

# Pengembangan Aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan (Sebagai Suplemen Pembelajaran Materi Mengenal Pahlawan-Pahlawan Yang Ada di Indonesia)

## *The Development of "Ayo Kenal Pahlawanku" Application, South Sulawesi Edition (As a Supplement to Learning Materials to Know the Heroes in Indonesia)*

Yusran<sup>1\*</sup>, Muhammad Yunus<sup>2</sup>, Muhammad Nur<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Sekolah Dasar Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa

\*E-mail: yusran.buce@gmail.com

Diterima: 15 September 2021/Disetujui 21 Desember 2021

**Abstrak.** 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.

**Abstract.** The results showed that based on the results of expert validation, *Ayo Kenal Pahlawanku* (Come to Know My Heros) media has 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 *Ayo Kenal Pahlawanku* learning media application meets the criteria of being very practical and very interesting so that it can be used without revision. The effectiveness is measured based on the activities of students. Participants' activities during the training using *Ayo Kenal Pahlawanku* media 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 *Ayo Kenal Pahlawanku* learning application is very feasible to be used as a learning supplement material for Knowing the Heroes in Indonesia.

**Keywords:** *Ayo Kenal Pahlawanku* Application Development, Supplements, Learning.



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

## Pendahuluan

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. Agar dapat menumbuhkan rasa kebanggaan kepada para pahlawan, maka 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.

Pada buku guru dan buku siswa Kurikulum 2013 yang sudah ada dari Kemenristekdikti peneliti melakukan analisis yang peneliti terhadap materi yang diberikan ke peserta didik 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.

Pada buku guru yang diberikan sebagai bahan panduan guru terkait materi, diantaranya hanya ada beberapa nama dan gambar pahlawan Nasional serta sejarah perjuangan para pahlawan melawan penjajah. Apabila di dalam pembelajaran guru hanya menyampaikan apa yang terdapat pada buku, maka hasil belajar yang diharapkan akan tidak akan tercapai. Dibutuhkan bahan ajar lain yang dapat melengkapi agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

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 seperti ceramah, tanya jawab atau mengamati gambar yang ada di dalam 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 pemecahan masalahnya.

Pembelajaran proses belajar dengan menggunakan benda-benda konkret atau benda manipulatif yang lebih banyak melibatkan indera penglihatan membuat peserta didik dalam belajar lebih bermakna. 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). 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) "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 gambar dan bacaan yang dipadukan menjadi satu 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 pembelajaran yang bersifat interaktif masuk dalam kategori bahan ajar audio visual. "Bahan ajar ini menggabungkan 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).

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 mengalami pengalaman belajar yang lebih berkesan sehingga akan selalu diingat lebih lekat dalam memori. Wibowo (2014) mendapatkan hasil penelitian berkenaan dengan media interaktif yang dilakukan 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, yaitu kurang lengkapnya bahan ajar untuk peserta didik ataupun ketidaksesuaian media yang digunakan untuk membelajarkan materi mengenal pahlawan Nasional diperlukan adanya tambahan kekuatan (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 dapat dilakukan guru untuk menayangkan media ini sehingga peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran interaktif secara mandiri. Aplikasi media pembelajaran interaktif dapat ditayangkan guru menggunakan proyektor slide serta dapat diinstal 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 hal-hal yang dibahas di atas, peneliti menganggap perlu adanya pengembangan aplikasi media pembelajaran yang mampu melengkapi pemahaman 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).

## Metode Penelitian

### A. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan *atau Reasearch and Development* (R & D) adalah “Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifannya” (Sugiyono, 2012).

### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi 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 kota Makassar, perumahan penduduk yang tergolong padat dan banyak warga pendatang menjadikan peserta didik di sekolah ini sangat heterogen.

### C. Instrumen Penelitian

1. Lembar Validasi  
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.
  - Validasi Materi
  - Validasi Media
2. 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
  - 2) Angket Respon Peserta didik
3. Lembar Observasi

### D. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Wawancara
2. Dokumentasi

### E. Teknik Analisis Data

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

1. Analisis deskriptif kualitatif
2. Analisis deskriptif kuantitatif
  - a) Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk
  - b) Analisis Data Tingkat Kepraktisan Produk
  - c) Analisis Data Tingkat Kemenarikan Produk
  - d) Analisis Data Keefektifan Produk

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawan* Edisi Sulawesi Selatan Mengenal 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 yang diperoleh hasil validasi dua ahli dan hasil uji coba penggunaan. Data validasi aplikasi diperoleh dua ahli yaitu 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

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 sampai 5.

Proses validasi ahli dimulai dari penyerahan prototipe produk aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan dalam bentuk Aplikasi 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. 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

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 bahan perbaikan aplikasi media pembelajaran *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan yaitu fitur navigasi atau *control* arah sebaiknya ada dalam satu kelompok, materi dapat disebutkan secara umum kemudian menu yang akan ditayangkan lebih khusus dengan *Ayo Kenal Pahlawanku*, fitur *control* arah diberi *ballot* sebagai keterangan. Secara keseluruhan, ahli media juga memberikan saran bahwa media pembelajaran sudah sangat baik, dapat dikembangkan lagi 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

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.

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

1) Penilaian Peserta didik

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

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

1) Penilaian Peserta didik

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

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 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 tes akhir memperlihatkan rata-rata nilai peserta didik berada diangka 80,67. Sebanyak 87% dari seluruh peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 70.

## Kesimpulan dan Saran

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan (sebagai suplemen pembelajaran materi mengenal pahlawan yang ada di Indonesia). Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan aplikasi *Ayo Kenal Pahlawanku* sebagai berikut: (a) tahap pengumpulan informasi, (b) tahap perencanaan, (c) tahap pengembangan, dan (d) tahap validasi dan ujicoba. Materi di dalam media pembelajaran yaitu tema empat Pahlawaku subtema Sikap Kepahlawanan, Media pembelajaran yang dikembangkan juga dilengkapi dengan *games* latihan pada akhir pembelajaran untuk evaluasi. 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. 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

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 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. Aplikasi *android* media *Ayo Kenal Pahlawanku* Edisi Sulawesi Selatan dapat digunakan sebagai suplemen untuk 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 dapat dikatakan sangat layak digunakan sebagai suplemen pembelajaran di kelas 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 bertujuan agar produk ini 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 berbagai edisi, setiap edisi berisi pahlawan dari daerah-daerah lain yang khusus untuk satu provinsi.

## Daftar Pustaka

- 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 francisco: 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.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., Rahardjito. 2002. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, Laras. 2012. Yummyland: Mengenal Buah dan Sayur. Multimedia Interaktif: Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
- 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.