada youtube. Media pembelajaran yang digunakan oleh tersebut dirasa kurang tepat dikarenakan penyampaian materi belum maksimal dan pemahaman siswa serta tujuan dari pembelajaran belum maksimal. Berdasarkan permasalahan tersebut maka solusi yang dapat diambil adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis karakter yang dibutuhkan guru dan siswa guna membangun karakter siswa pada saat proses pembelajaran daring. Penelitian sebelumnya oleh (Risabethe & Astuti, 2017) Hasil penelitiannya adalah video animasi layak digunakan dengan kategori “baik” dan terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar dan karakter semangat kebangsaan siswa kelas V SD.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka perlu dikembangkan aplikasi pada muatan IPS SD kelas V berupa aplikasi Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi dengan memadukan materi berupa foto, video, teks, musik, ditambahkan animasi dan interaktif. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis karakter dengan muatan IPS materi peristiwa pembacaan teks proklamasi dan untuk mengetahui hasil validasi media berdasarkan pakar ahli dan siswa. Penelitian ini penting dilaksanakan karena materi IPS akan lebih mudah untuk dipahami dan siswa lebih mudah untuk mengingat materinya serta dapat menumbuhkan karakter semangat kebangsaan siswa di masa pandemi covid-19.

METODOLOGI PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluations*). model ADDIE merupakan model yang dapat digunakan dengan mudah dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan sikap, pengetahuan dan keterampilan (Puspasari & Suryaningsih, 2019). Model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran yang sistematis (Tegeh et al., 2015). Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu pertama tahap Analisis (*Analyze*), pada tahap analisis ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan sekolah dan pengumpulan informasi data awal untuk pengembangan produk. Selanjutnya yang kedua adalah tahap perancangan (*Design*) yang dimana pada tahap ini kegiatannya yaitu pemilihan bahan ajar, strategi pembelajaran, bentuk, metode penilaian dan evaluasi. Ketiga adalah tahap pengembangan (*Development*) yang merupakan pengumpulan berbagai sumber yang sesuai untuk menambah bahan materi, membuat ilustrasi, mengatur tata letak dan menyusun instrument penilaian selanjutnya adalah mengkonfirmasi produk kepada ahli dan dilakukan perbaikan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh ahli. Keempat yaitu tahap implementasi (*Implementation*) yang dimana produk yang telah dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran dan tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi (*Evaluation*) adalah untuk mengetahui hasil akhir dari produk yang telah dikembangkan. Berikut merupakan model ADDIE.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Subjek uji coba produk dalam penelitian ini meliputi 1 ahli isi mata pelajaran yaitu dosen Universitas Pendidikan Ganesha, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran yang merupakan dosen dari Universitas Pendidikan Ganesha yang memiliki kualifikasi berkaitan dengan Teknologi Pendidikan. Subjek uji coba yang melibatkan 3 orang siswa untuk uji coba perorangan dan 9 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil. Penelitian ini, data dikumpulkan untuk mengetahui kualifikasi media yang telah dikembangkan dengan menggunakan metode non tes yaitu kuesioner. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar kuesioner atau angket yang dibuat menggunakan skala Likert.

Skala likert merupakan skala psikometrik yang umum digunakan dalam riset yang menggunakan kuesioner sebagai instrument pengambilan data. Skala terdiri dari 4 poin dengan skor sangat sesuai 4 sangat setuju, 3 setuju, 2 tidak setuju, 1 sangat tidak setuju (Amin et al., 2021).

Berikut merupakan kisi-kisi dari instrumen penelitian ini.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
Skor 1	Sangat Tidak Setuju
Skor 2	Tidak Setuju
Skor 3	Setuju
Skor 4	Sangat Setuju

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Isi Mata Pelajaran

Aspek	Indikator
Materi	Kemenarikan materi
	Materi mudah dipahami
	Ketepatan materi
	Materi yang disajikan memotivasi siswa
	Kesesuaian antara tujuan dan materi pembelajaran
	Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya
Media	Materi bermanfaat bagi siswa di kehidupan nyata
	Kemudahan menggunakan
	Terdapat petunjuk penggunaan
Evaluasi	Penggunaan gambar yang mendukung materi pembelajaran
	Memberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa
	Memberi umpan balik hasil evaluasi siswa

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator
Tujuan	Kejelasan tujuan umum pembelajaran
	Kesesuaian indikator pembelajaran
	Kejelasan tujuan pembelajaran
Strategi	Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis dan alur navigasi yang bebas
	Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya
	Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya
	Penyampaian materi yang menarik
Evaluasi	Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa
	Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan soal
	Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator
Tampilan	Tampilan layar

	Kualitas tampilan
	Tampilan cover
Teks	Penggunaan jenis huruf
	Penggunaan ukuran huruf
	Penggunaan spasi pada tulisan
Gambar	Penggunaan gambar yang menarik
Warna	Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi
Video	Penggunaan video yang menarik
	Suara dan gambar dalam video berkualitas tinggi

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Coba Perorangan dan Uji Kelompok Kecil

Aspek	Indikator
Tampilan	Kemenarikan media pembelajaran Kemudahan penggunaan media pembelajaran
Teks	Keterbacaan teks Penggunaan ukuran dan jenis huruf
Gambar	Penggunaan gambar sesuai dengan materi
Motivasi	Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa
Materi	Materi mudah dipahami Tujuan pembelajaran mudah dipahami
Evaluasi	Kesesuaian soal dengan materi Memberikan umpan balik hasil evaluasi

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu metode pengolahan data yang dilakukan dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk angka dan/atau persentase yang dikaitkan dengan pokok bahasan untuk menarik kesimpulan umum (Agung, 2018). Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari kuesioner diolah dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif berupa skor. Keputusan yang digunakan untuk memberikan makna dan keputusan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tabel konversi tingkat ketercapaian skala 5 sebagai berikut.

Tabel 6. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
90 - 100 %	Sangat Baik
75 - 89 %	Baik
65 - 74 %	Cukup
55- 64 %	Kurang
0 - 54 %	Sangat Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Rancang bangun media pembelajaran berbasis karakter menggunakan model ADDIE yang meliputi beberapa tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Tahapan yang pertama adalah tahap analisis (analysis), terdapat 3 analisis yang dilakukan pada tahap analisis ini yaitu meliputi analisis kondisi awal, analisis karakteristik siswa dan analisis kompetensi dasar dan indikator materi. Pada tahap analisis kondisi awal dilakukan observasi secara langsung terhadap pembelajaran yang terlaksana secara daring oleh siswa kelas V SD untuk mengetahui kondisi awal. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan, maka dapat diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran secara daring guru melaksanakan pembelajaran melalui whatsapp dan google meet yang dilakukan seminggu satu kali dan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada siswa kelas V SD untuk mengetahui karakteristik siswa terhadap pembelajaran secara daring. Berdasarkan hasil dari kuesioner tersebut siswa lebih banyak menggunakan media whatsapp pada saat proses pembelajaran daring dan siswa merasa bosan. Analisis kompetensi dasar dan indikator materi

dilakukan wawancara dengan wali kelas V untuk mengetahui muatan materi yang membutuhkan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil wawancara, maka diketahui bahwa pada muatan IPS Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2.

Tabel 7. Pemetaan KD dan Indikator untuk media yang dikembangkan

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	Menelaah peristiwa penting pembacaan teks proklamasi Menganalisis tokoh-tokoh yang berjuang dalam peristiwa pembacaan teks proklamasi Menelaah peristiwa pengibaran bendera merah putih Menganalisis pahlawan yang berperan dalam pengibaran bendera merah putih Menganalisis makna peristiwa pembacaan teks proklamasi Menganalisis sikap pahlawan dalam pembacaan teks proklamasi Menelaah teks proklamasi kemerdekaan

Tahap kedua adalah tahap perancangan (design), pada tahap ini dikembangkan ide dan konsep dalam produk berdasarkan hasil dari tahap analisis. Tahap perancangan ini dapat memudahkan dalam proses pembuatan produk sehingga yang dihasilkan memiliki desain yang spesifik. Pada tahap ini mencakup beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, pembuatan bagan alur (flowchart), Flowchart dapat memfasilitasi penyelesaian masalah, terutama yang memerlukan revisi dan evaluasi lebih lanjut. dan sketsa (storyboard) media pembelajaran aplikasi. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (development). Tahap pengembangan produk terdapat beberapa tahap yaitu mendesain logo aplikasi, pembuatan interface aplikasi, menambahkan materi, menambahkan interaktivitas pada interface, pembuatan quiz interaktif menggunakan ispring suite9, mengubah data power point menjadi HTML, mengubah format HTML menjadi aplikasi menggunakan aplikasi website 2 apkbuilder pro v3.0, dan instalasi aplikasi yang dikembangkan serta pembuatan angket validitas produk dan angket uji coba produk untuk siswa.



Gambar 2. Hasil Pengembangan Produk

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (implementation). Pada tahap ini dilakukannya uji validitas produk oleh pakar ahli sebanyak 3 orang ahli yang terdiri dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran serta uji coba produk oleh siswa kelas V SD. Adapun hasil validitas oleh para ahli dan uji coba siswa sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Validitas Pengembangan Produk

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	76,9	Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	90	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	80	Baik
4	Uji Coba Perorangan	91,66	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	92,5	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 7. menunjukkan bahwa persentase hasil validitas pengembangan media pembelajaran aplikasi menurut subjek uji coba sebesar 76,9%, 90%, 80%, 91,66% dan 92,5%. Revisi produk dilakukan setelah kelayakan produk dinilai oleh pakar ahli yang terdiri dari uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran serta komentar dan saran dari hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (evaluation), pada tahap ini dilakukannya evaluasi terhadap produk yang dikembangkan agar dapat dikatakan layak untuk dipergunakan pada proses pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran aplikasi ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementations, and Evaluation*). Penggunaan model ADDIE ini sebagai pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program penelitian yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam proses kinerja pelatihan.

Hasil validitas yang pertama yaitu dilakukannya review oleh ahli isi mata pelajaran yaitu dosen yang berlatar belakang pendidikan IPS dengan penilaian menggunakan instrumen kuesioner. Hasil dari review ahli isi mata pelajaran menunjukkan bahwa persentase perolehan media pembelajaran aplikasi muatan IPS sebesar 76,9% berada pada kualifikasi baik. Sehingga isi materi yang terdapat pada media pembelajaran aplikasi memerlukan revisi sedikit sesuai dengan arahan dari ahli isi mata pelajaran. Berdasarkan hasil uji ahli isi mata pelajaran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dan dilakukannya revisi untuk menyempurnakan materi dari media pembelajaran aplikasi yang telah dikembangkan..

Selanjutnya yaitu reiew ahli desain pembelajaran dengan menggunakan instrumen kuesioner. Ahli desain pembelajaran dalam penelitian ini yaitu seorang dosen dari Jurusan Teknologi Pendidikan. Adapun hasil review dari ahli desain pembelajaran adalah memperoleh persentase sebesar 90% berada pada kulaifikasi sangat baik, sehingga desain dari media pembelajaran aplikasi dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil review tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Selanjutnya adalah review ahli media pembelajaran dengan menggunakan instrumen kuesioner. Ahli media pembelajaran dalam penelitian ini adalah seorang dosen dari Jurusan Teknologi Pendidikan. Adapun hasil review dari ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 80% dengan kualifikasi baik dan terdapat revisi sedikit sesuai arahan dari ahli media pembelajaran untuk menyempurnakan media pembelajaran aplikasi yang dikembangkan.

Kemudian dilanjutkan dengan uji coba perorangan terhadap kualitas produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran aplikasi. Sebagai responden dari uji coba perorangan adalah siswa kelas V SD dengan hanya melibatkan tiga orang siswa saja yang terbagi menjadi kategori tingkat karakter semangat kebangsaan yang tinggi, sedang dan rendah. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data adalah lembar kuesioner uji coba perorangan. Hasil dari uji coba perorangan menunjukkan persentase sebesar 91,66% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan perolehan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi sudah layak untuk digunakan.

Selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil. Subjek dari uji coba kelompok kecil adalah siswa dari kelas V SD, dengan mengambil siswa sebagai subjek sejumlah sembilan siswa yang dikelompokkan berdasarkan karakter semangat kebangsaan yang tinggi, sedang dan rendah. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data ini adalah lembar kuesioner dengan memperoleh hasil persentase sebesar 92,5% berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan data perolehan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran dan layak untuk digunakan. Perolehan tersebut sejalan dengan penelitian dari (Risabethe & Astuti, 2017) yang menyatakan media pembelajaran dapat memotivasi belajar

siswa dan membangun karakter semangat kebangsaan siswa.

Kelebihan dari penelitian ini adalah berdasarkan perolehan persentase secara keseluruhan maka media pembelajaran aplikasi mendapatkan kualifikasi sangat layak yang artinya media pembelajaran aplikasi berbasis karakter semangat kebangsaan muatan IPS dengan materi peristiwa pembacaan teks proklamasi layak digunakan oleh siswa kelas V SD. Media pembelajaran aplikasi untuk pengembangan ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai inovasi yang memadukan teknologi sebagai media pembelajaran dalam mengajarkan siswa kelas V mengenai materi peristiwa pembacaan teks proklamasi. Walaupun media pembelajaran aplikasi dinyatakan sangat layak untuk digunakan, media ini masih memiliki kekurangan yaitu hanya memuat materi peristiwa pembacaan teks proklamasi saja. Dengan keterbatasan media pembelajaran aplikasi ini maka diharapkan mampu mengembangkan lebih meluas lagi dengan materi yang lain sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

SIMPULAN

Media pembelajaran aplikasi berbasis karakter semangat kebangsaan pada materi peristiwa pembacaan teks proklamasi muatan IPS berada pada kualifikasi sangat baik, valid, reliabel dan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran aplikasi berbasis karakter semangat kebangsaan dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran serta dapat memotivasi siswa untuk membangun karakter semangat kebangsaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amin, A., Alimni, A., Kurniawan, D. A., Azzahra, M. Z., & Septi, S. E. (2021). Parental Communication Increases Student Learning Motivation in Elementary Schools. *International Journal of Elementary Education*, 5(4), 622. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39910>
- Ariesta, F. W. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS MASALAH UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 279–288. <http://dx.doi.org/10.1053/j.gastro.2014.05.023%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gie.2018.04.013%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/29451164%0Ahttp://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC5838726%250Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.gie.2013.07.022>
- Fikri, M., Ananda, M. Z., Faizah, N., Rahmani, R., Elian, S. A., & Suryanda, A. (2021). *Kendala Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Kajian Kritis*. 9(1), 145–148. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2290/1270>
- Ghasya, D. A. V. (2019). Keterkaitan Penerapan Metode Pembelajaran Montessori Untuk Mencapai Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Tunas Bangsa*, 1, 1–476.
- Haerullah, H., & Elihami, E. (2020). DIMENSI PERKEMBANGAN PENDIDIKAN FORMAL DAN NON FORMAL. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- Herliandry, L. D., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). *Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. 22(1), 65–70.
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26.
- Marhayani, D. A. (2017). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261>
- Massie, A. Y., & Nababan, K. R. (2021). Dampak pembelajaran daring terhadap pendidikan karakter siswa. *Satya Widya*, XXXVII(1), 54–61. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/561>
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164. <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p158>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Navyaningsih, D., Yonanda, D. A., & Saputra, D. S. (2019). *Pentingnya Model Project Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep pada Pembelajaran IPS di SD*. 818–822.
- Ndasung, D. J. (2021). Pendidikan di Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3014–3018.

- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Nurhasanah. (2019). *Pendidikan IPS SD*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/qzt9v>
- Nurmaulia, A., Maula, L. H., & Lyesmaya, D. (2020). Analisis Muatan Karakter Semangat Kebangsaan Pada Buku Tematik Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013. *Journal of Elementary Education*, 4(2), 12. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.822>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Journal of Physics: Conference Series*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137–152. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse/article/view/49-54>
- Ramdhani, S., Yuliastri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498>
- Setyorini. (2020). PANDEMI COVID-19 DAN ONLINE LEARNING APAKAH BERPENGARUH TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN PADA KURUKULUM 13. *Jiemar*, 01(Juni), 95–102. <https://doi.org/10.7777/jiemar.v1i1.31>
- Suhimarita, J., & Susianto, D. (2019). Aplikasi Akutansi Persediaan Obat pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA)*, 2(1), 24–33. <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/235>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). PENGEMBANGAN BUKU AJAR MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN DENGAN MODEL ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.