

# Plagiasi\_Jurnal\_ProfKids

*by* Ratih Asmarani

---

**Submission date:** 06-Dec-2022 08:05PM (UTC-0500)

**Submission ID:** 1973728534

**File name:** 2022\_IJPSE\_Muhammad\_Sonnif\_Arifien.pdf (569.01K)

**Word count:** 4373

**Character count:** 27173

## The Development of Profkids Learning Media in Science Learning in Digestive System Materials

Muhammad Sonnif Arifien<sup>1</sup>, Ratih Asmarani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Hasyim Asy'ari Indonesia

\*e-mail : [sonifarifin@gmail.com](mailto:sonifarifin@gmail.com), [ratihasmrani004@gmail.com](mailto:ratihasmrani004@gmail.com)

### ABSTRACT

55  
Learning media is one of several components that are very important in the process of learning. The media developed in this study is a digital media based android containing IPA material about the digestive system. This research aims to develop profkids learning media that are valid, practical and effective in learning at SDN 1 Mojowarno. The study subjects were 30 students of SDN 1 Mojowarno in even semester academic year 2020/2021. This development research uses Sugiyono's development model that modifies the Borg and Gall development model. The results of this study show that: (1) media validity results obtain an average of 84.13% of the validation of media experts, materials, learning designs, and languages with very valid categories; (2) the results of the implementation are 83.33% with a very practical category and can be used without revision; (3) "media quality" results based on the 92.6% student response questionnaire test in the category are very interesting, so that the learning media can be said to be effective. Based on these results, it can be concluded that the profkids learning media developed is valid, practical, and effective so that it is suitable for use in learners.

**Keywords:** Learning media prokids, Digestive system, Science learning, Sugiyono development model

## Pengembangan Media Pembelajaran Profkids Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan

### ABSTRAK

Media Pembelajaran merupakan satu diantara beberapa komponen yang sangat penting pada proses pembelajaran. Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media digital yang berbasis android berisikan materi IPA tentang sistem pencernaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Profkids yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran di SDN 1 Mojowarno. Subjek penelitian adalah 30 siswa SDN 1 Mojowarno tahun pelajaran 2020/2021 pada semester genap. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Sugiyono yang memodifikasi dari model pengembangan Borg and Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) hasil kevalidan media memperoleh rata-rata sebesar 84,13% dari validasi ahli media, materi, desain pembelajaran, dan bahasa dengan kategori sangat valid; (2) hasil implementasi yang praktis yaitu 83,33% dengan tingkat kategori sangat praktis serta dapat digunakan tanpa perlu adanya revisi; (3) hasil kualitas media berdasarkan tes respon siswa 92,6% pada kategori sangat menarik, sehingga media pembelajaran dapat dikatakan efektif. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Profkids yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Media pembelajaran prokids, Sistem pencernaan, Pembelajaran IPA, Model pengembangan Sugiyono

### PENDAHULUAN

13  
Susilana dan Riyana (2008:7) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang dapat bertindak sebagai penyampai pesan dari komunikator ke komunikator. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi, dan tujuannya adalah untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Penggunaan alat peraga diharapkan dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan keterampilannya sesuai dengan tujuannya. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana atau prasarana pendidikan yang berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai efek dan efisiensi tingkat tinggi, sehingga tercapai tujuan

pembelajaran. 37) esatnya perkembangan dalam ilmu pengetahuan serta teknologi saat ini mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah dasar, dan juga mempengaruhi 19) ara menyampaikan materi pada proses pembelajaran materi dan kegiatan pengajaran. Tergantung pada tahap pendidikan 4) swa sekolah dasar, siswa cenderung lebih tertarik pada permainan yang mudah dimainkan dengan warna-warna cerah dan gambar animasi yang menarik perhatian. Pada tahap ini siswa juga akan lebih mudah mengingat bentuk atau tulisan tangan dengan ciri warna yang menarik dan bentuk komunikasi yang menarik.

Berdasarkan hasil pengisian angket siswa kelas V SDN Mojowarno 1 pada tanggal 36) 2 Februari 2021 diperoleh bahwa sebanyak 26 dari 30 atau 93,3%, siswa menganggap bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat dibutuhkan 21) ada proses kegiatan pembelajaran. Menurut Rohman dan Amri (2016:128-129) bahwa dimasa semakin luasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, serta ditemukannya dinamika proses belajar, banyak orang yang semakin sadar akan pentingnya media dalam proses pembelajaran.

Kemampuan peserta didik dalam mengetahui bentuk atau materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru pada masa sekarang dalam pikiran peserta didik masih bersifat abstrak dan monoton sehingga dapat membuat peserta didik bosan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengisian angket kebutuhan siswa bahwa 70% siswa SDN Mojowarno 1 mudah bosan dan sulit dalam belajar IPA secara daring. Sehingga dengan adanya teknologi android dapat meringkas berbagai materi yang akan diajarkan kepada peserta didik lebih kompleks dan mudah dipahami. Sebagai contoh, terkadang peserta didik tidak dapat mengetahui bentuk dari organ tubuh manusia ya 39) dijelaskan oleh guru hanya karena penyajian dalam gambar terlihat rumit dan kurang jelas. Sebagai ilustrasi, peserta didik menghadapi kesukaran dalam membayangkan suatu bentuk organ tubuh manusia dan hewan.

Pada proses pembelajaran pada masa pandemi sekarang yaitu pembelajaran jarak jauh (PJJ), pendidik kebanyakan hanya memberikan teks atau foto yang dikirimkan melalui pesan pada *smartphone*. Hasil pengisian angket kebutuhan siswa didapat bahwa 86,7% siswa SDN Mojowarno 1 menyatakan saat mengajar guru hanya mengirimkan foto teks atau gambar saja melalui whatsapp tanpa menggunakan media pembelajaran.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini mempermudah siswa dalam belajar yang pada awalnya menggunakan buku kemudian berkembang menggunakan *Personal Computer* sehingga sekarang peneliti mengembangkan media lebih efektif menggunakan *smartphone*, dengan 1) Mengetahui proses pengembangan produk media pembelajaran Profkids pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan kelas V di SD yang valid ditinjau dari lembar validasi ahli. 2) Mengetahui implementasi media pembelajaran Profkids pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan kelas V di SD yang praktis ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran. 3) Mengetahui kualitas pengembangan media pembelajaran Profkids pada pembelajaran IPA pada materi pembelajaran sistem pencernaan kelas V di SD ditinjau dari dan respon siswa.

## KAJIAN TEORI

Hasil penelitian Tamara, dkk (2019) menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan aplikasi pembelajaran interaktif yang di buat dengan menggunakan Adobe Flash Profesional CS6. Penelitian ini memiliki persamaan pada pembuatan aplikasi yang berguna untuk media pembelajaran agar membuat kesan berbeda pada siswa dalam pembelajaran dalam memanfaatkan teknologi 54) g didalamnya juga berisi tentang materi dan soal evaluasi dalam materi sistem pencernaan mata pelajaran IPA kelas V di Sekolah Dasar.

Perbedaan produk penelitian berikut pada sistem operasi yang digunakan dalam aplikasi pembelajaran interaktif ini berbasis Personal Computer (PC) sedangkan pada peneliti media pembelajaran berbasis android. Aplikasi pembelajaran interaktif berisi materi, tes, dan petunjuk pada peneliti dalam produknya akan lebih banyak pilihan menu yang berisi tentang materi, soal evaluasi, dan video pembelajaran.

Manfaat dari Penelitian tersebut untuk peneliti adalah untuk referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan dengan n 49) ubahkan beberapa fitur pembelajaran di dalam aplikasi agar dapat digunakan secara optimal oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Keunggulan dari media pembelajaran dari peneliti dapat digunakan dalam sistem operasi berbasis android yang dengan praktis dan dapat digunakan di mana saja.

Hasil penelitian Rujianto dan Dhanar (2015). Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan augmented reality dapat mengubah dunia maya menjadi dunia yang nyata, dan dapat memperlihatkan objek dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) menjadi sebuah objek tiga dimensi (3D), sehingga pada penggunaan metode dalam pembelajaran tersebut tidak terlalu monoton atau bisa ditebal oleh siswa dan siswa akan bersemangat untuk belajar lebih banyak. pemahaman yang mirip dengan bentuk aslinya Bentuk dan tampilan nama organ, serta deskripsi masing-masing organ pencernaan.

Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dalam pengembangan yang akan di buat peneliti membuat media pembelajaran yang didalamnya terdapat gambar 3D yang dapat dilihat dari berbagai arah menggunakan media digital yang dibuat kedalam aplikasi berbasis android yang dapat leluasa di akses terutama pada smartphone.

Perbedaan dengan penelitian yang akan di angkat adalah bentuk dari software yang digunakan pada menjalankan media pembelajaran dalam produk media ini menggunakan dua media yaitu smartphone dan gambar cetak untuk memunculkan animasi 3D yang ada dalam smartphone sedangkan peneliti menampilkan animasi 3D langsung yang bisa diaktifkan dengan menekan tombol atau pilihan yang sudah tersedia dan nantinya juga akan berisi materi tertulis dan video animasi.

Manfaat dengan adanya penelitian ini dapat menambahkan beberapa fitur dalam pembuatan media pembelajar yang digunakan dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan dalam referensi bentuk animasi 3D organ dalam yang ada akan dimasukan ke aplikasi peneliti yang di buat untuk kelas V di SD.

Keunggulan pada media pembelajaran peneliti dapat menampilkan animasi 3D langsung yang bisa diaktifkan dengan menekan tombol atau pilihan yang sudah tersedia dalam aplikasi dan akan berisi materi tertulis dan video animasi.

#### METODE

Model penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian berikut adalah model Borg and Gall yang telah dimodifikasi Sugiyono. Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran Profkids menggunakan prosedur pada penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono yang terdiri 10 tahap yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk tahap akhir, (10) produksi massal.

Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Mojowarno, siswa dibutuhkan pada tahap uji coba produk (kelompok terbatas) dan uji coba pemakaian (kelompok luas). Media pembelajaran Profkids diujicobakan kepada 6 siswa kelas V SDN Mojowarno 1 pada uji coba produk. Sedangkan pada uji coba produk media pembelajaran Profkids diuji cobakan kepada 24 siswa kelas V SDN Mojowarno 1.

Data yang diperoleh dari uji coba produk terdiri dari 2 jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan skor penilaian validator, observer, dan siswa kelas V SDN Mojowarno 1 yang berupa lembar validasi, lembar observasi, dan angket respon siswa. Selain itu data kualitatif didapatkan dari kritik, saran, serta tanggapan yang telah diberikan oleh validator, observer dan responden dari siswa.

Rumus yang sesuai digunakan untuk analisis data kevalidan produk yaitu:

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

#### Keterangan:

- V-ah = Validasi ahli
- TSe = Total skor empirik yang dicapai
- TSh = Total skor yang diharapkan

(Sumber: Akbar, 2015: 83)

Setelah diketahui kevalidan media pembelajaran Profkids, maka akan dilaksanakan uji coba terhadap produk dan uji coba pemakaian pada siswa agar didapat nilai kepraktisan dan keefektifan dari pengembangan media pembelajaran Profkids. Rumus yang digunakan untuk analisis data kepraktisan

produk yang dilihat dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut.

$$N\text{-kp} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

**Keterangan:**

N-kp = Nilai observasi keterlaksanaan pembelajaran

TSe = Total skor empirik yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

(Sumber: Modifikasi Akbar, 2015: 83)

52 Sedangkan rumus yang digunakan untuk analisis data keefektifan produk yang dilihat dari angket respon siswa dan tes hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

Analisis data respon siswa

$$N\text{-rs} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

**Keterangan:**

N-rs = Nilai respon siswa

TSe = Total skor empirik yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

(Sumber: Modifikasi Akbar, 2015: 83)

Media pembelajaran *Profkids* dikatakan efektif apabila dapat memenuhi indikator sebagai berikut.

- Apabila secara deskriptif hasil perhitungan dari lembar respon siswa minimal berada pada kategori cukup menarik.
- Apabila ketuntasan belajar klasikal siswa menunjukkan lebih dari sama dengan 85%.

Media pembelajaran *Profkids* dikatakan tidak efektif apabila salah satu atau kedua kriteria tidak memenuhi syarat keefektifan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Proses pengembangan produk media pembelajaran *Profkids* pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan kelas V SD yang valid ditinjau dari lembar validasi ahli

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Profkids* berbasis android. Penelitian ini berorientasi pada *board and gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, model pengembangan ini memiliki 146 tahap sebagai berikut:

#### 1. Tahap Potensi dan Masalah

Pada tahapan pencarian adanya potensi dan masalah, peneliti melakukan observasi mengenai keadaan awal di SDN Mojowarno 1, wawancara dengan guru kelas V SDN Mojowarno 1, dan membagikan angket kebutuhan kepada siswa SDN Mojowarno 1.

#### 2. Tahap Pengumpulan Informasi

Peneliti melakukan pengumpulan informasi dengan langkah-langkah menganalisis penelitian pengembangan terdahulu yang relevan dengan penelitian kemudian menentukan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), tujuan dan materi pembelajaran pada media yang dikembangkan.

#### 3. Tahap Desain Produk

Langkah awal pada desain produk peneliti mewujudkannya dalam bentuk ilustrasi, sehingga dapat digunakan untuk acuan dalam menilai serta pembuatannya. Selanjutnya pada desain produk yaitu peneliti membuat desain digital dan *macros* untuk menjalankan aplikasi, penyusunan setiap bagian media, dan mencoba bagian-bagian tombol dari media yang sudah dibuat sehingga berjalan dengan benar. Berikut *storyboard* media pembelajaran *Profkids* yang dibuat peneliti.

Tabel 1. Storyboard Media Pembelajaran Profkids

Nama Bagian	Deskripsi	Gambar media
Tampilan awal	Bagian menu awal memuat logo UNHASY dan Tutwuri Handayani lalu akan muncul pilihan menu utama	
Menu utama	Pada bagian menu utama terdapat tombol yang akan mengarah ke tampilan yang akan di pilih untuk membuka slide selanjutnya diantaranya adalah petunjuk, kurikulum, materi dll.	
Menu Kurikulum	Bagian menu kurikulum menampilkan standar kompetensi, kompetensi dasar, Indikator	
Menu petunjuk	Menu ini menampilkan penjelasan cara penggunaan dan petunjuk dalam menggunakan media pembelajaran	
Menu Materi	Menu materi menampilkan materi yang akan dipelajari berisikan gambar serta penjelasan dan di perbanyak sejumlah materi yang akan di pelajari	

#### 4. Tahap Validasi Desain

Berdasarkan tahap desain produk, di dapat data d<sub>50</sub> hasil validasi pada validator adalah dengan menggunakan data kuantitatif (angka) serta data kualitatif. Data kuantitatif adalah pengolahan data yang merupakan angka dari hasil penilaian validator yang diperoleh dari angket validasi ahli. Sedangkan kualitatif yaitu data yang berupa kritik dan saran terhadap media pembelajaran Profkids yang diberikan oleh validator. Hal ini sejalan dengan teori yang dijelaskan Akbar (2015:76) bahwa validasi ahli dilakukan dengan cara seorang atau beberapa ahli media pembelajaran memberi penilaian media pembelajaran melalui instrumen validasi ahli.

#### 5. Tahap Perbaikan Desain

Hasil analisis data yang diperoleh selanjutnya direvisi untuk memperbaiki hasil dari pengembangan media pembelajaran Profkids. Revisi produk media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan hasil dari saran, kritik serta masukan dari validator beberapa ahli, hal tersebut terdapat dalam tabel:

**Tabel 2. Tahap Perbaikan Desain**

Masukan dan hasil sebelum revisi	Tindakan dan Hasil Sesudah Revisi
 <p>Tampilan depan belum diberikan kelas dan maskot/icon</p>	 <p>Tampilan depan diberikan kelas dan maskot/icon</p>
 <p>Tulisan ada yang keluar dari shape</p>	 <p>Tulisan disesuaikan dan shape dipanjangkan</p>
 <p>Gambar referensi tidak sesuai</p>	 <p>Gambar disesuaikan dengan sumber materi yang di ambil</p>

#### 6. Tahap Uji Coba Produk (Uji Coba Kelompok Terbatas)

Kemudian pengembang akan melakukan tahap validasi ke validator (ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli bahasa) lalu akan dapat melakukan uji coba produk (uji coba kelompok terbatas). Berdasarkan penilaian, kritik dan saran yang diberikan dari keempat validator, pengembang melakukan tahap perbaikan produk dengan mempertimbangkan kritik dan saran dari para ahli. Setelah dilakukan per<sup>48</sup>tan produk, maka media pembelajaran Profkids siap diuji cobakan pada kelompok terbatas (uji coba produk).

Uji coba produk dilaksanakan pada Selasa, 4 Mei 2021 dengan jumlah observer 3 orang diantaranya terdiri atas dua orang mahasiswa dan satu orang guru kelas V SDN Mojowarno 1 dan jumlah respon<sup>33</sup> yang digunakan adalah 6 siswa kelas V di SDN Mojowarno 1 yang memiliki tingkat berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Pada uji coba produk dilaksanakan agar dapat mengetahui kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran Profkid<sup>15</sup> yang akan dijadikan acuan untuk pengembangan produk tahap selanjutnya.

#### 7. Tahap Revisi Produk

Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki media pembel<sup>15</sup>ran yang dikembangkan agar dapat mengurangi kelemahan dan kekurangan berdasarkan hasil uji coba produk sebelum digunakan pada uji coba pemakaian. Saran serta masukan dari hasil uji coba produk yaitu adanya langkah-langkah pembelajaran yang belum disampaikan pada saat proses pembelajaran, sehingga banyak siswa yang masih kurang memahami materi. J<sup>56</sup> perlu adanya perbaikan dalam penyampain langkah-langkah pembelajaran pada uji coba pemakaian.<sup>16</sup>

#### 8. Tahap Uji Coba Pemakaian (Uji Coba Kelompok Luas)

Uji coba pemakaian atau uji coba kelompok luas dilakukan setelah melakukan uji coba produk (uji coba kelompok luas) dan revisi. Jumlah responen dalam uji coba pemakaian lebih besar dari pada jumlah responden dalam uji coba produk. Jumlah responden yang digunakan dalam uji coba pemakaian yakni 24 siswa kelas V SDN Mojowarno 1 yang tidak termasuk dalam uji coba produk. Siswa tersebut memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil tes belajar siswa, angket respon siswa berupa penilaian dan komentar pada uji coba produk serta hasil keterlaksanaan pembelajaran, pengembang melakukan perbaikan

produk dengan mempertimbangkan kritik dan saran dari siswa maupun observer. Tahap selanjutnya setelah melakukan perbaikan, produk media pembelajaran *Profkids* menjadi produk final.

#### 9. Tahap Revisi Produk Tahap Akhir

Pada tahapan revisi produk dilakukan guna untuk memperbaiki media pembelajaran telah dikembangkan agar dapat mengurangi kelemahan dan kekurangan berdasarkan hasil uji coba pemakaian. Pada tahap akhir tidak dapat dilaksanakan oleh peneliti dikarenakan berdasarkan pada hasil uji coba pemakaian pada siswa, media pembelajaran *Profkids* dari segi kepraktisan termasuk dalam kategori praktis digunakan dalam pembelajaran, dan dari segi keefektifan termasuk dalam kategori efektif, serta tidak ada saran maupun kritik dari observer.

#### 10. Produksi Masal

Pada tahap ini dapat dilaksanakan jika produk yang dikembangkan telah di uji coba dan dinyatakan layak serta efektif guna diproduksi secara luas. Tahap produksi masal pada penelitian pengembangan berikut berimplikasi pada pemanfaatan dengan harapan secara lebih luas. Namun pada pengembangan media pembelajaran *Profkids* tidak dapat dilaksanakan oleh peneliti dikarenakan terbatasnya dalam hal pembiayaan, waktu, serta tenaga pada peneliti. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan *Borg and Gall* bahwa *Borg and Gall* sendiri memaklumi keterbatasan dana dan waktu bagi peneliti yang menjadi mahasiswa yang sedang menulis skripsi, tesis, dan disertasi. Jadi langkah penelitian untuk skripsi, tesis, dan disertasi boleh dibatasi sampai revisi produk tahap akhir” (Hasyim, 2016:91).

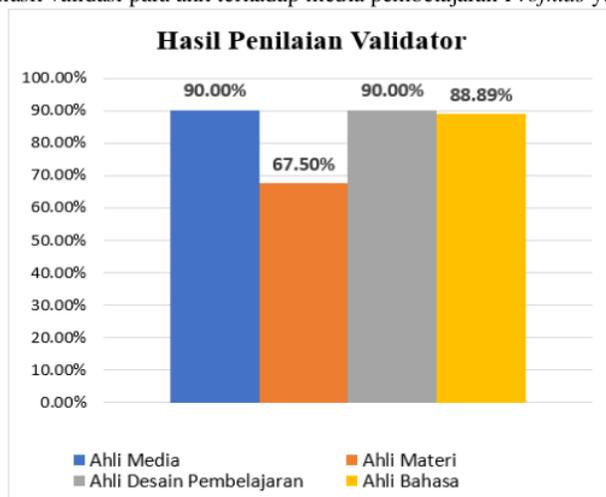
#### Hasil Uji Kevalidan dan Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Profkids*

Berikut rekapitulasi hasil penilaian dari masing-masing validator.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Masing-masing Validator**

Validator	Total Skor Empirik (TS-e)	Total Skor Maksimum (TS-h)	Persentase	Saran dan Masukan
Ahli Media	36	40	90,00%	musik masih ada yang terhenti, ada beberapa text yang melewati shape, belum ada kelas dan semester, referensi sebaiknya foto bukunya, gambar sebaiknya disesuaikan, judul akan lebih menarik jika ada gambar profkidsnya, ada perintah yang menggunakan bahasa inggris, sebaiknya dipacking agar lebih menarik.
Ahli Materi	27	40	67,50%	Tambahkan materi secara rinci dalam sistem pencernaan manusia
Ahli Desain Pembelajaran	36	40	90,00%	1. Tujuan pembelajaran, seharusnya memenuhi ABCD (audience, behaviour, condition, degree). Setelah membaca materi ..., siswa dapat .... dg tepat 2. Alokasi waktu dirinci tiap kegiatan, bukan pembukaan inti dan penutup. 3. Penilaian hendaknya mencakup 3 aspek, yaitu kognitif, afektif, serta psikomotorik
Ahli Bahasa	32	36	88,89%	Bahasa yang digunakan (perintah) sebaiknya lebih komunikatif agar siswa lebih tertarik untuk mengembangkan ras ingin tahunya.

Adapun grafik hasil validasi para ahli terhadap media pembelajaran *Profkids* yaitu :



**Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Validator**

Berdasarkan grafik tersebut dapat diperoleh gambaran persentase atas validasi para validator pada ahli media sebesar 90%, validator pada ahli materi sebesar 67.50%, validator pada ahli desain pembelajaran sebesar 90%, dan validator ahli bahasa sebesar 88,89%. Masing-masing nilai tersebut, kemudian dirata-rata menggunakan rumus validitas gabungan (Modifikasi Akbar, 2015:83) sebagai berikut:

$$V = \frac{V_a1 + V_a2 + V_a3 + V_a4}{4}$$

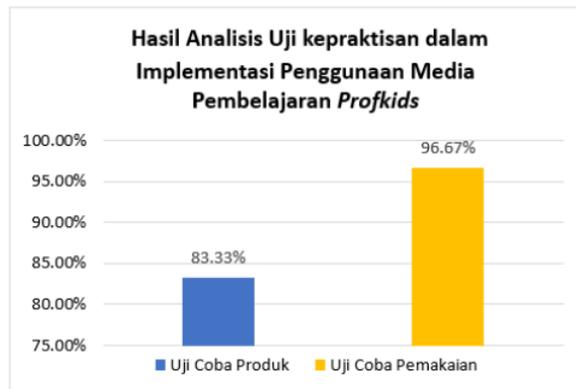
$$V = \frac{90\% + 67,5\% + 90\% + 88,9\%}{4} = \frac{336,50\%}{4} = 84,13\%$$

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata di atas media pembelajaran *Profkids* mendapatkan nilai sebesar 84,13% Hasil kevalidan dikonversikan ke dalam tabel 3.4, sehingga dapat disimpulkan bahwasannya dalam kevalidan penggunaan media pembelajaran *Profkids* yang diperoleh dari satu diantara validasi para ahli menunjukkan kategori dengan tingkat *sangat valid*, yang artinya dalam penggunaan media tersebut *valid* digunakan.

**B. Implementasi media pembelajaran Profkids pada pembelajaran IPA materi sistem kelas V SD yang praktis ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran.**

Analisis data kepraktisan media pembelajaran *profkids* yang dilihat dari lembar keterlaksanaan pembelajaran sebesar 96,67%, sehingga dapat dijelaskan bahwa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Profkids* menunjukkan kategori *praktis*, artinya media pembelajaran *Profkids* praktis digunakan dalam pembelajaran.

Adapun grafik hasil analisis uji kepraktisan media pembelajaran *Profkids* pada uji coba produk dan uji coba pemakaian adalah sebagai berikut.



**Gambar 2. Grafik Analisis Uji Kepraktisan Media pada Uji Coba Produk dan Uji Coba Pemakaian**

Grafik diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran *Profkids praktis* digunakan pada pembelajaran baik pada uji coba produk maupun uji coba pemakaian yang ditinjau dari nilai observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Analisis data keefektifan media pembelajaran *Profkids* diketahui nilai proses angket respon siswa sebesar 92,6%, sehingga dapat dijelaskan bahwa respon siswa terhadap media dilihat dari angket respon siswa selama pembelajaran dengan media pembelajaran *Profkids* menunjukkan kategori *sangat menarik*, artinya siswa *sangat tertarik* menggunakan media pembelajaran *Profkids* dalam pembelajaran. Hal ini juga bisa dibuktikan dari saran dan komentar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Profkids*. Para siswa berpendapat bahwa mereka sangat senang menggunakan media pembelajaran *Profkids*.

**C. Kualitas pengembangan media pembelajaran profkids pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan kelas V SD ditinjau dari respon peserta didik**

Angket respon diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Profkids* yang digunakan dalam pembelajaran. Berikut ini tabel rekapitulasi penilaian angket respon peserta didik.

**Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Angket Respon Siswa pada Uji Coba Pemakaian**

No	Nama peserta didik	Skor	Skor Max	Persentase
1	Acmad Rafiansyah	21	40	53%
2	Alam	31	40	78%
3	Alfino	38	40	95%
4	Ahmad Imron Rosyadi	33	40	83%
5	Alifia Khanza	32	40	80%
6	Almira Shohda As Syofiqoh	37	40	93%
7	Alsafdi Ramadani	28	40	70%
8	Kiran Kinara	40	40	100%
9	Dennis Cicila	40	40	100%
10	Dhea Kumia Sari	39	40	98%
11	Muhammad Al-Fahrizy Abdun N.	40	40	100%
12	Dika Rahmawati	38	40	95%
13	Dimas Bayu Permata	23	40	58%
14	Naswa Nadien Agustina	40	40	100%

15	Fahri	40	40	100%
16	Fahriah	29	40	73%
17	Helen Aura Azzahra	34	40	85%
18	M Evan Ardiansyah	26	40	65%
19	M Wahyudi	30	40	75%
20	Martha	39	40	98%
21	Raffael Alika Dharma Putra	34	40	85%
22	Rendi Argo Wijayanto	31	40	78%
23	Surya Dhaama	38	40	95%
24	Zaki	39	40	98%
<b>Rata-rata</b>				<b>92,6%</b>

Masing-masing nilai angket respon siswa tersebut diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan rumus analisis data uji ketertarikan dari nilai proses angket respon siswa (Modifikasi Akbar, 2015:83). Setelah masing-masing nilai angket respon siswa diperoleh, kemudian dihitung dirata-rata dengan menggunakan rumus nilai rata-rata respon siswa (Modifikasi Akbar, 2015:83).

$$RNrs = \frac{Nrs1 + Nrs2 + Nrs3 + \dots + Nrsn}{n}$$

$$RNrs = \frac{Nrs1 + Nrs2 + Nrs3 + \dots + Nrs24}{24}$$

$$RNrs = \frac{53\% + 78\% + 95\% + \dots + 98\%}{20}$$

$$RNrs = \frac{1.852,5\%}{24} = 92,6\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui nilai proses angket respon siswa sebesar 92,6%. Hasil perhitungan tersebut dapat dikonversikan dalam tabel 3.8 yang nantinya dapat dijelaskan bahwa respon siswa terhadap media dilihat dari angket respon siswa selama pembelajaran dengan media pembelajaran Profkids menunjukkan kategori sangat menarik, artinya siswa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran Profkids dalam pembelajaran. Hal ini juga bisa dibuktikan dari saran dan komentar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Profkids. Para siswa berpendapat bahwa mereka sangat senang menggunakan media pembelajaran Profkids.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan berikut diperoleh media pembelajaran Profkids. Penelitian pengembangan berikut berorientasi pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi dalam prosesnya. Proses pengembangan berlangsung dari tahapan sebagai berikut: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi, 3) desain produk, 4) verifikasi desain, 5) perbaikan desain, 6) pengujian produk, 7) review produk, 8) penggunaan. Pengujian, 9) review produk akhir, 10) produksi massal. lembar validasi ahli mendapatkan persentase kevalidan media pembelajaran Profkids menurut ahli media mencapai 90% pada tingkat sangat valid, persentase kevalidan media pembelajaran Profkids menurut ahli materi mencapai 67,5% pada tingkat cukup valid, persentase kevalidan media pembelajaran Profkids menurut ahli desain pembelajaran mencapai 90% pada tingkat sangat valid, persentase kevalidan media pembelajaran Profkids menurut ahli bahasa mencapai 89% pada tingkat sangat valid, sehingga rata-rata diperoleh sebesar 84,13% pada tingkat kategori sangat valid, diperoleh rata-rata sebesar 84,13% sangat valid, artinya media pembelajarn valid untuk digunakan.

Implementasi media pembelajaran Profkids pada pembelajaran IPA materi pembelajaran pada sistem pencernaan kelas V SD yang praktis dilihat dari uji coba produk atau uji coba pemakaian mencapai 98,5% pada kategori praktis, artinya media praktis dapat digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini dalam hasil tersebut pada penggunaannya dapat digunakan sebagai materi pendamping belajar IPA. Kualitas pengembangan media pembelajaran Profkids pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan kelas V SD ditinjau dari respon peserta didik didapatkan hasil dari uji coba produk atau pemakaian diukur dengan angket respon siswa sebesar 92,6% yang menunjukkan

kategori sangat menarik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dikatakan Tinggi, artinya media pembelajaran mempunyai kualitas yang tinggi dalam pembelajaran, maka tidak perlu adanya revisi.

31

#### DAFTAR PUSTAKA

- 14 mad, T. (2009). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: ROSDA.
- Ar 23 nto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M Djunaidi, G. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Meiva, F. T., Virginia, T., & Sary, P. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem. *Jurnal Teknik* 24 *Informatika*, 377-386.
- Nana, S. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar* (1 ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution. (16 32). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara.
- Oemar, H. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Punaji, S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia. 12
- Rujianto, E. S., & Dhanar, I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Buana Informatika*, 153-161. 7
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

# Plagiasi\_Jurnal\_ProfKids

## ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://garuda.ristekdikti.go.id">garuda.ristekdikti.go.id</a> Internet Source	1%
2	Submitted to Universitas Negeri Malang Student Paper	1%
3	<a href="http://kimia.fmipa.um.ac.id">kimia.fmipa.um.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://widuri.raharjo.info">widuri.raharjo.info</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://jurnal.unimed.ac.id">jurnal.unimed.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	<1%
7	<a href="http://journal.unirow.ac.id">journal.unirow.ac.id</a> Internet Source	<1%
8	Wulan Muji Lestari, Tri Ariani, Ovilia Putri Utami Gumay. "Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Scientific Approach", Science and Physics Education Journal (SPEJ), 2018 Publication	<1%

9

Submitted to Konsorsium PTS Indonesia -  
Small Campus

Student Paper

<1 %

10

Salindri Wandestari, Enda Puspitasari, Yeni Solfiah. "PENGEMBANGAN MEDIA KOLAM UKUR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUKURAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2020

Publication

<1 %

11

Ridha Aulia Putri, Sri Lestari Handayani. "Pengembangan Media SiMach Land Berbasis Android di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

<1 %

12

[ejournal.uksw.edu](http://ejournal.uksw.edu)

Internet Source

<1 %

13

[repository.iainpurwokerto.ac.id](http://repository.iainpurwokerto.ac.id)

Internet Source

<1 %

14

[www.kahuripan.ac.id](http://www.kahuripan.ac.id)

Internet Source

<1 %

15

Helwiyah Makarim, Siti Holipah, Helmi Helmi. "THE DEVELOPMENT BOOK OF STORY BASED SUNDANESE CULTURE AS MEDIA ON INDONESIAN LANGUAGE WITH PANTUN MATERIAL IN IV CLASS ELEMENTARY

<1 %

# SCHOOL", DIDAKTIKA TAUHIDI: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, 2018

Publication

- 
- |    |  |      |
|----|--|------|
| 16 | Submitted to Paideia School<br>Student Paper | <1 % |
|----|--|------|
- 
- |    |  |      |
|----|--|------|
| 17 | Yasinta Lisa, Nelly Wedyawati.<br>"PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK<br>MATEMATIKA DASAR BERBASIS METAKOGNISI<br>MENGUNAKAN FLIPBOOK MAKER UNTUK<br>MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI STKIP<br>PERSADA KHATULISTIWA SINTANG", VOX<br>EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2020<br>Publication | <1 % |
|----|--|------|
- 
- |    |  |      |
|----|--|------|
| 18 | vomek.ppj.unp.ac.id<br>Internet Source | <1 % |
|----|--|------|
- 
- |    |  |      |
|----|--|------|
| 19 | Submitted to Universitas Islam Negeri<br>Sumatera Utara<br>Student Paper | <1 % |
|----|--|------|
- 
- |    |   |      |
|----|---|------|
| 20 | jurnal.alhamidiyah.ac.id<br>Internet Source | <1 % |
|----|---|------|
- 
- |    |                              |      |
|----|------------------------------|------|
| 21 | vbook.pub<br>Internet Source | <1 % |
|----|------------------------------|------|
- 
- |    |   |      |
|----|---|------|
| 22 | Submitted to Great Oak High School<br>Student Paper | <1 % |
|----|---|------|
- 
- |    |  |      |
|----|--|------|
| 23 | ejournal.unisba.ac.id<br>Internet Source | <1 % |
|----|--|------|
-

24

[jurnal.unublitar.ac.id](http://jurnal.unublitar.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

25

[repository.unmuhjember.ac.id](http://repository.unmuhjember.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

26

[seminar.uad.ac.id](http://seminar.uad.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

27

Ana Febriani, Hanggara Budi Utomo, Linda Dwiyanti. "Pengembangan Dadu Hitung Edukatif sebagai Media untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini", Jurnal Pelita PAUD, 2022

Publication

&lt;1 %

28

Eliza Verdianingsih, Indah Ismi Hayati, Fitri Umardiyah. "Pembelajaran Matematika Menggunakan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Pada Era New Normal", JoEMS (Journal of Education and Management Studies), 2022

Publication

&lt;1 %

29

Januar Kustiandi, Hari Wahyono, Yogi Dwi Satrio, Syahrul Munir. ""MISKOM"" Pengembangan Teknologi Belajar Online Practice Berbasis LMS (Learning Management System) pada Matakuliah Ekonomi Pembangunan", Efektor, 2020

Publication

&lt;1 %

30 Rizqi Nurjanah. "Development of Math Set Game to Improve Critical Thinking Skills Student of Class VII Material Set", AlphaMath : Journal of Mathematics Education, 2022  
Publication <1 %

---

31 repository.unja.ac.id  
Internet Source <1 %

---

32 repository.unusa.ac.id  
Internet Source <1 %

---

33 Asih Mardati. "PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK MAHASISWA PGSD UAD", JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), 2017  
Publication <1 %

---

34 Elisabeth Margareta. "Pengembangan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Pemahaman pada Mata Kuliah Akuntansi Menengah", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021  
Publication <1 %

---

35 Ikhsan Ikhsan, Yoo Eka Yana Kansil. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA PADA SISWA KELAS III SDN 1 LELEWAWO", Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar, 2018  
Publication <1 %

- 
- 36 Melinda Safitri, Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Media Pembelajaran "KELAS BANGTAR" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021  
Publication <1 %
- 
- 37 Submitted to Universitas Putera Batam  
Student Paper <1 %
- 
- 38 [ejournal.unkhair.ac.id](http://ejournal.unkhair.ac.id)  
Internet Source <1 %
- 
- 39 [jurnal.fkip.uns.ac.id](http://jurnal.fkip.uns.ac.id)  
Internet Source <1 %
- 
- 40 [mynewemyliawahyu.blogspot.com](http://mynewemyliawahyu.blogspot.com)  
Internet Source <1 %
- 
- 41 [repository.ikipgribojonegoro.ac.id](http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id)  
Internet Source <1 %
- 
- 42 [repository.uir.ac.id](http://repository.uir.ac.id)  
Internet Source <1 %
- 
- 43 Dwi Kurniahayati, Syamsurizal Syamsurizal. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web Centric Course pada Materi Stoikiometri untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Titian Teras Jambi", Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2013 <1 %

44

Fera Fera Kusumawati, Danang Setyadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Aritmatika Sosial", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022

Publication

---

<1 %

45

Indi Zahrotul Hafidha, Nur Fauziyah, Sri Suryanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Self-Regulated Learning", UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2022

Publication

---

<1 %

46

Rensi Purnama Sari, Indra Sakti, Dedy Hamdani. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) FLUIDA STATIS DENGAN SCIENTIFIC APPROACH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMAN KOTA BENGKULU", DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains, 2021

Publication

---

<1 %

47

Suriyana Suriyana, Siti Nur Asmah, Dedek Kurniawati. "Inovasi Media Lagu pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar", Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education, 2020

Publication

<1 %

---

48	<a href="http://digital.library.ump.ac.id">digital.library.ump.ac.id</a> Internet Source	<1 %
49	<a href="http://journal.upy.ac.id">journal.upy.ac.id</a> Internet Source	<1 %
50	<a href="http://jurnal.untad.ac.id">jurnal.untad.ac.id</a> Internet Source	<1 %
51	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
52	<a href="http://repository.umnaw.ac.id">repository.umnaw.ac.id</a> Internet Source	<1 %
53	<a href="http://variyyaka.wordpress.com">variyyaka.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
54	<a href="http://www.journal.uad.ac.id">www.journal.uad.ac.id</a> Internet Source	<1 %
55	<a href="http://www.rubat.com">www.rubat.com</a> Internet Source	<1 %
56	Rohmani Rohmani, Agung Prihatmojo. "Pengembangan Website Pembelajaran Digital pada Perkuliahan Pendidikan IPA Kelas Tinggi", PENDIPA Journal of Science Education, 2021 Publication	<1 %

---

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off