

**PENGEMBANGAN MEDIA BITARAKSA(ORBIT LUAR
ANGKASA) BERBASIS PEMBELAJARAN *BLENDED*
PADA MATERI TATA SURYA KELAS VI**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Aisyah Nurhidayah
34301800008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA BITARAKSA (ORBIT LUAR ANGKASA) BERBASIS PEMBELAJARAN *BLENDED* PADA MATERI TATA SURYA KELAS VI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Aisyah Nurhidayah

34301800008

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II

Jupriyanto, S.Pd. M.Pd

NIK. 211313013

Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd

NIK. 211315026

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd

NIK. 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

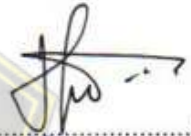
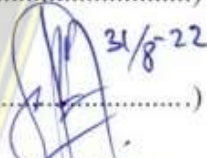
PENGEMBANGAN MEDIA BITARAKSA (ORBIT LUAR ANGKASA) BERBASIS PEMBELAJARAN *BLENDED* PADA MATERI TATA SURYA KELAS VI

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Aisyah Nurhidayah
34301800008

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 26 Agustus 2022
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai
persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji	: Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd NIK. 211312012	()
Penguji 1	: Sari Yustiana, M.Pd NIK. 211316029	( 31/8/22)
Penguji 2	: Nuhyal Ulia, M.Pd NIK. 211315026	()
Penguji 3	: Jupriyanto, M.Pd NIK. 211313013	()

Semarang, 31 Agustus 2022
Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,




Dekan, **Turahmat, M.Pd**
NIK. 211312011

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Aisyah Nurhidayah

NIM : 34301800008

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

Pengembangan Media Bitaraksa (Orbit Luar Angkasa) Berbasis Pembelajaran *Blended* pada Materi Tata Surya Kelas VI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 24 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Aisyah Nurhidayah

NIM 34301800008



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

1. “...*Janganlah kamu berduka cita, sesungguhnya Allah selalu bersama kita...*”
(QS. At Taubah: 40)
2. Selama kamu terus berlari menuju impian dan harapanmu, mereka akan menjadi kenyataan suatu hari nanti. (Gong Minzy Eks. 2NE1)
3. Cepat itu plus, tapi terlambat belum tentu minus. (*Unknown*)

PERSEMBAHAN:

1. Kedua orang tua tercinta, Ibu Riani Sudarsih dan Bapak Munawar yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan moril dan materil dalam proses penyusunan skripsi.
2. Dosen pembimbing saya Bapak Jupriyanto, M.Pd., dan Nuhyal Ulia, M.Pd., yang dengan tulus, sabar dan ikhlas dalam memberikan bimbingan, dukungan dan ilmunya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Sahabat saya Nafidatul Aisyah, Azzahra Obellia P.S, Deni Kartika Sari, Dewi Susilowati, Firda Widiyanti, Efita Santi dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang sudah banyak mendengarkan cerita dan keluh kesah saya saat penyusunan skripsi.
4. Kucing-kucing saya Cilu, Capi, Lilies, dan Lastri yang selalu menemani saya begadang dan berusaha menghibur saya melalui tingkah lucunya.

ABSTRAK

Aisyah Nurhidayah. 2022. Pengembangan Media Bitaraksa (Orbit Luar Angkasa) Berbasis Pembelajaran *Blended* Pada Materi Tata Surya Kelas VI. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I : Jupriyanto, M.Pd., Pembimbing II : Nuhyal Ulia, M.Pd.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu peserta didik merasa merasa bosan dan mengantuk dalam berlatih soal-soal IPA materi tata surya kelas VI untuk menghadapi USBN. Penelitian berfokus kepada pengembangan media Bitaraksa untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media Bitaraksa berbasis pembelajaran *Blended* pada materi tata surya kelas VI dan untuk mengetahui kepraktisan media Bitaraksa berbasis pembelajaran *Blended* pada materi tata surya kelas VI. Metode yang digunakan oleh penelitian ini ialah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan tahapan: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal. Subjek uji coba dalam penelitian ini peserta didik kelas VI SD Muhammadiyah Kebagusan. Pada tahap uji validasi ahli media didapat total presentase 83% dalam kriteria sangat layak. Pada tahap uji skala kecil respon guru skor 78 dengan presentase 78% dalam kriteria praktis. Sedangkan untuk hasil respon peserta didik memperoleh skor 413 presentase 83% dengan kriteria sangat praktis. Untuk hasil angket uji skala besar pada respon guru dan 35 peserta didik diketahui bahwa respon guru memperoleh skor 92 presentase 92% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan untuk hasil respon peserta didik memperoleh skor 1.449 dengan presentase 83% dengan dikriteriakan sangat praktis.

Kata Kunci : Bitaraksa, *Research and Development* (R&D), Pembelajaran *Blended*

ABSTRACT

Aisyah Nurhidayah. 2022. Development of Bitaraksa Media (Outer Space Orbit) Based on Blended Learning in Class VI Solar System Material. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor I : Jupriyanto, M.Pd., Supervisor II : Nuhyal Ulia, M.Pd.

The problem raised in this study is that students feel bored and sleepy in practicing science questions for class VI solar system material to face USBN. The research focuses on developing Bitaraksa media to help students in the learning process. The purpose of this study was to determine the feasibility of Bitaraksa media based on Blended learning on class VI solar system material and to determine the practicality of Blended learning-based Bitaraksa media on class VI solar system materials. The method used in this research is Research and Development (R&D) research. This research and development uses the Borg and Gall development model with the following stages: Potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, usage trial, product revision, mass production. The test subjects in this study were sixth grade students of SD Muhammadiyah Kebagusan. At the media expert validation test stage, a total percentage of 83% in the very feasible criteria was obtained. In the small-scale test stage, the teacher's response scored 78 with a percentage of 78% in practical criteria. As for the results of the student's response to get a score of 413, a percentage of 83% with very practical criteria. For the results of the large-scale test questionnaire on the teacher's and 35 students' responses, it is known that the teacher's response scores 92 with a percentage of 92% with very decent criteria. As for the results of the students' responses, they got a score of 1,449 with a percentage of 83% with very practical criteria.

Keywords: Bitaraksa, Research and Development (R&D), Blended Learning

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmatNya sehingga penulis bisa menuntaskan skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Bitaraksa (Orbit Luar Angkasa) Berbasis Pembelajaran *Blended* pada Materi Tata Surya Kelas VI"** dapat terlaksana dengan lancar.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berasal berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.Hum., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
2. Dr. Turahmat, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Jupriyanto, M.Pd., selaku pembimbing I yang dengan tulus, sabar dan ikhlas dalam memberikan bimbingan, dukungan dan ilmunya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Nuhyal Ulia, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah menyempurnakan dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Herni Asih, S.Pd., selaku Kepala SD Muhammadiyah Kebagusan.

7. Heri Tri Wibowo, S.Pd., selaku Guru Kelas VI A SD Muhammadiyah Kebagusan.
8. Ferawati Adzanni, S.Pd., selaku Guru Kelas VI B SD Muhammadiyah Kebagusan
9. Ibu dan Bapak tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung keberhasilan dalam menyelesaikan studi di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
10. Keluarga, saudara, dan sahabat-sahabat tersayang yang selalu mendukung dan memberikan semangat.
11. Teman-teman FKIP Angkatan 2018, terima kasih atas dukungan dan kebersamaanya selama kuliah di kampus Unissula tercinta.
12. Segala pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu guna membantu penyusunan skripsi ini.

Peneliti memahami pengerjaan skripsi ini tidak terhindar dari kekurangan dan ketidaksempurnaan . Kritik dan saran sangat peneliti harapkan guna perbaikan supaya skripsi ini bisa menyampaikan manfaat di bidang pendidikan dan bisa diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut di lapangan.

Semarang, 24 Agustus 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Pembatasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Evaluasi Pembelajaran	11
a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran.....	11
b. Fungsi Evaluasi Pembelajaran	12
2. Tata Surya	15
3. Media Permainan	16

4. Media Bitaraksa	18
a. Pengertian Bitaraksa	18
b. Kelebihan media Bitaraksa	19
c. Tahapan pembuatan media pembelajaran Bitaraksa	21
5. <i>Blended Learning</i>	22
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian	32
B. Prosedur Penelitian	33
C. Desain Rancangan Produk	37
D. Sumber Data dan Subjek Penelitian	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Uji Kelayakan	45
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
1. Perancangan Produk	49
2. Hasil Produk	50
3. Hasil Uji Coba Produk	57
1. Kelayakan Produk Media Bitaraksa	64
2. Kepraktisan Produk Media Bitaraksa	66
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN - LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli	43
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Angket Respon Guru	44
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	45
Tabel 3.4	Kriteria Kelayakan Media Bitaraksa	47
Tabel 3.5	Kriteria Kepraktisan Media Bitaraksa	48
Tabel 4.1.	Revisi Ahli Media	59
Tabel 4.2	Revisi Guru	60
Tabel 4.3	Revisi Produk	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tata Surya.....	16
Gambar 2.2.	Konsep <i>Blended Learning</i>	23
Gambar 2.3.	Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1.	Langkah-langkah Model R&D	33
Gambar 3.2.	Desain Papan Media Konkret	38
Gambar 3.3	Desain Spin.....	39
Gambar 3.4.	Desain Kartu Soal.....	39
Gambar 3.5	Media <i>online</i>	41
Gambar 3.6.	Tampilan soal	56
Gambar 4.1	Papan Media Konkret	50
Gambar 4.2	Spin Pemutar	51
Gambar 4.3	Kartu Soal	51
Gambar 4. 4	Papan Media <i>Online</i>	52
Gambar 4. 5	Putaran Dadu	52
Gambar 4.6	Jawaban Soal Benar.....	53
Gambar 4. 7	Jawaban Soal Salah.....	53
Gambar 4.8	Jenis Pertanyaan	54
Gambar 4. 9	Tampilan Kode <i>Join</i> Oleh Guru	54
Gambar 4.10	Tampilan Kode <i>Join</i> dan Nama.....	55
Gambar 4. 11	Tampilan <i>Start</i> Pada Layar Guru.....	55
Gambar 4.12	Memilih Waktu Permainan.....	56
Gambar 4.14	<i>Review</i> Jawaban Soal.....	56
Gambar 4.15	Peringkat Peserta Didik	57
Gambar 4.16	Nilai Akhir Permainan.....	57

Gambar 4. 17 Grafik Presentase Validasi Ahli Media	64
Gambar 4. 18 Grafik Presentase Respon Guru dan Peserta Didik.....	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Izin Penelitian	75
Lampiran 2.	Hasil Wawancara.....	76
Lampiran 3.	Hasil Validasi Ahli Media 1	78
Lampiran 4.	Hasil Validasi Ahli Media 2	81
Lampiran 5.	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media	84
Lampiran 7.	Hasil Rekapitulasi Respon Guru	84
Lampiran 8.	Hasil Respon Peserta Didik	84
Lampiran 9.	Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik Uji Skala Kecil	84
Lampiran 10.	Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik Uji Skala Besar	84
Lampiran 11	Hasil Rekapitulasi Perolehan Point Uji Skala Kecil.....	84
Lampiran 12	Hasil Rekapitulasi Perolehan Point Uji Skala Besar	84
Lampiran 13.	Dokumentasi penelitian	84
Lampiran 14.	Kartu Bimbingan	100



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran ialah kegiatan pada suatu kegiatan belajar peserta didik saat menerima ilmu pengetahuan atau materi yang dirancang dan diatur secara sistematis yang dibantu oleh sumber belajar. “Lingkungan, narasumber, media cetak, media elektronik, serta buku teks merupakan sumber belajar yang bisa digunakan saat proses pembelajaran” (Nur, 2012: 15). Guru berperan sebagai narasumber merupakan salah satu dari sumber belajar, namun terkadang peserta didik juga masih kesulitan dalam memvisualisasikan tentang apa yang sedang dibahas oleh guru jika hanya membayangkan pembicaraan yang abstrak tanpa adanya benda konkret. Tidak hanya peserta didik saja bahkan orang dewasa dalam suatu keadaan tertentu juga membutuhkan visualisasi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama Ibu Yuni Murdianti, S.Pd pada hari Kamis, 16 September 2021 sebagai wali kelas VI A di SD Muhammadiyah Kebagusan beliau mengatakan bahwa selama proses pembelajaran yang berlangsung secara *online* (daring) maupun *offline* (tatap muka) belum menggunakan media pembelajaran yang layak serta praktis. Saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) secara *online* guru hanya memberikan beberapa tugas melalui WAG (*WhatsApps Group*) dan saat

pembelajaran *offline* (tatap muka) sumber belajar yang biasa digunakan hanyalah buku tematik dengan metode pembelajaran ceramah.

Rumitnya dalam membuat perangkat pembelajaran menjadi salah satu alasan mengapa guru enggan untuk membuat perangkat pembelajaran dalam melaksanakan proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Dari hal tersebut ternyata membawa dampak negatif, seperti kurang adanya semangat belajar dari peserta didik, peserta didik bosan lalu akhirnya banyak yang bermain sendiri ketika guru menerangkan. Guru juga pasti akan merasa terbebani serta kesulitan dalam memberikan materi, mengingat tanggung jawab guru kelas VI sangatlah berat karena dituntut oleh pihak sekolah agar bisa membawa peserta didik kelas VI menuju kesuksesan di saat dilaksanakannya tes masuk SMP (Sekolah Menengah Pertama) secara *online* maupun *offline*.

Misi utama guru adalah mengajarkan, memberi ilmu pengetahuan dengan sebaik-baiknya lalu menyalurkannya dengan peserta didik. Alur menghubungkan tersebut perlu adanya alat peraga/ media pembelajaran agar bisa memvisualisasikan konsep abstrak melalui perbuatan sehingga dapat dimengerti.). “Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada materi-materi yang diajarkan oleh guru, khususnya pendidikan di jenjang sekolah dasar karena peserta didik masih dalam tahapan konkret” (Jupriyanto & Cahyaningtyas, 2019: 19). ‘media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa ketentuan, seperti : sesuai dengan materi pembelajaran, mudah digunakan, dan menarik peserta didik, sehingga proses pembelajaran bisa berjalan secara optimal’ Widada (Purba dkk., 2020: 8).

Alat peraga/ media pembelajaran yang menyenangkan merupakan poin utama agar bisa membuat peserta didik tertarik, bisa melakukan aksi gerak akan membuat peserta didik tidak mengantuk dan bosan. Dari pemaparan tersebut media pembelajaran yang dimaksud yaitu yang berupa permainan. “Tersedianya media permainan sangat menunjang terlaksananya KBM secara efektif serta menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara optimal” (Rohani, 2019: 66). Peserta didik yang diajak bermain dan belajar melalui media pembelajaran permainan akan menyenangkan serta dapat menciptakan suasana belajar aktif. Penerapan pada KBM akan mempunyai efek positif bagi pertumbuhan dan kecerdasan emosional anak jika didasari *training* awal cara cara serta pola bermain. Seperti yang dikatakan Sadiman (Damayanti & Mursyid, 2019: 2) yang mendeskripsikan tentang permainan yaitu :’Permainan (*games*) adalah kegiatan interaksi pemain satu dengan pemain lain pada suatu kontes berdasarkan aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan tertentu pula’.

Berdasarkan wawancara kepada guru yang sama, mata pelajaran IPA yaitu materi sistem tata surya adalah salah satu yang tersulit untuk diaplikasikan dari pemikiran abstrak ke dalam pemikiran konkret. Kekurangan sumber media serta media pembelajaran merupakan faktor penyebabnya serta metode yang guru dalam mengajar cara yang diajarkan oleh guru hanya ceramah penugasan alhasil peserta didik hanya diam tidak ada respon ketika guru bertanya. Materi pelajaran kurang masuk peserta didik

merasa bosan sehingga saat diadakan sebuah evaluasi semester untuk menghadapi USBN peserta didik mayoritas merasa cemas.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan perihal lingkungan alam sekitar, salah satu materi yang ada pada IPA membutuhkan ilustrasi yang realistis yaitu materi tata surya dimana materi ini berisi menanamkan pemahaman tentang contoh sistem tata surya serta mengidentifikasi anggota tata surya. “Tata surya merupakan susunan benda-benda di langit terdiri atas pusatnya planet-planet yaitu matahari, meteorit, komet, dan asteroid yang memutar mengelilingi matahari”, Sudana dkk. (2021: 44). Susunan sistem tata surya tersusun atas matahari dan delapan planet (Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, serta Neptunus). Terjadi revolusi saat satelit-satelit penyanding planet dan benda langit lain mengelilingi matahari. Garis edar (orbit) sebagian besar berbentuk elips.

Dari istilah garis edar (orbit) yang berada di tata surya atau orang biasa bilang di luar angkasa tersebut bisa dijadikan sebagai media pembelajaran permainan sederhana namun membawa manfaat mendorong semangat peserta didik belajar salah satunya yaitu ular tangga. Dilaksanakan atas dua orang atau lebih dengan papan yang terdapat petak-petak kecil saling berhubungan. “Media pembelajaran ular tangga adalah permainan tradisional, permainan bisa menjadi pengantar informasi bagi peserta didik yang disesuaikan dengan karakteristik untuk mencapai tujuan pembelajaran” (Afandi, 2015: 80). “Proses pembelajaran akan merasa asik jika diberikan

materi dan kuis dalam bentuk permainan disertai dengan gambar yang menarik”, Mar’atusholihah dkk. (2019: 255). Dengan keradanya media pembelajaran berupa permainan ular tangga tersebut diharapkan bisa menjadi solusi guru dalam menghadapi permasalahan di mata pelajaran IPA yaitu materi sistem tata surya.

Dua tahun terakhir sejak akhir 2019 negara-negara di dunia termasuk Indonesia terkena dampak dari *Coronavirus* atau dikenal dengan sebutan *Coronavirus Disease* (COVID-19) yang mewajibkan semua bidang kehidupan secara daring (*online*) tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pemerintah menetapkan untuk mengurangi kegiatan yang dapat membuat kerumunan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan Pendidikan dalam Masa pandemi COVID-19. Isi surat edaran tersebut mengenai pembatalan Ujian Nasional (UN) dan pelaksanaan Belajar dari rumah (BDR). Tanggal 16 Juli 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengumumkan daerah zona hijau atau daerah dengan potensi rendah terhadap penyebaran virus *corona* diperbolehkan melaksanakan PTM (Pembelajaran Tatap Muka) melalui prosedur protokol kesehatan. Pembatasan jumlah peserta didik tiap kelas serta pembatasan waktu belajar membuat guru harus cermat memilih metode untuk media pembelajaran yang tepat. “Guru harus bisa berinovasi agar peserta didik minat belajar, tidak cepat bosan, dan berhasil dalam proses pembelajaran di situasi *pandemi Covid-19* saat ini” (Yunitasari & Hanifah, 2020: 233).

Berdasarkan kondisi yang seperti ini adanya pembatasan hubungan peserta didik dan guru, pembatasan jumlah peserta didik tiap kelas saat pembelajaran tatap muka, serta pengurangan jumlah waktu belajar di sekolah salah satu model pembelajaran efektif yang bisa dilakukan oleh guru yaitu dengan mengkolaborasikan antara PTM dengan pembelajaran daring atau biasa disebut dengan *blended learning*. ”*Blended learning* adalah pembelajaran kombinasi dari pengaturan pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* dengan tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran” Chaeruman (Kurniawati, 2015: 17). Menggunakan model *blended learning* PTM bisa dilakukan di tempat dan waktu yang sama sehingga bisa terjadi interaksi secara langsung menggunakan media pembelajaran dalam bentuk konkret, sedangkan dalam menyampaikan materi pembelajaran daring (*online*) terjadi interaksi secara tidak langsung menggunakan bantuan jaringan internet. Salah satu media pembelajaran permainan berbasis *online* dapat dilakukan menggunakan *Quiz Whizzer*.

Berdasarkan paparan penjelasan di atas, dilihat dari kesulitan yang dialami peserta didik supaya proses KBM berjalan dengan baik dan menarik sehingga bisa mencapai tujuan yang diinginkan sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran serta evaluasi yang dibutuhkan oleh guru yang pada akhirnya segala kebosanan peserta didik mengenai USBN diharapkan bisa berkurang, maka diperlukan sebuah perbaikan yaitu sebuah Pengembangan Media Bitaraksa (Orbit Luar Angkasa) Berbasis Pembelajaran *Blended* Pada Materi Tata Surya Kelas VI.

B. Pembatasan Masalah

Agar menjauhkan kesalahpahaman terkait maksud serta tujuan penelitian ini maka diberikan pembatasan masalah yaitu untuk membuat sebuah media pembelajaran Bitaraksa berbasis *Blended* yang terfokus pada muatan mata pelajaran tata surya kelas VI SD sehingga dapat membantu mengurangi kebosanan peserta didik dalam menghadapi USBN.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah disebutkan diatas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan terhadap media Bitaraksa berbasis *blended* pada materi tata surya kelas VI ?
2. Bagaimana kepraktisan terhadap media Bitaraksa berbasis *blended* pada materi tata surya kelas VI ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk Mengetahui kelayakan media Bitaraksa berbasis *blended* pada materi tata surya kelas VI.
2. Untuk Mengetahui kepraktisan media Bitaraksa berbasis *blended* pada materi tata surya kelas VI.

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berniat bahwa penelitiannya akan memberikan imbas yang baik, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberi manfaat untuk global pendidikan, baik Sekolah Dasar di khususnya juga sekolah di umumnya.
- b. Menambah pengetahuan pada seluruh pihak bahwa penggunaan media pembelajaran mempunyai kiprah krusial terhadap kelancaran proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Sekolah
menjadi masukan buat proses pembelajaran pada sekolah dengan adanya media pembelajaran yang menarik bisa mendorong semangat peserta didik pada belajar terhadap materi pembelajaran yang akan dinilai sang guru. Guru
- b. Guru

Perangkat media Bitaraksa berbasis *blended* pada materi tata surya kelas VI dapat bermanfaat sebagai inovasi baru dalam melaksanakan proses evaluasi kegiatan belajar mengajar.

c. Peserta didik

Membantu peserta didik agar lebih santai saat dilaksanakannya evaluasi pembelajaran oleh guru melalui sebuah

permainan Bitaraksa berbasis *blended* pada materi tata surya kelas VI

d. Peneliti

Peneliti berharap bahwa penelitian pengembangan media Bitaraksa berbasis pembelajaran *blended* pada materi tata surya kelas VI bisa menjadi acuan untuk peneliti lanjutan dalam melaksanakan penelitian yang sama jenisnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Evaluasi Pembelajaran

a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pendidikan tertera dalam UU No.20/2003 ihwal Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 21 ialah kegiatan menangani, menjamin, serta menetapkan derajat pendidikan terhadap aneka ragam elemen pendidikan di setiap alur, pangkat, dan tipe pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban pengurusan pendidikan.

Kata evaluasi bermula dari bahasa Inggris yaitu “evaluation”. pada buku *essentials of educational evaluation* karangan Edwin Wand dan Gerald W. Brown di katakana bahwa: *assessment confer with the act or proses to figuring out the cost of some thing* (Wand and Brown, 19, hal 1). Beliau bersuara penilaian merupakan suatu tindakan atau proses buat menentukan nilai darai. Penilaian pembelajaran ialah kegitan menggarap, menyelisik serta mengulas data proses dan yang akan terjadi belajar yang dilakukan secara logis persisten, Nurkencana, W (Afandi Muhamad, 2013: :30).

b. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Termuat empat fungsi penilaian di pendidikan serta tamsil, yaitu untuk mengetahui: kemajuan serta perurutan dan keberhasilan peserta didik, taraf kejayaan acara pengajaran, urgensi bimbingan serta konseling (BK), keperluan ekspansi dan restorasi kurikulum sekolah.

Penilaian berperan menjadi berikut: menjadi indera guna mengetahui apakah peserta didik telah menguasai pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang sudah diberikan oleh seseorang guru (Sukardi, 2013: 4). Untuk mengenal seputar segi kelemahan peserta didik pada kegiatan belajar, ambang capaian peserta didik atas aktivitas belajar, menjadi tumpuan *feedback* bagi seseorang guru yang berasal dari peserta didik, bak perangkat untuk menyelami kelanjutan belajar peserta didik, objek primer pengaduan catatan hasil belajar kepada para orang tua peserta didik.

Guru memilih usaha mencetuskan untuk merencanakan, mengaktualkan dan menilai semenjak diberlakukannya kurikulum 2013 pada proses serta yang akan terjadi pembelajaran memfokuskan kaidah melaui divisi sangkutan yang sudah pernah disediakan oleh pemerintah. Berkas perencanaan pembelajaran sintesis guru diungkap pada penelitian ini, utamanya di fase indera penilaian pembelajaran sebagai akibatnya mampu diketahui sejauh mana indera tadi telah mengangkat.

Dengan mendapati pengertian evaluasi dilihat dari aneka macam perspektif pada komposisi edukasi, maka dengan alternatif bisa ditegaskan bahwa sasaran dan peran evaluasi terdapat segenap hal menurut (Asrul, A dkk. 2015: 13) :

- 1) Evaluasi berfungsi selektif, menerbitkan penyortiran evaluasi terhadap peserta didiknya dengan cara menghadirkan evaluasi guru memiliki cara untuk. Evaluasi memiliki seputar misi, antar lain :
 - a) Menentukan peserta didik yang mampu diterima pada sekolah eksklusif.
 - b) Memastikan peserta didik yang bisa naik ke kelas atau taraf seterusnya.
 - c) Memutuskan peserta didik yang sepatutnya menerima beasiswa peserta didik.
 - d) Mematok peserta didik yang telah berhak melepaskan sekolah, dan serupanya.
- 2) Evaluasi berfungsi diagnotik, jika perangkat yang digunakan pada evaluasi relatif memenuhi persyaratan, maka dengan melihat hasilnya, guru akan mengetahui kelemahan peserta didik. Disamping itu diketahui pula sebab-sebab kelemahan itu. Jadi dengan mengadakan evaluasi, sebenarnya guru mengadakan diagnosa pada peserta didik perihal kebaikan dan

kelemahannya. dengan diketahui sebab-sebab kelemahan ini, maka akan lebih simpel dicari untuk cara mengatasinya.

- 3) Evaluasi berfungsi sebagai penempatan, sistem baru yang sekarang banyak dipopulerkan pada negara Barat, adalah sistem otodidak. otodidak bisa dilakukan dengan cara mengkaji sebuah paket belajar, baik itu berbentuk modul maupun paket belajar yang lain. sebagai alasan dari timbulnya sistem ini artinya adanya pengakuan yang besar terhadap kemampuan individual. Setiap peserta didik sejak lahirnya sudah membawa talenta sendiri sendiri sehingga pelajaran akan lebih efektif jika disesuaikan menggunakan pembawaan yang ada. tapi ditimbulkan karena keterbatasan sarana serta tenaga, pendidikan, yang bersifat individual kadang-kadang sukar sekali dilaksanakan. Pendidikan yang bersifat melayani perbedaan kemampuan, artinya pedagogi secara grup. untuk bisa memilih dengan sempurna dikelompok mana seorang peserta didik wajib ditempatkan, digunakan suatu evaluasi. Sekelompok peserta didik yang mempunyai hasil evaluasi sama, akan berada pada gerombolan yang sama dalam belajar.
- 4) Evaluasi berfungsi menjadi pengetes kejayaan, fungsi asal penelian diniatkan untuk mendapati sejauh mana suatu rencana berbuah disusun. Telahudah didesak di belahan sebelum ini, keberhasilan acara dipengaruhi oleh kurang lebih komponen

yakni: guru, metode/strategi pembelajaran, media pembelajaran, kurikulum, wahana dan sistem administrasi.

2. Tata Surya

Tata surya ialah salah satu bahan ilmu pada ilmu pengetahuan alam yang diajarkan di SD tepatnya pada kelas VI semester 2. Tata surya adalah lapisan objek-objek langit yang terdiri atas planet-planet, meteorid, komet, dan asteroid yang mengerumuni matahari sebagai pusatnya. Susunan tata surya terdiri atas matahari, delapan planet, satelit-satelit pengawal planet serta benda langit lainnya dalam mengelilingi matahari disebut revolusi. Sebagian besar garis edarnya (orbit) berbentuk elips. Matahari merupakan berwujud bola gas mega yang gilang-gemilang yang mana sebagai pusat dari tata surya.

Orbit merupakan garis edar yg dimiliki setiap planet. Pengertian lain berasal orbit merupakan suatu lajur repetitif yang konstan di mana suatu fenomena mengelilingi gejala lainnya. sebagai akibatnya suatu benda mengitari benda lainnya atau sebuah planet yang mengelilingi matahari yang mana lintasannya permanen, teratur, serta berulang diklaim juga sebagai orbit.

Asteroid artinya benda cakrawala yang seperti dengan planet-planet yang terwalak diselang orbit Mars dan Jupiter. Asteroid disebut pula planetoid atau planet kerdil. Perbedaan asteroid diyakini sebagai pembatas antara planet dalam dan planet luar.



Gambar 2.1 Tata Surya
(Sumber: Pelayananpublik.id)

3. Media Permainan

Game edukasi ialah permainan yang dipergunakan untuk menyampaikan pedagogi/meningkatkan unik pengetahuan pada penggunaanya melalui suatu media yang khas, memikat, menantang, dan memberikan dampak keceriaan bagi penggunaanya.

Mayke dalam Yumarlin (2013: 77) terdapat sejumlah gaya mainan yang mempunyai hukum-hukum terbatas serta tujuan kategori juga. Adapun jenis-jenis permainan tersebut ialah laksana berikut :

a. Permainan Individual

Pada *game* ini sebagian besar peserta didik melakukannya sendiri tanpa menghiraukan peserta didik lain karena permainan untuk menguji kemampuan sendiri. sampel permainan solo ialah lompat tali, membenahi puzzle, membangun batangan-batangan, dll.

b. Permainan Beregu

Jenis ini memiliki adat-adat yang diberikan sebelum melaksanakan permainan. aturan *game* wajib diterima oleh setiap pemain dan rela menyusul aturan pertunjukan.

c. Permainan Kooperatif

Ditandai pembagian peran antara peserta didik satu dengan lainnya adanya kerjasama atau pembagian tugas tuk mencapai arah dari aktivitas betindak. Permainan gotong-royong mengerjakan

Bisa dicermati ketika peserta didik mempraktikan suatu proposal atau peran selaku bergabung-gabung pada grup kecil atau grup besar sekalian. Bermain dengan berpartisipasi ini mampu dimulai oleh peserta didik independen atau menggunakan perintah dari guru. *Game* ini bisa menguraikan kecakapan ramah serta positif bagi peserta didik. Pada permainan ini peserta didik bisa berkedudukan dan dalam muslihat untuk memahirkan memecahkan persoalan secara bebarengan.

d. Permainan Sosial

Merupakan aktivitas bermain peserta didik dengan teman-temannya sendiri. di permainan ini peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas bermain dengan lainnya setakar kiprahnya sendirinya telah diputuskan sebelumnya. Contohnya *game* polisi dengan pencuri, atau lompat tali beregu.

e. Permainan dengan aturan tertentu

Diindikasikan dengan adanya aktivitas bermain yang menggunakan aturan-aturan tertentu. Aksi jujur sangat dibutuhkan dalam *game* ini. Contohnya ialah sepak bola, bulu tangkis, ulartangga, catur, monopoli, congklak, gobak sodor engkelk, dll.

4. Media Bitaraksa

a. Pengertian Bitaraksa

Media Bitaraksa adalah sebuah media pembelajaran evaluasi berupa *game* ular tangga yang bisa diperagakan oleh peserta didik dengan arahan dari guru. Disebut Bitaraksa karena bentuk dari jalur ular tangga itu sendiri dibuat semirip mungkin dengan sebuah orbit dalam sistem tata surya yang mana sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dituju yaitu sistem tata surya pada kelas VI. Salah satu alternatif media pembelajaran yang juga merupakan beberapa komponen penting yang mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik ialah permainan ular tangga. Sejalan dengan keterangan hasil observasi TIMSS (*Trends International in Mathematics and Science Study*), sebuah penelitian yang membagikan bahwa kemampuan peserta didik Indonesia dalam bidang sains jika bersanding bersama negara Asia Tenggara lain termasuk cukup rendah. Hal ini terbukti dari Indonesia yang menduduki peringkat 45th dari 48 negara peserta pada bidang sains.

Untuk menyampaikan pengetahuan serta pemahaman pada pembelajaran Sains yaitu sistem tata surya maka krusial diciptakannya alat bercorak *game* ular tangga Bitaraksa yang didalamnya menampilkan bank soal berasal dari materi sains sistem tata surya kelas VI. Bitaraksa ini termasuk permainan kooperatif, sosial, serta memberlakukan kaidah tertentu.

b. Kelebihan media Bitaraksa

Terdapat keuntungan penggunaan permainan ular tangga pada pembelajaran, yaitu: (1) Konsentrasi peserta didik pada pelajaran akan meningkat; (2) Konten afektif semakin tinggi; (3) Aspek psikomotorik bisa ditunjukkan dari keaktifan peserta didik dalam bertanya, bermain serta berdiskusi; dan (4) membangun suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Nachiappan dkk dalam Amin dkk. (2019: 70) mengemukakan bahwa '*learning using snake ladder media can improve students' cognitive abilities in facing difficulty in learning*'. Yang mana dalam menghadapi kesulitan belajar utamanya kemampuan kognitif bisa dihadapi melalui sebuah media permainan berupa ular tangga.

Penggunaan media tangga ular mampu menumbuhkan pengetahuan peserta didik di pembelajaran. Tidak hanya itu, media ular tangga pula dapat menciptakan transformasi kemahiran di proses pembelajaran. *Game* akan lebih dikenang dan menyenangkan bila dikemas dalam benda nyata dan memanfaatkan sebuah

teknologi sederhana, salah satu teknologi yang dapat digunakan merupakan memakai sebuah *Quiz Whizzer*. Ciri suatu hiburan dapat ditinjau dari segi corak, pola kerangka, dan cara bermainnya. Dikarenakan sanggup merangkai korelasi mengiringi pelaku sudah sepatutnya dapat dikatakan jika permainan bisa merangsang untuk belajar sesuatu yang trendi dan bisa menyampaikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik, terpecahnya *problem* tercapai atas berbagai *skill* dasar. Tetapi jika peserta didik terlalu asyik atau tidak paham aturan tanpa dibimbing oleh guru maka bisa terjadi kecacatan pada teknis pengoporasian. Selain itu kebosanan peserta didik juga bisa dipicu adanya *game* yang kurang greget ataupun terlalu susah.

Dalam teknologi multimedia yang meleburkan bervariasi sumber media serupa manuskrip, tabulasi, diktum, animasi, video dan sebagainya yang disampaikan serta dikendalikan oleh sistem komputer secara interaktif. Multimedia berperan dalam menunjang kemajuan pembangunan pendidikan dan berperan krusial dalam memperlancar aktivitas belajar mengajar. Penggunaan media ular tangga dalam penelitian ini menggabungkan berbagai jenis media yang diperlukan pada permainan, antara lain media gambar, audio, animasi, dan benda konkret yang dipergunakan eksklusif oleh peserta didik karena menggunakan model pembelajaran *blended*. Media yang memanfaatkan *Quiz Whizzer* dalam prosesnya memakai

perangkat lunak gawai untuk peserta didik saat dilaksanakannya *asynchronous*. Perancangan pada media ini dirancang sebagai sarana pembelajaran yang memesonak dan mengasyikan bagi peserta didik. Produknya memanfaatkan *Quiz Whizzer* sebagai awal guru menyalurkan informasi materi tentang tata surya dalam waktu tertentu saat pembelajaran tidak langsung (*asynchronous*) kemudian pada pertemuan tatap muka akan diberikan sebuah evaluasi pembelajaran berbantuan sebuah media Bitaraksa yaitu sebuah permainan papan ular tangga untuk materi tata surya.

c. Tahapan pembuatan media pembelajaran Bitaraksa

Pembuatan suatu media pembelajaran pastilah melalui beberapa tahapan. Sama halnya dengan media lainnya, pembuatan media Bitaraksa juga melalui beberapa tahap. Berhubung media pembelajaran Bitaraksa ini adalah inovasi baru dari sang peneliti, yakni pengembangan media Bitaraksa, oleh karena itu tahap yang dilakukan juga sesuai dengan Bitaraksa itu sendiri. Berikut ini adalah tahapan pembuatan Bitaraksa yang terdiri atas media konkret yang digunakan saat pembelajaran *offline*.

- 1) Melakukan studi kasus terhadap urgensi pemilihan judul media, yang selanjutnya ditentukan judul media pembelajaran Bitaraksa.
- 2) Menentukan materi yang akan dijadikan topik pembahasan dalam Bitaraksa.

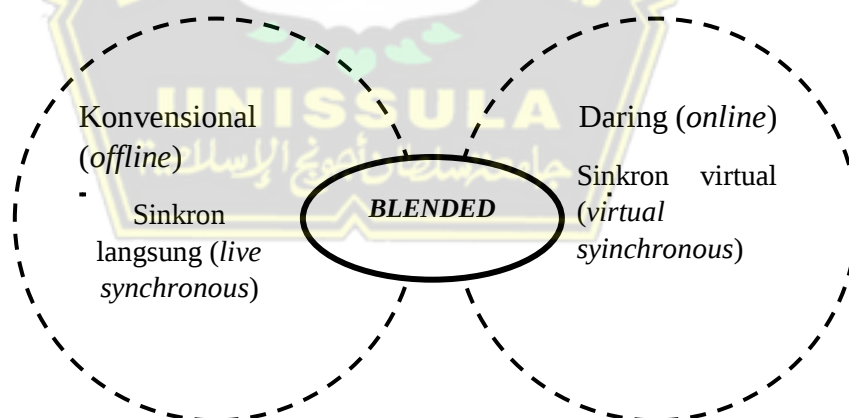
- 3) Menyusun desain yang merujuk pada gambar sistem tata surya pada umumnya yang akan dituangkan ke dalam Bitaraksa menggunakan sebuah *software photoshop* yang meliputi elemen matahari, garis orbit, 8 anggota planet, asteroid, roda spin dengan memperhatikan kesesuaian gambar, pemilihan warna, pembuatan soal materi dan lain – lain.
- 4) Menyiapkan dokumen baru dengan ukuran 50 cm x 70 cm serta resolusi 80 dpi untuk *background* dan dokumen baru berukuran 5 cm x 9 cm resolusi 300 dpi untuk kartu pertanyaan.
- 5) Menyiapkan beberapa gambar planets dan gambar lainnya sesuai kebutuhan pada situs *online* yaitu *freepik* yang *free license* ataupun ilustrasi yang dapat didesain sendiri.
- 6) Untuk media Bitaraksa pembelajaran *offline*, desain perlu dicetak terlebih dahulu lalu ditempelkan pada papan kayu serta menyiapkan sebuah kotak kayu untuk wadah kartu pertanyaan.
- 7) Untuk media *online* memanfaatkan *Quiz Whizzer*.

5. Blended Learning

Blended learning ialah campuran dua istilah Bahasa Inggris, yaitu: *blended* dan *learning*. "*blend*" artinya mencampur, sedangkan "*learn*" yang artinya mempelajari. amanat patokan sebetulnya mencantumkan belajar paduan, sehingga bisa dikatakan pembelajaran yang menggunakan berbagai macam cara. Para pakar setuju bahwa sebutan *blended learning* adalah harmonisasi pembelajaran secara stereotif

(*offline*) dan daring (*online*). Semler dalam Husamah (2013: 11) mengatakan bahwa *blended learning* merupakan kombinasi bidang jempolan dari pembelajaran daring, luring integral, dan realisasi semesta jelas. Di sisi lain Hamad dalam Fauzi dkk (2022: 44) mengatakan bahwa 'blended learning merupakan pembelajaran secara tradisional yang dilengkapi dengan media elektronik atau teknologi'.

Pada pembelajaran blended learning peserta didik sebagai bagian sebuah grup belajar dan sekaligus menjadi individu yang sedang belajar, bisa disimpulkan *blended* merupakan gabungan dan *learning* merupakan pembelajaran, pencampuran pembelajaran ini percampuran pembelajaran konvensional (*offline*) secara sinkron langsung (*live synchronous*) dengan pembelajaran daring (*online*) secara sinkron virtual (*virtual synchronous*).



Gambar 2.2. Konsep Blended Learning

Dari gambar diatas, terlihat jelas ada dua konsep pembelajaran blended yang bisa diuraikan sebagai berikut :

- a. Konvensional (*offline*) secara Sinkronisasi *real-time* adalah proses pembelajaran yang berlangsung secara tatap muka pada waktu dan tempat yang sama. Tempat dimana siswa dan guru belajar dalam satu ruangan atau kelas yang sama. Jenis pembelajaran ini sering disebut sebagai pembelajaran tradisional atau tradisional dan biasanya berlangsung di sekolah.
- b. Daring (*online*) secara Metode pengajaran tatap muka *virtual synchronous* (*virtual synchronous*). Pengajaran berlangsung pada waktu yang sama tetapi di tempat yang berbeda. Penelitian ini menggunakan pertanyaan pokok yang berbeda untuk mempelajari media.

Blended learning beda dengan model pembelajaran lainnya, karena dalam pelaksanaan di lapangan menggabungkan pembelajaran *online* dengan *offline*. *Blended learning* juga memiliki karakteristik tertentu antara lain (1) gaya pembelajaran dan penggunaan berbagai media pembelajaran pada prosesnya menggabungkan aneka macam model yang berbasis teknologi serta komunikasi, (2) gabungan antara pembelajaran mandiri via *online* dengan *offline* antara guru dengan peserta didik, (3) cara belajar serta gaya pembelajarannya didukung menggunakan pembelajaran yang efektif dari cara penyampaian, (4) pada *blended learning* guru adalah fasilitator sedangkan orang tua menjadi

motivator dalam pembelajaran anaknya, sehingga keduanya memiliki peran krusial pada pembelajaran peserta didik .

Abdullah (2018: 862) mengemukakan tentang unsur-unsur *blended learning* yang meliputi pembelajaran *online* dan *offline*, unsur-unsur tersebut mencakup (1) tatap muka dikelas, (2) belajar mandiri, (3) pemanfaatan perangkat lunak (*website*), (4) tutorial, (5) kerjasama, serta (6) penilaian. Dengan lingkungan belajar yang majemuk maka *blended learning* adalah cara yang sangat efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan siswa dan meningkatkan kesenangan dan minat mereka dalam belajar.

Terpisah atau berkelompok serta waktu yang sama atau berbeda, *blended learning* menunjukkan pembelajaran yang kian apik. *Blended learning* bisa membawa dampak positif kepada peserta didik, dengan adanya pemanfaatan jaringan teknologi peserta didik bisa mengenal pembelajaran modern tidak hanya konvensional saja. “Pembiasaan penggunaan *blended learning* dibutuhkan, dikarenakan untuk mengurangi dan /atau mencegah peserta didik memakai komputer dan gawai untuk hal negatif” (Wicaksono dan Rachmadyanti, 2017: 515). “Program pembelajaran *blended learning* cenderung efektif bila guru melakukan segala upaya untuk memastikan bahwa peserta didik diberi banyak kesempatan untuk memakai komponen digital”, (Sari, I. K. 2021: 2160).

Blended learning mempunyai kelebihan seperti yang dikemukakan oleh Husamah (2013: 231) yaitu :

- a. Pembelajaran terjadi secara *online* dan *offline* keduanya mempunyai kelebihan yang bisa saling melengkapi
- b. Pembelajaran lebih efektif dan efisien
- c. Menaikkan aksesibilitas
- d. Dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara daring (*online*) memungkinkan peserta didik dengan leluasa untuk mengkaji materi pelajaran secara mandiri
- e. Di luar jam tatap muka peserta didik dapat melakukan diskusi dengan guru atau peserta didik lain
- f. Aktivitas pembelajaran bisa dikelola serta dikontrol dengan baik oleh guru saat dilakukannya pembelajaran di luar jam tatap muka pada peserta didik
- g. Guru bisa menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet
- h. Guru bisa meminta peserta didik untuk membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran
- i. Kuis, memberikan balikan, serta memanfaatkan hasil tes secara efektif bisa diselenggarakan oleh guru
- j. Peserta didik bisa saling menyebarkan file atau data dengan peserta didik lain
- k. Memperluas jangkauan pembelajaran/pembinaan
- l. Mudah dalam mengimplementasikan

- m. Hemat biaya
- n. Mencapai hasil yang optimal
- o. Menyesuaikan berbagai kebutuhan pembelajaran
- p. Daya tarik pembelajaran naik

Dari paparan teori diatas bisa disimpulkan bahwa penggunaan model *blended learning* bisa menerapkan kombinasi: (1) 50/50 yang berarti 50% pertemuan tatap muka (*offline*) dan 50% daring (*online*), (2) 75/25 yang berarti 75% pertemuan tatap muka (*offline*) dan 25% daring (*online*), (3) 25/75 yang berarti 25% pertemuan tatap muka (*offline*) dan 75% daring (*online*). Dalam penggunaan pola tersebut tergantung dari analisis kompetensi yang dibutuhkan, tujuan mata pelajaran, karakteristik dan kemampuan peserta didik, serta sumber daya yang tersedia. Penerapan *blended learning* pada penelitian ini memanfaatkan sebuah media Bitaraksa dengan 50% tatap muka (*offline*) menggunakan media pembelajaran konkret dan 50% daring (*online*) dengan media perangkat lunak Quiz Whizzer.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk menyamakan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu, perlu adanya sebuah landasan pendukung yang disebut penelitian relevan. Berikut penulis paparkan beberapa hasil penelitian tersebut yang terkait dengan media pembelajaran Bitaraksa.

Penelitian pertama dilakukan oleh Mar'atusholihah, H., Priyanto, W. dan Damayani, A. T (2019) menyiratkan bahwa rata-rata hasil angket validasi

media sebesar 93%, angket validasi materi sebesar 90%, angket respon peserta didik sebesar 99%, dan angket respon guru sebesar 97% yang berarti baik sekali. Berdasarkan data tersebut, penelitian dan pengembangan media ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik ular tangga berbagai urusan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian kedua dilakukan oleh Purwati, Y., Sagita, S., Utomo, F. S., & Baihaqi, W. M. (2020) menunjukkan dari uji beta dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran tata surya yang dibuktikan dari hasil yang dilakukan oleh guru menunjukkan nilai kelayakan 81,25%, sedangkan tes yang dilakukan oleh peserta didik menunjukkan nilai kelayakan 88,63%. Hasil evaluasi kesenangan pemakai dari empat komponen multimedia menunjukkan bahwa penggunaan teks dalam aplikasi mengantongi nilai rata-rata 3,57, grafik memegang nilai rata-rata 3,52, animasi menyimpan nilai rata-rata 3,54, dan interaktivitas memiliki nilai rata-rata 3,51 yang dapat disimpulkan bahwa responden puas dengan penggunaan elemen multimedia pada aplikasi.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Abroto, A., Maemonah, M., & Ayu, N. P. (2021) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 25,98 terhadap hasil belajar dan peningkatan hasil belajar sebesar 48,90 terhadap motivasi belajar setelah diterapkan pembelajaran *blended learning* yang dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini yaitu: (1) adanya disimilaritas impuls belajar peserta didik melalui model pembelajaran *blended learning* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional, (2)

adanya perbedaan hasil belajar Siswa yang menggunakan model *blended learning* (3) Bandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran tradisional untuk memperkenalkan perubahan rencana pembelajaran siswa, yang telah berkembang sebagai akibat dari penggunaan model *blended learning*. (4) Namun, model *blended learning* telah digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran Bitaraksa berbasis *blended* merupakan sebuah pengembangan dari media pembelajaran evaluasi ular tangga tata surya, yang mana media ini membahas mengenai materi sistem tata surya kelas VI di semester 2. Diharapkan dengan adanya media ini dapat lebih menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi tersebut.

C. Kerangka Berpikir

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak terlepas dari proses yang dilaluinya. Dalam hal ini, guru mempunyai peranan penting dalam mencapai tujuan tersebut. Guru dituntut untuk selalu bisa berinovasi menciptakan suatu hal baru dalam kegiatan pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya, guru dirasa masih kurang dalam penyampaian materi maupun evaluasi dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang ada khususnya dalam muatan IPA materi sistem tata surya kelas VI. Peserta didik merasa bosan dan kurang bersemangat saat berlatih latihan-latihan soal *Try out* dalam menghadapi USBN di kemudian hari.

Berlandaskan keadaan tersebut, maka butuh suatu produk media pembelajaran untuk memadamkan masalah pada pembelajaran dan evaluasi

mata pelajaran IPA materi sistem tata surya VI. Selanjutnya, perlu dibuat perencanaan dan produk awal berupa media pembelajaran Bitaraksa. Kemudian, produk awal divalidasi oleh ahli, setelah produk dinyatakan layak untuk diujikan, produk tersebut diujicobakan ke peserta didik kelas VI dan divalidasi dengan ahli pembelajaran yaitu guru kelas VI. Sebelum media dinyatakan layak perlu adanya revisi agar media bisa bermanfaat bagi peserta didik untuk membantu dalam belajar materi sistem tata surya.

Berdasarkan penyajian kerangka berpikir perlu adanya tindak lanjut yang bertujuan untuk mengetahui arah dan tujuan penelitian seperti berikut :





Gambar 2.3. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian Pengembangan media Bitaraksa berbasis pembelajaran *blended* untuk materi sistem tata surya kelas VI akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah Kebagusan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Mengutip pendapat Sugiyono (2017: 297) yang mengemukakan

R&D berarti bahwa penelitian yang digunakan untuk memproduksi suatu produk menunjukkan keefektifan produk tersebut. Untuk memahami materi, mereka dapat menggunakan analisis yang mereka butuhkan dan mempertimbangkan apakah materi tersebut berguna dan tersedia untuk masyarakat luar.

Maka diperlukan untuk menguji keefektifan produk penelitian dapat mengembangkan produk Bitaraksa berbasis *blended* sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas VI SD Muhammadiyah Kebagusan untuk materi sistem tata surya sesuai dengan buku yang diajarkan. Peneliti dapat menuntaskan masalah dengan cara menggunakan aneka macam pola pikir dengan baik dan hasilnya produk yang telah diuji oleh para ahli untuk mengetahui keefektifan dalam produk tersebut.

Desain penelitian yang dipergunakan artinya dengan menggunakan mekanisme dalam model pengembangan yaitu berdasarkan langkah-langkah

pengembangan Borg & Gall (Sugiyono, 2017:407-409) terdapat sepuluh langkah yaitu dengan menggunakan gambar sebagai berikut yaitu:



Gambar 3.1. Langkah-langkah Model R&D

B. Prosedur Penelitian

Pada mekanisme penelitian ini diperlukan langkah-langkah untuk memecahkan masalah pada penelitian serta pengembangan butuh pemecahan dengan menggunakan produk tertentu. Berdasarkan (Sugiyono,2017:409) yang didalamnya yaitu mencakup:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat mengetahui potensi dan masalah perlu dilakukan penelitian yang meliputi:

a. Observasi sekolah

Kondisi fisik sekolah sudah tertata dan rapih sehingga layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. SD Muhammadiyah Kebagusan merupakan sekolah swasta yang mana setiap tingkatan kelas memiliki dua kelas yaitu A dan B. Potensi peserta didik sangat menjunjung akhlak karena sekolah mengangkat sekolah tahfidz. Peserta didik kelas VI yang dipersiapkan untuk fokus dalam menghadapi USBN di masa depan peserta didik merasa bosan saat berlatih soal-soal.

b. Perizinan di tempat penelitian

Peneliti meminta izin untuk lokasi penelitian khususnya kelas VI kepada kepala SD Muhammadiyah Kebagusan Ibu Herni Asih, S.Pd.

2. Pengumpulan Data

Untuk mengetahui hasil observasi sekolah menggunakan cara wawancara untuk mengetahui data awal. Dalam melaksanakan wawancara pada penelitian bisa mengambil bahan kajian dalam mengembangkan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang diteliti.

3. Desain Produk

Berdasarkan desain produk ini terdapat masalah yang ada, penelitian perlu mengembangkan sebuah produk media pembelajaran evaluasi Bitaraksa berbasis *blended* dimana media ini adalah media permainan yang mengedukasi. Permainan ular tangga yang mana jalurnya membentuk sebuah orbit sesuai dengan materi yang ada di sistem tata surya.

4. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan sebelum produk diuji cobakan. Validasi bisa dilakukan oleh orang yang telah berpengalaman yang dianggap dengan validator. Validator akan menilai layak ataupun tidak layaknya sebuah produk sehingga bisa dipergunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Jika produk masih terdapat kekurangan maka harus direvisi sesuai arahan dan masukan validator, tetapi bila telah memenuhi kriteria maka tidak perlu direvisi kembali.

5. Revisi Desain

Sesudah produk divalidasi oleh ahli, maka penelitian bisa mengetahui kelemahan untuk memperbaiki hasil produk yang akan didesain supaya media yang dirancang lebih menarik untuk menghasilkan suatu produk media tersebut. Kemudian setelah media yang dikembangkan telah baik, maka untuk melangkah tahap selanjutnya dan setelah itu diharapkan hasil produk yang dirancang diharapkan bisa layak untuk dipergunakan sebagai sumber belajar pada saat pembelajaran.

6. Uji Coba Produk

Untuk tahapan selanjutnya yaitu jika produk sudah diperbaiki maka diuji coba di sekolah secara kecil. Uji coba bisa dilakukan di SD Muhammadiyah Kebagusan dengan guru peserta didik yang terdapat di kelas VI A. Bertujuan untuk mengetahui uji skala kecil agar memperoleh evaluasi peserta didik bersama guru secara terbatas dengan cara peserta didik dan guru mengamati media Bitaraksa berbasis *blended* kemudian guru mengisi angket respon guru dan peserta didik dalam meminta saran untuk mengetahui kualitas produk.

7. Revisi Produk

Selesainya melakukan uji coba skala kecil, revisi bisa dilakukan berdasarkan evaluasi dan saran pada penilaian. Adapun tujuan asal merevisi untuk melakukan tahap yang kedua yaitu agar produk menjadi lebih layak saat melakukan uji coba untuk skala besar.

8. Uji Coba Produk

Setelah melakukan revisi yang tahap kedua, maka media Bitaraksa berbasis *blended* bisa dilakukan melalui uji coba validasi ahli mengetahui produk berhasil maka media pembelajaran dapat diterapkan di kelas VI A supaya peserta didik serta guru bisa menilai kekurangan yang terdapat pada media Bitaraksa berbasis *blended* untuk memperbaiki lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Selesainya melakukan uji skala besar, kemudian revisi dilakukan lagi sesuai penilai dan saran dari penilai supaya produk media Bitaraksa berbasis *blended* menjadi lebih baik lagi.

10. Produksi Massal

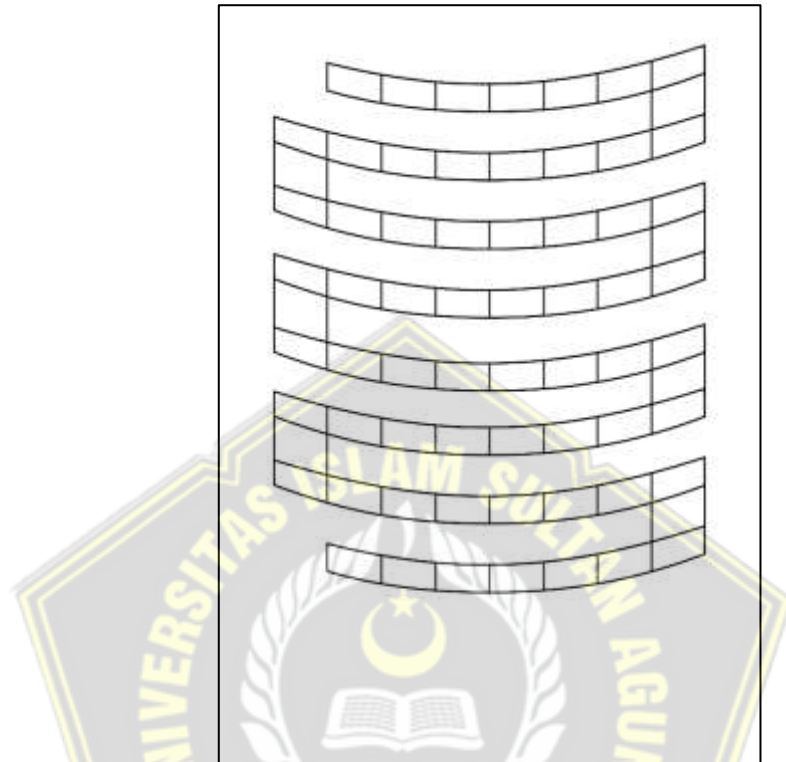
Produk masal ini yaitu tahap akhir dari produk yang telah diuji coba yang sesuai masukan dari evaluasi untuk disumbangkan ke sekolah yang memerlukan media tersebut.

C. Desain Rancangan Produk

Desain rancangan produk dari media pembelajaran Bitaraksa berbasis *blended* ini berbantuan dari software *Adobe Photoshop* yang menghasilkan produk berupa gambar untuk papan ular tangga. Desain rancangan media pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu media pembelajaran evaluasi berupa benda konkret yang digunakan saat pembelajaran secara konvensional (*offline*) dan media pembelajaran evaluasi benda tidak konkret melalui *Quiz Whizzer* yang digunakan saat pembelajaran daring (*online*). Adapun detail rancangan produk sebagai berikut:

1. Media Konkret (*offline*)

a. Desain papan



Gambar 3.2. Desain Papan Media Konkret

Adapun ukuran papan nya 50 x 70 cm, terbuat dari tripleks untuk meringankan saat membawanya sehingga ketika akan dimainkan bisa diambil namun ketika tidak dimainkan bisa ditempel pada dinding tembok kelas.

- 1) Bagian kanan bawah terdapat *spin* dilengkapi dengan jarum pemutar
- 2) Bagian kiri bawah terdapat wadah kartu soal

b. Desain *spin*



Gambar 3.3 Desain Spin

Spin tersebut akan diputar oleh peserta jika peserta tersebut berhasil menjawab pertanyaan dengan benar untuk melanjutkan jalannya baduk ke petak selanjutnya atau jika peserta tidak bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka baduk akan mundur sebanyak angka spin yang diputar.

c. Desain kartu



Gambar 3.4. Desain Kartu Soal

Kertas kartu pada media konkret memiliki ukuran 5 x 9 cm. Pada setiap kartu soal terdapat pertanyaan yang memiliki bobot poin, setiap peserta yang mendapat giliran untuk bermain maka diharuskan untuk mengambil satu kartu soal.

d. Aturan permainan

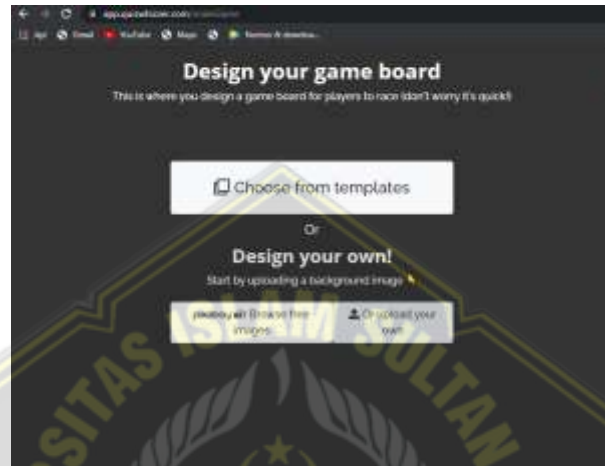
- 1) Peserta akan memulai permainan jika sudah mendapat giliran bermain dengan langkah pertama yaitu mengambil kartu soal.
- 2) Peserta akan memutar jarum putar untuk mengetahui berapa langkah ia harus maju atau mundur.
- 3) Dalam kartu peserta didik, jika ia berhasil menjawab benar akan mendapat poin.

Terdapat aturan dalam menjawab :

- a) Jika menjawab benar maka peserta didik akan maju sebanyak nomor jarum yang diputar
 - b) Jika menjawab salah maka peserta didik akan mundur sebanyak nomor jarum yang diputar
- 4) Permainan akan berakhir jika ada salah satu pemain yang telah mencapai garis *finish*.
 - 5) Bersama guru mengakumulasikan perolehan peringkat berdasarkan jumlah poin yang telah didapat oleh peserta didik.

2. Media Quiz Whizzer (online)

Dalam penyampaian materi pembelajaran yang berbasis *blended* menggunakan sebuah aplikasi *Quiz Whizzer*. Adpaun desainnya sebagai berikut :



Gambar 3.5 Media online

D. Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Sumber Data

Sumber data didapat dari hasil wawancara dari guru kelas VI A SD Muhammadiyah Kebagusan kecamatan Ampelgading yaitu beliau bernama Bapak Heri Tri Wibowo, S.Pd dan Ibu Ferawati Adzanni, S.Pd., selaku Guru Kelas VI SD Muhammadiyah Kebagusan, S.Pd.yang berupa wawancara, dan angket/kuesioner pada pokok bahasan sistem tata surya di kelas VI A SD Muhammadiyah Kebagusan.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan untuk media Bitaraksa berbasis *blended* ini yaitu guru dan peserta didik kelas VI A SD Muhammadiyah Kebagusan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan bisa dihasilkannya bahan dan informasi secara jelas dan akurat. Sehingga penelitian ini dalam mengumpulkan data yang berbentuk wawancara dan angket/kuesioner.

1. Wawancara

Wawancara yaitu langkah paling primer supaya memperoleh data awal buat mengetahui kendala atau konflik yang terjadi di sekolah. Data hasil wawancara akan sebagai pedoman untuk pengembangan media Bitaraksa berbasis pembelajaran *blended* pada materi tata surya kelas VI. “Wawancara tidak terstruktur artinya wawancara yang bebas sebab dilakukan tanpa memakai panduan yang tersusun secara sistematis pada pengumpulan data” (Sugiyono, 2017: 320).

2. Angket/kuesioner

Angket/ kuesioner adalah sebuah teknik untuk mengambil sebuah data untuk diteliti dengan memberikan sebuah pertanyaan juga pernyataan secara tertulis agar dijawab oleh peserta didik tersebut. Metode pengumpulan data dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pertanyaan yang ditulis kepada responden dan disebut kuesioner/tes. Pertanyaan/kuesioner dapat digunakan untuk menemukan perangkat pendidikan yang dikembangkan oleh para peneliti untuk memberikan responden bersertifikat (guru, pendidik dan siswa) untuk menentukan potensi dan solusi untuk mengembangkan media bitarax berdasarkan pembelajaran gabungan. Dalam melakukan penyusunan

angket diharapkan agar mempermudah disaat penyusunan data yang dipergunakan di dalam angket. Pada penyusunan angket ini bisa memakai indikator media Bitaraksa berbasis *blended*.

Yang selanjutnya indikator dapat dijelaskan dengan menggunakan tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Penggunaan	Keterampilan guru dalam menggunakannya	1
2.		Penggunaan bahasa dalam soal di setiap kotak permainan	2
3.	Komunikatif	Menggambarkan materi yang dipelajari	3
4.	Mudah dikelola	Mudah dikelola	4
5.		Mudah dalam pemakaian	5
6.	Kreatif dalam ide	Tingkat keunikan media	6
7.		Pemberian contoh/gambaran materi	7
8.	Sederhana	Dapat digunakan kembali	8
9.		Mudah dalam memainkan	9
10.	Susunan gambar	Pengaturan tata letak gambar sesuai	10

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No.	Kriteria	Indikator	No. Item
1.	Warna	Kombinasi warna latar	1
2.		Kombinasi warna latar	2
3.	Background	Kesesuaian tata letak ular dan tangga	3
4.		Background awal menarik	4
5.	Kesesuaian dengan materi	Kejelasan materi tentang mengelola kartu soal	5
6.		Ketepatan peilihan gambar yang terkait dengan materi mengelola kartu soal	6
7.	Kemudahan penggunaan	Penggunaan media dapat dilakukan secara mudah	7
8.		Penggunaan media digunakan <i>online</i> dan <i>offline</i>	8
9.	Kemudahan	Soal dapat dipahami	9
10.	untuk dipahami	Pengaturan tata letak gambar mudah dimengerti	10

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No.	Indikator Penilaian	No. Item
1.	Saya dapat mengoperasikan media ini dengan mudah	1
2.	Media ini memudahkan saya untuk mempelajari soal-soal dalam menghadapi USBN	2
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dimengerti	3
4.	Teks soal dan tulisan yang ada di media ini mudah dibaca	4
5.	Pembahasan soal jelas	5
6.	Saya dapat mengetahui nilai hasil mengerjakan soal pada media ini	6
7.	Media ini dapat digunakan untuk belajar secara individu	7
8.	Soal yang ditampilkan sudah menarik karena ada gambarnya	8
9.	Gambar papan <i>background</i> , penggunaan ilustrasi, dan pemilihan warna sudah tepat	9
10.	Mengerjakan soal-soal saat <i>online</i> maupun <i>offline</i> menyenangkan dengan adanya permainan Bitaraksa	10

F. Uji Kelayakan

Pengembangan media permainan pembelajaran Bitaraksa berbasis pembelajaran *blended* terdapat satu uji yakni: Uji ahli. Validator terdiri dari validator akademik beserta praktisi. Validator akademik dari terdiri dosen. Sedangkan untuk validator praktis adalah guru kelas VI yang bernama Bapak Heri Tri Wibowo, S.Pd., dan Ibu Ferawati Adzanni, S.Pd., selaku Guru Kelas

VI SD Muhammadiyah Kebagusan, S.Pd dan yang mana media akan di uji cobakan peserta didik kelas VI A SD Muhammadiyah Kebagusan Kecamatan Ampelgading.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan ada dua yaitu berupa data secara kualitatif dan data secara kuantitatif. Pada data yang bersifat kualitatif ini berisi tentang pendapat/masukan, saran dan tanggapan untuk memperbaiki media. Pada data kuantitatif memuat hasil skor penilaian dari validasi ahli serta skor penilaian dari pengisian lembar angket respon guru dan peserta didik yang didapat dari analisis rumus validasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Analisis Data Validasi Ahli

Perolehan data dari hasil pengisian lembar angket validasi ahli terhadap media Bitaraksa berbasis *blended* bertujuan untuk mengetahui taraf kelayakan media Bitaraksa berbasis *blended*. Lembar angket validasi ahli memakai skala *likert* dengan 5 alternatif jawaban. Penilaian pada lembar validasi dihitung untuk mengetahui taraf kelayakannya memakai rumus persentase oleh Arikunto (2013: 35) yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Untuk memperoleh persentase rata-rata dari kedua ahli, dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase akhir} = \frac{\text{Jumlah persentase kedua ahli}}{2}$$

Hasil penilaian yang diperoleh dapat diketahui tingkat kelayakannya dengan ketentuan berikut ini:

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Media Bitaraksa

Presentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sngat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Tidak layak

Produk media Bitaraksa berbasis pembelajaran *blended* dinyatakan layak apabila hasil penilaian yang diperoleh berada pada rentang persentase minimal pada persentase 61% - 80% “Layak”, hingga 81% - 100% “Sangat Layak”.

2. Analisis Data Uji Kepraktisan

Perolehan data dari hasil pengisian lembar angket respon guru dan respon peserta didik sebagai penilaian terhadap media bertujuan untuk mengetahui taraf kepraktisan dari media Bitaraksa berbasis pembelajaran *blended*. Lembar angket respon guru serta respon peserta didik memakai skala likert dengan 5 alternatif jawaban. Penilaian yang

diberikan dalam lembar angket lalu dihitung untuk mengetahui taraf kepraktisannya menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil penilaian media Bitaraksa berbasis pembelajaran *blended* yang diperoleh melalui perhitungan rumus tersebut dapat diketahui tingkat kepraktisannya dengan ketentuan berikut ini:

Tabel 3.5 Kriteria Kepraktisan Media Bitaraksa

Presentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Tidak praktis

Produk media Bitaraksa berbasis pembelajaran *blended* dinyatakan praktis apabila hasil penilaian yang diperoleh berada pada rentang persentase minimal pada persentase 61% - 80% “Praktis”, hingga 81% - 100% “Sangat Praktis”.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada mekanisme penelitian ini diperlukan langkah-langkah untuk memecahkan masalah pada penelitian serta pengembangan butuh pemecahan dengan menggunakan produk tertentu. Berdasarkan (Sugiyono,2017:409) yang didalamnya yaitu mencakup:

1. Perancangan Produk

Untuk langkah-langkah melaksanakan perencanaan produk yaitu potensi masalah dengan mengumpulkan data kemudian desain produk.

a. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat mengetahui potensi dan masalah perlu dilakukan penelitian yang meliputi:

1) Observasi sekolah

SD Muhammadiyah Kebagusan merupakan sekolah swasta yang mana setiap tingkatan kelas memiliki dua kelas yaitu A dan B. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas VI Peserta didik kelas VI yang dipersiapkan untuk fokus dalam menghadapi USBN di masa depan peserta didik merasa bosan saat berlatih soal-soal.

2) Perizinan di tempat penelitian

Peneliti meminta izin untuk lokasi penelitian khususnya kelas VI kepada kepala SD Muhammadiyah Kebagusan Ibu Herni Asih, S.Pd.

b. Pengumpulan Data

Untuk mengetahui hasil observasi sekolah menggunakan cara wawancara untuk mengetahui data awal. Dalam melaksanakan wawancara pada penelitian bisa mengambil bahan kajian dalam mengembangkan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang diteliti.

c. Desain Produk

Berdasarkan desain produk ini terdapat masalah yang ada, penelitian perlu mengembangkan sebuah produk media pembelajaran evaluasi Bitaraksa berbasis *blended* dimana media ini adalah media permainan yang mengedukasi. Permainan ular tangga yang mana jalurnya membentuk sebuah orbit sesuai dengan materi yang ada di sistem tata surya.

2. Hasil Produk

Dalam tahapan perencaan pembuatan produk yang dihasilkan yaitu Pengembangan Media Bitaraksa sebagai alat bantu pada materi sistem tata surya kelas VI.

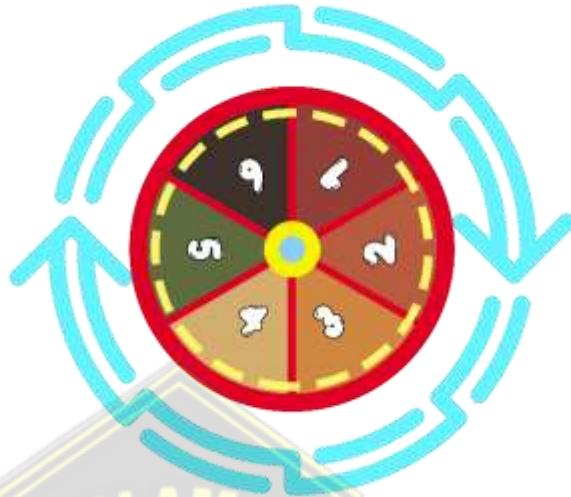
a. Media Konkret (*offline*)

1) Desain Papan



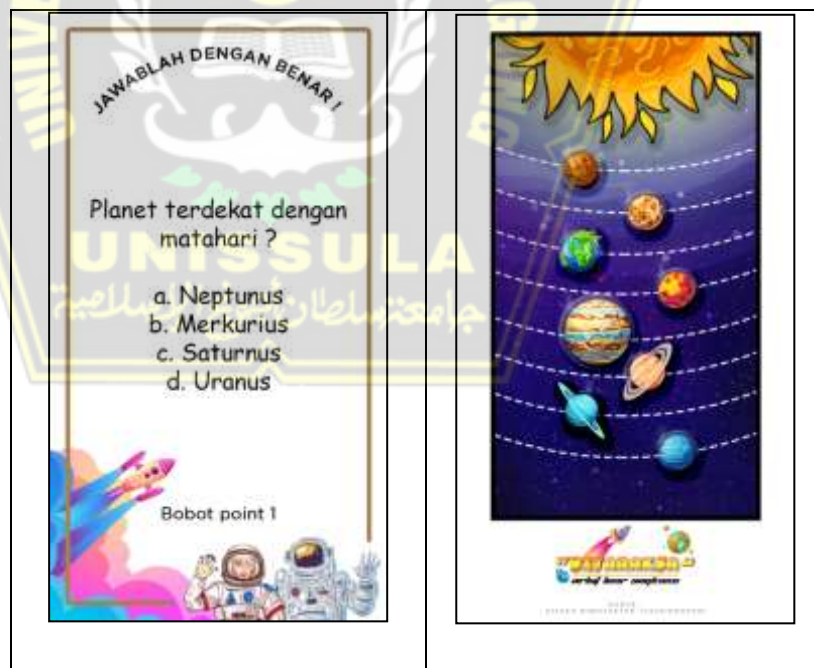
Gambar 4.1 Papan Media Konkret

2) Desain spin



Gambar 4.2 Spin Pemutar

3) Desain kartu



Gambar 4.3 Kartu Soal

b. Media Daring (*online*)

Dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis *blended* menggunakan sebuah website yaitu Quiz Whizzer yang terdapat pada link : <https://app.quizwhizzer.com/play?code=62042>

1) Desain papan



Gambar 4. 4 Papan Media Online

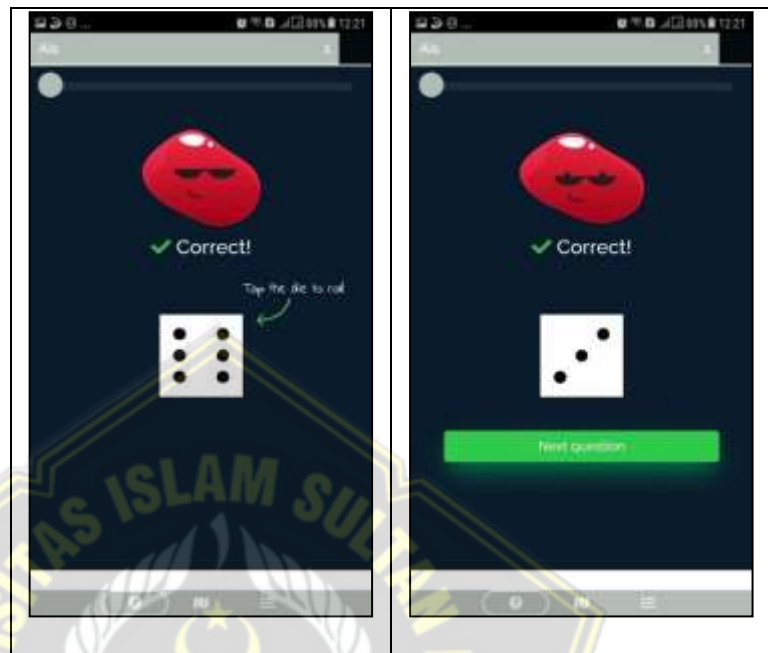
2) Putaran dadu



Gambar 4. 5 Putaran Dadu

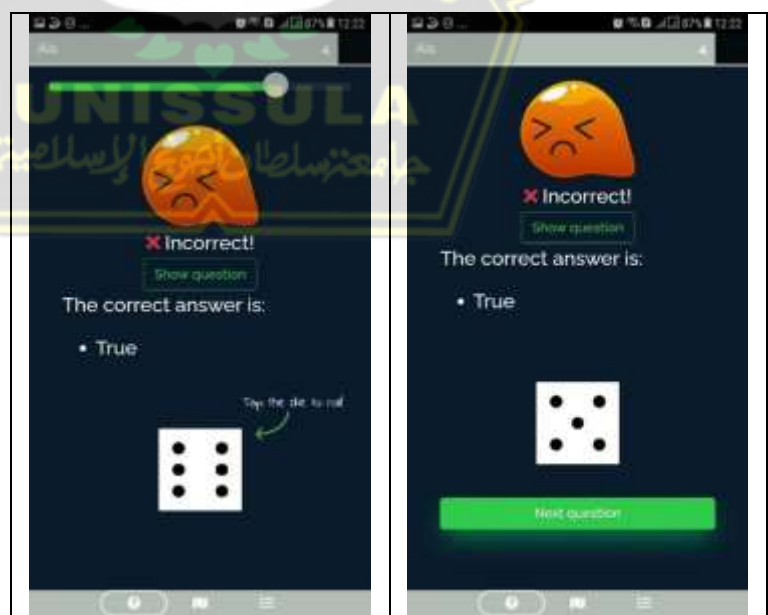
- a) Guru membuat aturan dadu yang berputar secara random (tampilan diatas)
- b) Maka pada (tampilan gawai peserta didik) dadu akan berputar secara random saat :

- (1) Jika menjawab benar maka peserta didik akan maju sebanyak dadu yang ditekan



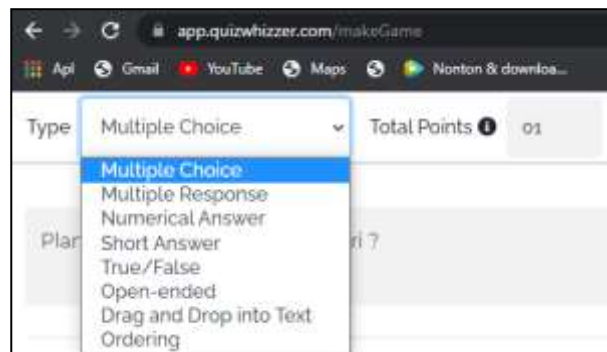
Gambar 4.6 Jawaban Soal Benar

- (2) Jika menjawab salah maka peserta didik akan mundur sebanyak dadu yang ditekan



Gambar 4. 7 Jawaban Soal Salah

3) Membuat soal pertanyaan



Gambar 4.8 Jenis Pertanyaan

Guru bebas membuat opsi pertanyaan seperti *Multiple Choice*, *Multiple Responses*, *Numeric*, *Short Answer*, *True False*, *Open-ended*, *Drag and drop*, ataupun *Ordering* sesuai kebutuhan dengan memperhatikan bobot poin pada setiap soal yang berhasil terjawab dengan mengatur pada kolom *Total points*

4) Aturan permainan

- a) Guru akan membagikan kode join untuk peserta didik, dan menunggu hingga benar-benar semua peserta didik yang mengikuti pembelajaran secara *live* bergabung semua.



Gambar 4. 9 Tampilan Kode Join Oleh Guru

- b) (Tampilan gawai peserta didik) peserta didik diharuskan untuk *join* dengan menuliskan kode yang telah diinstruksikan oleh guru serta menuliskan nama peserta.

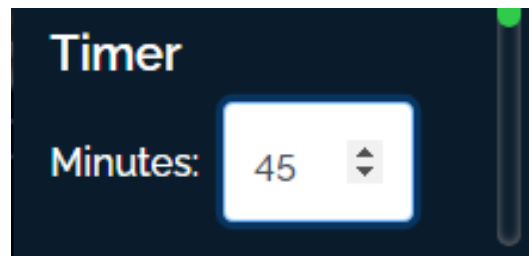


Gambar 4.10 Tampilan Peserta Didik Saat Memasukkan Kode Join dan Nama

- c) Jika semua peserta didik sudah bergabung dan siap maka guru mengklik tombol start dengan mengatur banyaknya waktu yang diperlukan peserta didik dalam menyelesaikan permainan



Gambar 4. 11 Tampilan Start Pada Layar Guru



Gambar 4.12 Memilih Waktu Permainan

- d) Jika semua peserta telah bergabung, maka guru mengklik *start* dan peserta permainan memulai untuk mengerjakan



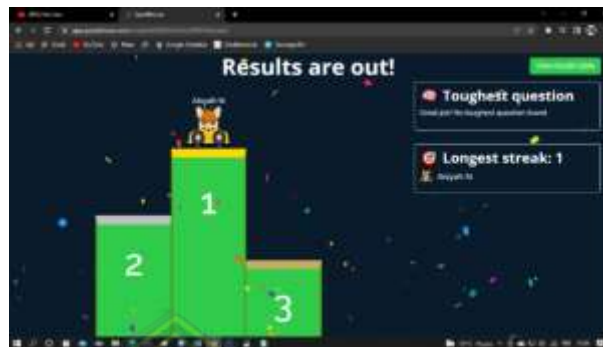
Gambar 4.13. Tampilan soal

Di Akhir permainan peserta didik akan mengetahui semua jawaban dari soal-soal yang telah dikerjakan



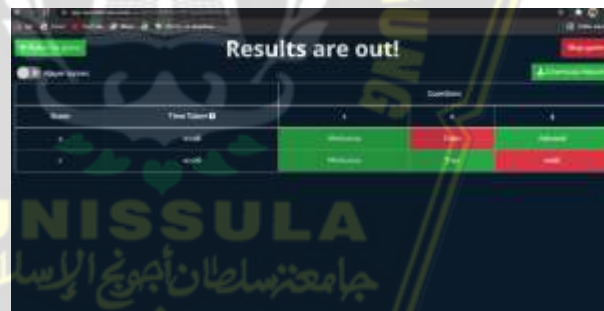
Gambar 4.14 Review Jawaban Soal

- e) Jika permainan telah selesai guru memberitahu peringkat peserta didik dengan menampilkan perolehan point



Gambar 4.13 Peringkat Peserta Didik

- f) Guru dapat mendownload hasil perolehan point dengan mengklik *download report* maka otomatis data akan terdownload dalam bentuk *ms. Excel*



Gambar 4.16 Nilai Akhir Permainan

3. Hasil Uji Coba Produk

a. Validasi Desain

Rancangan produk yang akan divalidasikan kepada para ahli yang berperan sebagai validator yaitu 2 dosen. Validator yang berperan adalah Dr. Rida Fironika Kususmadewi, M.Pd., dan Yunita Sari, MPd Untuk diperoleh hasil validasi yaitu sebagai berikut :

Dalam hasil validasi yang dilakukan oleh validator satu yaitu Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd. memperoleh skor 42 dan presentase 84 % jadi termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” berdasarkan beberapa catatan yaitu agar bisa menambahkan cara penggunaan media dan pewarnaan media.

Hasil validasi yang dilakukan oleh validator dua yaitu Yunita Sari, MPd memperoleh skor 41 dan presentase 82 % jadi termasuk dalam kriteria “ Sangat Layak” berdasarkan beberapa catatan yaitu agar bisa menambahkan media tata tulis.

Berdasarkan hasil dari kedua validator maka diperoleh presentase akhir yaitu 83% termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”

b. Revisian Desain

Perbaikan atau revisi desain merupakan langkah untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan dari hasil validasi yang sudah dilakukan oleh beberapa ahli. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh produk yang lebih baik.

Setelah di uji validator kepada ahli media ternyata keseluruhan aspek mencapai kriteria layak namun ada perbaikan pada media Bitaraksa.

Berikut ini hasil revisi yang diberi masukan oleh validator terkait dengan aspek desain media Bitaraksa:

Tabel 4.1. Revisi Ahli Media

Bagian yang direvisi	Hasil Revisi
Saran validator: Penambahan cara penggunaan dari media	 Penambahan cara penggunaan media didalam materi pembelajaran tata surya
 Saran validator: font penulisan	 Memperjelas font media menjadi lebih besar "BITARAKSA"

c. Uji Coba Produk

Dalam melakukan tahapan uji coba produk disekolah kecil ,untuk uji coba dilakukan pada kelas VI SD Muhammadiyah Kebagusan dengan guru kelas VI dan 10 peserta didik yaitu untuk menilai hasil produk yang dibuat. Dalam uji coba produk kepada peserta didik dan guru dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2022.

Setelah itu guru dan peserta didik diminta untuk mengamati media Bitaraksa setelah itu kemudian guru kelas diminta tolong agar mengisi angket respon guru dan peserta didik.

Dari hasil yang diperoleh dari angkat peserta didik memperoleh skor 411 dan presentasinya 82% termasuk kedalam kriteria “Sangat Praktis”. Sedangkan menurut dari hasil angket guru diperoleh skor 78 dan presentasinya 78% terbilang dalam kriteria “Praktis” terdapat beberapa catatan yang meliputi tambahkan jumlah butir soal evaluasi pada kartu pertanyaan agar lebih bervariasi.

d. Revisi Produk

Untuk tahap ini ,dari hasil uji coba skala kecil terdapat revisi lagi berdasarkan nilai serta saran yang diberikan dari guru kelas .Revisi yang terdapat pada produk ini yaitu diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4.2 Revisi Guru

Bagian yang direvisi	Hasil Revisi
 Kurangnya variasi soal	 Penambahan variasi soal

e. Uji Coba Pemakaian

Dalam tahapan ini produk untuk diuji cobakan dalam skala besar. Untuk penilaian yang berperan sebagai penilai yaitu guru dan semua peserta didik kelas VI SD Muhammadiyah Kebagusan dengan memakai angket respon guru dan angket respon peserta didik. Uji skala besar dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2022. Setelah itu guru dan peserta didik diminta untuk mengamati media Bitaraksa, kemudian guru dan peserta didik diminta mengisi angket repon guru dan peserta didik dari hasil skala besar yaitu sebagai berikut:

Hasil angket yang didapatkan pada peserta didik memperoleh skor 1.449 dengan presentase 83% dinyatakan “Sangat Praktis”. Sedangkan untuk hasil angket yang diperoleh respon guru dalam uji skala besar 92 dan presentase 92% sehingga dalam kategori kriteria “Sangat Praktis”.

f. Revisi Produk

Berdasarkan hasil penelitian untuk penilaian yang diperoleh guru dan peserta didik kelas VI SD Muhammadiyah Kebagusan, terdapat beberapa yaitu revisian terhadap produk yang diujikan.

Tabel 4.3 Revisi Produk

Bagian yang direvisi	Hasil Revisi
 Kurangnya variasi soal	 Penambahan variasi soal
 Saran : papan media yang kurang terang (terlihat gelap)	 Menambah cahaya pada warna papan media aga terlihat lebih terang

g. Produksi Masal

Hasil produk yang sudah jadi kemudian dianggap layak yaitu yang akan disumbangkan ke SD Muhammadiyah Kebagusan.

4. Hasil Analisis Data

a. Uji Validasi Produk

Yang berperan sebagai validator yaitu 2 dosen meliputi Dr. Rida Fironika Kususmadewi, M.Pd., dan Yunita Sari, MPd . Untuk uji validasi ahli 1 yaitu meliputi Dr. Rida Fironika Kususmadewi, M.Pd., memperoleh skor 42 dengan presentase 84% dengan mendapatkan kriteria “Sangat Layak”. Selanjutnya untuk uji validasi ahli 2 yaitu Yunita Sari, MPd memperoleh skor 41 dengan presentase 82% dengan mendapatkan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil dari kedua validator maka diperoleh presentase akhir yaitu 83% termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”

b. Angket Respon Peserta Didik Uji Skala Kecil

Berdasarkan hasil respon angket peserta didik dengan responden 10 peserta didik untuk uji skala kecil yang memperoleh skor 413 dengan presentase 83% termasuk dikriteriakan “Sangat Praktis”.

c. Angket Respon Guru Uji Skala Kecil

Sedangkan untuk respon angket guru hasil dari angket yang diperoleh guru dengan memperoleh skor 78 dengan presentase 78 % dinyatakan dengan kriteria “Praktis”.

d. Angket Respon Peserta Didik Uji Skala Besar

Hasil yang diperoleh angket respon peserta didik dengan responden 35 peserta didik memperoleh skor 1.449 dengan jumlah presentase 83% termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”.

e. Angket Respon Guru Uji Skala Besar

Hasil angket dalam respon guru untuk skala besar memperoleh skor 92 dengan presentase 92% sehingga dikriteriakan “Sangat Praktis” dengan catatan penggunaan media Bitaraksa sudah sesuai dengan materi dan mudah digunakan.

B. Pembahasan

Penelitian ini dapat bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media Bitaraksa. Adapun penjelasan dari tujuan yang akan dijabarkan yaitu sebagai berikut:

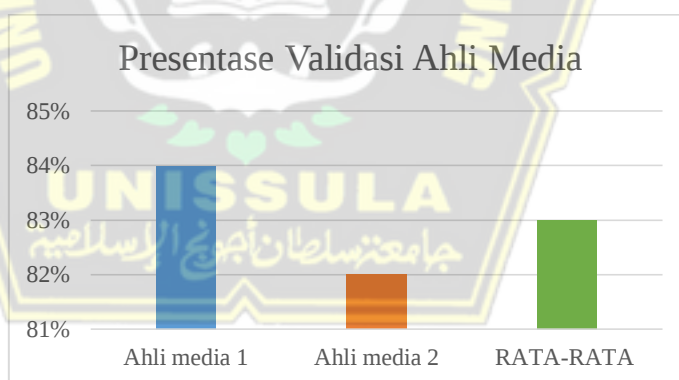
1. Kelayakan Produk Media Bitaraksa

Dalam hasil pengembangan produk media Bitaraksa dapat menggunakan prosedur dengan melakukan langkah – langkah yang sudah ada ,dari Sugiyono (2016:408-409) yakni dapat melakukan penilaian dengan melakukan penelitian, kemudian seperti penelitian dari Desyandri ,D (2019:20) menyatakan bahwa memperoleh skor validasi ahli dengan kriteria “Layak”.

Dapat ditarik kesimpulan menurut pendapat diatas bahwa penelitian dapat melakukan penilaian melalui dari beberapa langkah-langkah ,serta dalam pembuatan media Bitaraksa dapat dikatakan

“Layak” peneliti harus melakukan penilaian validasi ahli dengan menggunakan angket .Sehingga media Bitaraksa dapat digunakan disaat pembelajaran apabila media tersebut terbukti sudah dikateorikan layak untuk dipakai. Jadi hasil dalam penelitian ini dapat diketahui dengan menggunakan bebarapa langkah yang penguji sehingga mengetahui kelayakan produk yang digunakan. Langkah penguji meliputi validasi ahli media yaitu dosen.

Produk yang divalidasi oleh ahli dengan menggunakan angket validasi ahli. Ahli yang berperan sebagai validator terdapat dosen. Validator bertugas sebagai penilai kualitas produk yang akan diuji cobakan dan menyatakan kelayakan media Bitaraksa untuk digunakan pada saat pembelajaran pada saat disekolah.



Gambar 4. 17 Grafik Presentase Validasi Ahli Media

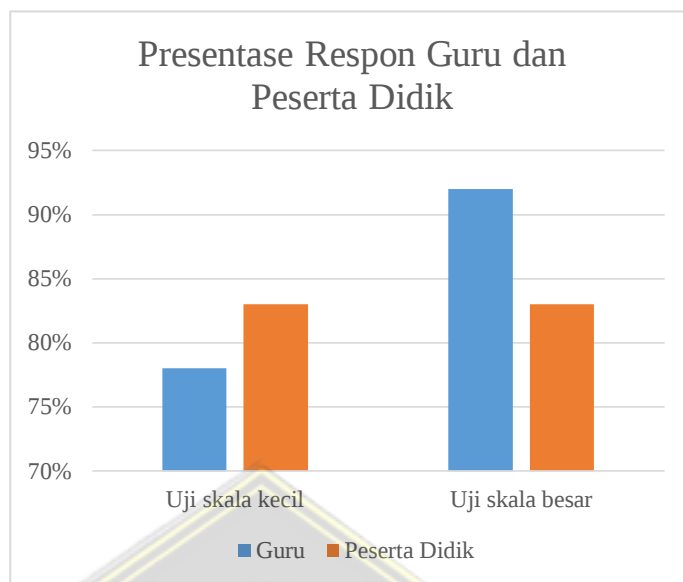
Hasil dari uji validasi ahli 1 memperoleh skor 42 dengan presentase 84% dengan mendapatkan kriteria “Sangat Layak” dengan catatan tambahkan seperti penambahan cara penggunaan media dan pewarnaan pada media. Hasil dari uji validasi ahli 2 memperoleh skor 41

dengan presentase 82% dengan mendapatkan kriteria “Sangat Layak” dengan catatan tambahkan seperti perbaikan tata tulis pada media. 9Berdasarkan hasil dari kedua validator maka diperoleh presentase akhir yaitu 83% termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran IPA materi sistem tata surya di kelas VI Sekolah Dasar.

Hal ini diperkuat dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Eka, L. M (2021), di dalam penelitaian terkait didapatkan presentase rata-rata dari kedua ahli media dengan presentase 89% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Sehingga berdasarkan validasi dari ahli media pada penenelitian ini yaitu dapat diketahui bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai media Bitaraksa dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses KBM.

2. Kepraktisan Produk Media Bitaraksa

Dari validator dapat diketahui produk media Bitaraksa dinyatakan layak digunakan. Untuk hasil revisian dari validator dapat dijadikan untuk pedoman dalam memperbaiki produk.



Gambar 4. 18 Grafik Presentase Respon Guru dan Peserta Didik

Setelah melakukan revisi produk, dalam tahap selanjutnya yaitu uji skala kecil dilakukan secara acak dikelas VI SD Muhammadiyah Kebagusan dengan penilaian guru kelas dan 10 peserta didik kelas VI. Hasil dari angket respon guru untuk uji skala kecil dengan memperoleh skor 78 dengan presentase 78% termasuk dalam kriteria “Praktis” dengan adanya catatan Tambahkan jumlah butir evaluasi pada kartu pertanyaan agar lebih variatif. Hasil dari angket respon peserta didik untuk uji skala kecil dengan memperoleh skor 413 dengan presentase 83% termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis” tidak ada catatan dari peserta didik. Berdasarkan dari hasil penilaian angket peserta didik dapat diketahui untuk media Bitaraksa dinyatakan sangat layak.

Setelah melakukan revisi produk, dalam tahap selanjutnya yaitu uji skala besar dilakukan dikelas VI SD Muhammadiyah Kebagusan

dengan penilaian guru kelas dan semua peserta didik kelas VI yang berjumlah 35 peserta didik. Hasil dari angket respon guru untuk uji skala besar dengan memperoleh skor 92 dengan presentase 92% termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis” .Berdasarkan dari hasil angket yang diperoleh respon guru pada uji skala besar yaitu dapat diketahui bahwa media Bitaraksa dinyatakan sangat layak. Hasil dari angket respon guru untuk uji skala besar melibatkan 35 dengan memperoleh skor 1.449 dengan presentase 83% termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis” .

Hal ini diperkuat dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Khoirun, N. E (2020), di dalam penelitaian terkait didapatkan skor 1.081 dengan presentase 90% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Sehingga berdasarkan dari hasil angket yang diperoleh respon peserta didik pada penenelitian ini yaitu dapat diketahui bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai media Bitaraksa dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam proses KBM.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Bitaraksa (Orbit Luar Angkasa) Berbasis Pembelajaran *Blended* Pada Materi Tata Surya Kelas VI”, dapat ditarik kesimpulan dari rumusan masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Produk media Bitaraksa dinyatakan Sangat layak untuk digunakan, hal tersebut dapat dibuktikan dengan alasan untuk hasil validasi ahli media Bitaraksa didapatkan skor 42 dengan presentase 84% dengan kriteria sangat layak serta untuk hasil validasi ahli kedua media Bitaraksa didapatkan skor 41 dengan presentase 82% dengan kriteria sangat layak.
2. Produk media Bitaraksa dapat dinyatakan Sangat Praktis untuk digunakan, hal tersebut dapat dibuktikan dengan alasan untuk hasil angket uji skala kecil pada respon guru dan 10 peserta didik dapat ketahui bahwa respon guru mendapatkan skor 78 dengan presentase 78% praktis. Sedangkan untuk hasil respon peserta didik memperoleh skor 413 presentase 83% dengan kriteria sangat praktis. Untuk hasil angket uji skala besar pada respon guru dan 35 peserta didik diketahui bahwa respon guru memperoleh skor 92 presentase 92% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan untuk hasil respon peserta didik memperoleh skor 1.449 dengan presentase 83% dengan dikriteriakan sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas maka diberikan saran yang dapat disampaikan yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Guru hendaknya bisa memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi peserta didiknya yang merasa bosan saat berlatih soal-soal dalam menghadapi USBN, dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk digunakan pada proses KBM demi mencapai tujuan pembelajaran.
2. Guru sebaiknya bisa berinovasi dengan mengembangkan media yang praktis digunakan dengan menerapkan model pembelajaran campuran (*blended*), karena model pembelajaran campuran dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat baik secara *online* ataupun *offline* dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan membuat peserta didik merasa senang saat menggunakan media Bitaraksa untuk kepentingan proses KBM.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855-866. doi:10.32806/jf.v7i1.3169
- Abroto, A., Maemonah, M., & Ayu, N. P. (2021). Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1993-2000. Retrieved from <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/703>
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89
- Afandi, M. (2013). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar. Semarang: *Sultan Agung Press*
- Amin, M. L., Sulistyorini, S., & Sugianto, S. (2019). The Increase of Students Science Cognitive Using Snake Ladder Media. *Journal of Primary Education*, 8(4), 68-74
- Arikunto, S. (2013). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: *Bumi Aksara*
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran Edisi Revisi. Jakarta: *PT Raja Grafindo Persada*
- Arwidayanto, Suling, A., & Sumar, W, T. (2018). Analisis Kebijakan Pendidikan Kajian Teoritik, Eksploratif, dan Aplikatif. (K. Engkus, Ed.) Bandung: *Cv Cendekia Press*.
- Asrul, A., Ananda, R., & Rosnita, R. (2015). Evaluasi pembelajaran. Bandung: *Citapustaka Media*
- Damayanti, R., & Mursyid, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meremediasi Siswa SMP pada Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(9), 5-8.
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313-333.
- Eka, L. M (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Sol-Ar (Solar System Augmented Reality) Pada Muatan Pelajaran IPA Bagi Siswa Kelas VI SDN Bartokan 3 Demak Tahun 2021/2022*. Skripsi FKIP Unissula.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., & Haryati, L. F. (2022). Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Ditinjau Dari Hasil Belajar Geometri

Mahasiswa Guru Sekolah Dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1), 43-52.

Husamah. (2013). Pembelajaran Bauran (Blended Learning). Jakarta: *Hasil Pustaka*.

Jupriyanto, J. (2016, March). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (BAMI-IPA) Untuk Kelas V. In Prosiding Seminar Nasional “Optimalisasi Active Learning dan Character Building dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)” (pp. 244-250). Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Prodi Bimbingan dan Konseling.

Khoirun, N. E. (2020). *Pengembangan Buku Teks Bacaan Bergambar Sebagai Pendampingan Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di Kelas VI SD Tahun 2020/2021*. Skripsi pada FKIP Unissula.

Mar'atusholihah, H., Priyanto, W. dan Damayani, A. T. (2019). Mengembangkan media pembelajaran bertema ular tangga untuk berbagai pekerjaan. *Mimbar Jurnal PGSD Undiksha*, 7(3), 253-260. Diperoleh dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19411>.

Nur, F. M. (2012). Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Pembelajaran SAINS Kelas V SD pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan. *Jesbio*, I(1), 14–20.

Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., & Purba, B. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. *Yayasan Kita Menulis*

Purwati, Y., Sagita, S., Utomo, F. S., & Baihaqi, W. M. (2020). Pengembangan media pembelajaran tata surya berbasis virtual reality untuk siswa kelas 6 sekolah dasar dengan evaluasi kepuasan pengguna terhadap elemen multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7(2)

Rita, K., & Djuniadi. (2015). Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Edmodo di Sekolah Menengah Kejuruan. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 16-24. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>

Rohani (R.) (2019). Media Pembelajaran. Bandung : *Erlangga*

Sari, I.K. (2021). Blended learning merupakan model pembelajaran alternatif dan inovatif untuk sekolah dasar di masa pasca-epidemi. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156-2163. Diperoleh dari <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Setiawati, T., Pranata, O.H. dan Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Board Game Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD. 6(1), 163-174.

- Sudana, I. B. K. M., Suyasa, P. W. A., & Agustini, K. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Kubutambahan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(1), 43-54.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A dan Putria, A. (2018). Media pembelajaran yang inovatif dan pengembangannya. Bandung: PT Pemuda Rosdakarya.
- Tafonao T. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswal. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2, (2), 103-110.
- Tafonao T. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa”. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2, (2), 103-110.
- Ulia, N. (2016).” Efektivitas Collaborative Learning Berbantu Media Short Card Berbasis IT Terhadap Pemahaman Konsep Matematika”. *Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar”*. 3, (2). 1-11.
- W.Abdullah (2018). Model blended learning yang meningkatkan efisiensi belajar. *Fikrotuna*, 7(1), 855-866. doi:10.32806/jf.v7i1.3169
- Wicaksono, V. D. dan Rachmadyanti, P. (2016). Blended learning melalui Google Classroom di sekolah dasar. *Simposium Pendidikan Nasional PGSD UMS dan HDPGSDI Wilayah Timur*, 513-521.
- Yunitasari, R. dan Hanifah, U. (2020). Dampak pembelajaran online terhadap minat belajar siswa di era COVID 19. *Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.