

SKRIPSI



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GUYUB RUKUN
BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VI SD 2 KEDUNGSARI MATA PEIAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA**

Oleh

MUHYIDIN

NIM 202033316

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan." QS. Al-Insyirah: 5-6

PERSEMBAHAN

Karya skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Mursidi dan Ibu Rukainah, yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan.
2. Bapak Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. dan Bapak Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing saya sehingga terselesainya skripsi ini dengan baik.
3. Orang-orang terdekat saya yang tersayang, yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga terselesainya skripsi ini dengan baik.
4. Almamater Universitas Muria Kudus.

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

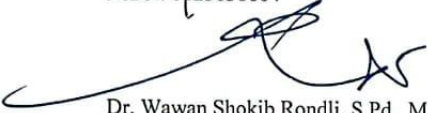
Skripsi oleh Muhyidin (NIM.202033316) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 19 September 2024

Tim Penguji


Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.
NIDN. 0623038604

(Ketua)


Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0615037901

(Anggota)


Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0619097803

(Anggota)


Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0624089301

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Drs. Suepto, M.Pd., Kons
NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Guyub Rukun Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 2 Kedungsari". Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat dalam penyelesaian studi S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa terdapat banyak pihak yang mendukung, memberikan bimbingan, memberi masukan, arahan, memberikan motivasi dan membantu saya. Maka dari itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada saya, serta dukungan dan motivasi.
5. Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah dan memberikan arahan kepada saya, serta dukungan dan motivasi.
6. Sukarlin, S.Pd., selaku kepala sekolah di SD 2 Kedungsari, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian di SD 2 Kedungsari.
7. Manafi Hayya, S.Pd., selaku guru kelas VI SD 2 Kedungsari, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa kelas VI SD 2 Kedungsari.

8. Siswa kelas VI SD 2 Kedungsari, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus yang telah berpartisipasi dengan memberikan respon, dan menyambut saya selaku peneliti dengan baik dalam pelaksanaan analisis kebutuhan di Kelas VI SD 2 Kedungsari.
9. Keluarga saya, yang telah memberikan dukungan, dan doa yang sangat berarti bagi saya selaku peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun diharapkan oleh peneliti. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Kudus, 01 Agustus 2024

Peneliti



Muhyidin

NIM.202033316

ABSTRACT

Muhyidin. 2024. *Development of Technology-based Guyub Rukun Learning Media to Improve Learning Outcomes of Grade VI students of SD 2 Kedungsari Pancasila education subjects* . Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Media, Guyub Rukun, Learning outcomes of Pancasila education subjects

The use of technology-based media guyub rukun involves the creation of interesting and varied multimedia content to increase student interest and involvement in the learning process. This study aims to develop and evaluate technology-based learning media called guyub rukun as an effort to improve the learning outcomes of grade VI students of SD 2 Kedungsari in the subject of Pancasila Education.

The development of this media is motivated by the problem of low student learning outcomes caused by the lack of use of interesting and interactive learning media. The background of this study is the low student learning outcomes caused by the lack of use of innovative and interactive learning media by teachers.

The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial was conducted using one group pretest and posttest techniques to measure the effectiveness of the media in improving student learning outcomes. The data obtained were analyzed qualitatively and quantitatively to assess the feasibility, practicality, and effectiveness of the learning media.

The results of the study indicate that the guyub rukun learning media is feasible and practical to use in the learning process of Pancasila Education in grade VI of SD 2 Kedungsari. Based on the validation results of material experts, media experts, and field trials, this media meets the eligibility criteria in terms of content, design, and interactivity.

There was a significant increase in the posttest score compared to the pretest, which shows that the use of guyub rukun media can improve students' understanding and motivation towards Pancasila Education material. This media is expected to be an alternative innovative learning solution and can be adapted in other schools to improve student learning outcomes.

ABSTRAK

Muhyidin 2024. **Pengembangan media pembelajaran Guyub Rukun berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari mata pajaran pendidikan pancasila.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media, Guyub Rukun, Hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila.

Penggunaan media guyub rukun berbasis teknologi melibatkan pembuatan konten multimedia yang menarik dan bervariasi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis teknologi bernama guyub rukun sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif oleh guru.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Uji coba dilakukan menggunakan teknik one group pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran guyub rukun layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI SD 2 Kedungsari. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba lapangan, media ini memenuhi kriteria kelayakan dari segi konten, desain, dan interaktivitas.

Terdapat peningkatan signifikan pada skor *posttest* dibandingkan *pretest*, yang menunjukkan bahwa penggunaan media guyub rukun mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran yang inovatif dan dapat diadaptasi di sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR ISI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iiiv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Teori	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	8
2.1.2 Macam-Macam Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	10
2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran Guyub Rukun	11
2.1.4 Pengertian Hasil Belajar	13
2.1.5 Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	14

2.2 Penelitian Relevan	15
2.3 Kerangka Berpikir.....	22
BAB III.....	24
METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
3.1.1 Tempat Penelitian.....	24
3.1.2 Waktu Penelitian	24
3.2 Karakteristik Model Pengembangan.....	24
3.3 Model Pengembangan.....	29
3.3.1 Model Pengembangan	29
3.3.2 Prosedur Pengembangan	29
3.3.3 Uji Coba Model	34
3.4 Jenis Data.....	34
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	35
3.6 Teknik Analisis Data	37
3.7 Uji Instrumen Penelitian	37
3.8 Uji Keefektifan Instrument.....	40
BAB IV	43
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.1.1 Proses Pengembangan Media Guyub Rukun Berbasis Teknologi	43
4.1.2 Kelayakan Media Guyub Rukun Berbasis Teknologi	65
4.1.3 Kepraktisan Media Guyub Rukun Berbasis Teknologi.....	70
4.1.4 Keefektifan Media Guyub Rukun Berbasis Teknologi	74
4.2 Pembahasan	77

4.2.1 Kelayakan Media Guyub Rukun Berbasis teknologi	78
4.2.2 Kepraktisan Media Guyub Rukun Berbasis Teknologi.....	80
4.2.3 Kefektifan Media Guyub Rukun Berbasis Teknologi	82
BAB V	84
SIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Simpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	16
Tabel 3. 1 Kriteria Uji Validitas.....	38
Tabel 3. 2 Kriteria Uji Reliabilitas	40
Tabel 3. 3 Kategori Pembagian N-Gain Score.....	42
Tabel 4. 1 Result screen sign dan register media guyub rukun.....	53
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Validasi oleh Validator.....	66
Tabel 4. 3 Hasil Penelitian Aspek Materi yang Sudah di Ujikan Menggunakan Rumus V-Aiken	66
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Aspek Media yang sudah di ujikan menggunakan Rumus V-Aiken	67
Tabel 4. 5 Revisi dari hasil ahli validator materi	68
Tabel 4. 6 Revisi hasil ahli validator media	69
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Angket Respon Siswa terhadap Media	71
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Angket Respon Siswa terhadap Media	73
Tabel 4. 9 Hasil Pretest dan Posttest	75
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas	76
Tabel 4. 11 Hasil Uji Dependent T Test	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3.1 Menu Aplikasi Guyub Rukun.....	25
Gambar 3. 2 Fitur Materi Aplikasi Guyub	26
Gambar 3. 3 Fitur materi video aplikasi Guyub Rukun	26
Gambar 3. 4 Materi Hak Asasi Manusia Aplikasi Guyub Rukun.....	27
Gambar 3. 5 Fitur Latihan Soal Aplikasi Guyub Rukun.....	28
Gambar 3. 6 Fitur Latihan Soal Aplikasi Guyub Rukun.....	28
Gambar 3. 7 Lembar Kerja Simulasi dan Latihan Soal aplikasi Guyub Rukun ...	29
Gambar 3. 8 Tahapan Model ADDIE	30
Gambar 3. 9 Rumus V-Aiken.....	38
Gambar 3. 10 Alpha Combach.....	39
Gambar 4. 1 Screen sign/login Guyub Rukun.....	51
Gambar 4. 2 Bloks Screen sign dan login guyub rukun.....	52
Gambar 4. 3 Screen Home media guyub rukun	55
Gambar 4. 4 Bloks Screen Home media Guyub Rukun.....	56
Gambar 4. 5 Result Screen menu media guyub rukun.....	57
Gambar 4. 6 Screen Materi media guyub rukun	58
Gambar 4. 7 Bloks screen materi media guyub rukun	59
Gambar 4. 8 Screen latihan soal dan tryout media guyub rukun	60
Gambar 4. 9 Bloks Screen Latihan soal dan Tryout media guyub rukun	61
Gambar 4. 10 Panduan penggunaan media guyub rukun.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	91
Lampiran 2 Lembar Hasil Wawancara Guru PraPenelitian	92
Lampiran 3 Lembar Hasil Wawancara Siswa Prapenelitian.....	95
Lampiran 4 Daftar Pengisian Wawancara Prapenelitian	111
Lampiran 5 Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 2 Kedungsari Mata Pelajaran PKN	112
Lampiran 6 Lembar Pedoman Ahli Materi	113
Lampiran 7 Lembar Pedoman Ahli Media.....	115
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi 1.....	118
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi 2.....	121
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Media 1	124
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media 2	128
Lampiran 12 Lembar Validasi Soal	132
Lampiran 13 Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Media yang Dikembangkan	135
Lampiran 14 Lembar Angket Respon Guru Terhadap Media yang Dikembangkan	144
Lampiran 15 Kisi Kisi Soal Pretets dan Prottest.....	147
Lampiran 16 Soal Pretest dan Posttest	150
Lampiran 17 Hasil Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest	156
Lampiran 18 Hasil Nilai Pretest Terendah.....	157
Lampiran 19 Hasil Nilai Pretest Tertinggi	163
Lampiran 20 Hasil Nilai Posttest Terendah	169
Lampiran 21 Hasil Nilai Posttest Tertinggi	175
Lampiran 22 Surat Keterangan Selesai Penelitian	181
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian.....	182