Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan
Volume 5 Nomor 1 Bulan Februari 2023 Halaman 27 - 40
https://edukatif.org/index.php/edukatif/index

Pengembangan Media Pembelajaran Program *Xaverius Learning Center* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Martinus Budianto Delo Thena[1]✉, Setya Yuwana[2], Heru Subrata[3]
Universitas Negeri Surabaya, Indonesia[1,2,3]
e-mail : martinus.19001@mhs.unesa.ac.id[1], setyayuwana@unesa.ac.id[2], herusubrata@unesa.ac.id[3]

Abstrak

Tujuan penelitian ini menjelaskan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk media pembelajaran program XLC untuk siswa kelas III SDK Xaverius Surabaya. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)* dengan model Dick and Carry. Instrumen menggunakan angket validasi dan kepraktisan, observasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi/isi memperoleh 92%, validasi komponen penyajian 90%, validasi komponen kebahasaan 89% dan validasi komponen kegrafikan memperoleh 90% sehingga kevalidan media pembelajaran program XLC kriteria sangat baik. Kepraktisan dari hasil observasi siswa mendapatkan skor 86% dan observasi guru mendapatkan skor 94% sehingga dapat dikategorikan sangat baik. Hasil angket respon siswa pada uji coba perorangan memperoleh 84%, uji coba kelompok kecil 86%, uji coba lapangan 86% dan angket respon penilaian guru memperoleh 90%. Keefektifan produk dapat dilihat dari analisis uji t independent sample t-test, pada kelas kontrol memperoleh nilai sig. (2-tailed) 0.407 > 0.05 bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan hasil uji t (*posttest*) setelah diberikan perlakuan memperoleh nilai sig. (2-tailed) 0.001 < 0.05 bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran program XLC dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III dan dapat dijadikan media inovatif pada pembelajaran Tematik serta meningkatkan antusiasme siswa secara aktif.
Kata Kunci: Media pembelajaran, program xaverius learning center, hasil belajar.

Abstract

The purpose of this study is to explain the validity, practicality, and effectiveness of XLC program learning media products for third-grade students of SDK Xaverius Surabaya. This type of research is Research and Development (R&D) with the Dick and Carry model. The instruments used validation and practicality questionnaires, observations, and learning outcomes tests. The results showed that the validation of the material/content expert obtained 92%, the validation of the presentation component was 90%, the validation of the language component was 89% and the validation of the graphic component obtained 90% so that the validity of the XLC program learning media was very good criteria. Practicality from the results of student observations scored 86% and teacher observations scored 94% so it can be categorized as very good. The results of student response questionnaires in individual trials obtained 84%, small group trials 86%, field trials 86% and teacher assessment response questionnaires obtained 90%. The effectiveness of the product can be seen from the independent sample t-test analysis, the control class obtained a sig. (2-tailed) 0.407 > 0.05 that there is no significant difference, while the results of the t-test (posttest) after being given treatment obtained a sig value (2-tailed) 0.001 < 0.05 that there is a significant difference after treatment. Thus it can be concluded that the XLC program learning media can improve the learning outcomes of grade III students and can be used as innovative media in Thematic learning and increase student enthusiasm actively.
Keywords: *learning media, xaverius learning center program, learning outcomes*

Copyright (c) 2023 Martinus Budianto Delo Thena, Setya Yuwana, Heru Subrata

✉ Corresponding author :
Email : martinus.19001@mhs.unesa.ac.id
DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4427
ISSN 2656-8063 (Media Cetak)
ISSN 2656-8071 (Media Online)

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4427

PENDAHULUAN

Kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan sehari-hari dan bahkan mungkin satu-satunya hal yang mengejutkan masyarakat umum saat ini. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah komponen penting dari pendidikan, bisnis, masyarakat, geografi, agama, dan banyak bidang lainnya (Suttrisno, 2021).

Di bidang pendidikan, kemajuan dalam Teknologi Informasi dan komunikasi telah mengubah cara orang belajar, bagaimana mereka mengkonsumsi informasi, dan bagaimana mereka berbagi informasi. Di era globalisasi, perhatian terbesar bagi pendidik adalah bagaimana penggunaan teknologi ini akan membuat lebih sulit untuk melindungi anak-anak dari bahaya. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menghasilkan inovasi di setiap industri. Salah satu industri yang belum terpengaruh oleh kemajuan ini adalah pendidikan, yang ditandai dengan pengembangan konsep pembelajaran elektronik (e-learning). E-learning didefinisikan sebagai proses belajar mengajar yang menggunakan alat komunikasi elektronik untuk menyampaikan jenis pembelajaran interaktif atau kolaboratif tertentu. Ada juga banyak yang menganjurkan menggunakan media online untuk pembelajaran jarak jauh melalui e-learning (Suttrisno., 2022).

Pembelajaran elektronik, kadang-kadang dikenal sebagai E-learning, adalah pendekatan baru untuk belajar dan mengajar yang menggabungkannya dengan Teknologi Informasi dan komunikasi mutakhir. Prinsip pendidikan ini memudahkan guru dan siswa untuk mengajar siswa dengan memberi mereka akses yang jelas dan mudah (Azhar, 2017). Saat ini, Konsep e-learning berkembang dan berkembang menjadi mobile learning karena adaptasi e-learning yang telah dirancang agar lebih kuat dan mampu mendeteksi penyimpangan terkait e-learning. Mobile learning memiliki karakteristik yang membuatnya praktis untuk belajar dimana saja, oleh karena itu memiliki tertarikan yang berbeda. Salah satu platform pembelajaran seluler terkemuka adalah smartphone dengan sistem operasi Android. Android adalah sistem operasi untuk ponsel yang menggunakan Linux sebagai fondasinya. Sampai sekarang, Android adalah raja smartphone. Sistem operasi Android membuat media yang dirancang khusus untuk melatih karyawan yang menggunakan perangkat lunak atau aplikasi (Pribadi, 2019).

Ini mudah digunakan dan mampu mengintegrasikan dan menggabungkan berbagai elemen ke dalam konten pendidikan, seperti gambar, video, dan GIF animasi, membuat siswa ingin mengakses dan belajar darinya. Proses pengumpulan dan penyebaran informasi dari berbagai sumber yang sederhana dan mudah diakses oleh perempuan (Suttrisno, et al, 2020).

Xaverius Learning Center berbasis android merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan praktis. Konsep yang ditawarkan *learning center* ini adalah pembelajaran jarak dekat dan jarah jauh (Fariatul, 2016). Pembelajaran jarak dekat adalah gagasan bahwa media ini dapat langsung digunakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan pembelajaran jarak jauh adalah gagasan bahwa media ini dapat dibuka dan diperiksa di luar kelas. Karena media yang dihasilkan dengan menggunakan Android berupa aplikasi yang dapat diakses dan disimpan di Smartphone merek apapun, selama mengimplementasikan kerangka kerja Android maka Xaverius Learning Center tidak membutuhkan koneksi internet yang konstan agar dapat berjalan dengan baik untuk digunakan.

The Xaverius Learning Center (XLC) is the one program that is essential for every single student in the current pandemic situation. Program ini sangat membantu proses perkembangan siswa dalam menggunakan materi dan semua bahan ajar yang tersaji sehingga membuat anak untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik. Namun, dalam praktiknya, instruksi menggunakan program XLC sering dikaitkan dengan instruksi yang modern, verbal dan visual, dan yang menggunakan konten yang menarik dan bermanfaat. Sejak saat itu, selama pandemi ini, perempuan lebih cenderung memiliki anak yang belajar di rumah tanpa gangguan karena hal itu membuat anak lebih percaya diri dan cenderung tidak mengalami kesulitan dalam belajar. Maka *Xaverius* Learning *center* bisa menjadi solusi bagi pembelajaran di sekolah selama daring agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bervariasi. Aplikasi dengan muatan materi pembelajaran yang ada di XLC dibungkus

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4427

dengan berbagi warna dan desain yang menarik, serta dilengkapi dengan suara, mudah dipahami dan diserap peserta didik. Seluruh panca indra yang dimiliki siswa dapat merespon dengan cepat.

Saat ini, penggunaan ponsel di kalangan siswa berada pada titik tertinggi sepanjang masa; hampir setiap siswa memilikinya. Menurut jajak pendapat yang dilakukan oleh Ahmad Fauzi, hanya satu dari 56 responden menyatakan mereka tidak memiliki smartphone atau tablet. Dan dari 55 orang dalam kelompok itu, 45 menggunakan smartphone berbasis Android. Fenomena ini juga terjadi pada siswa - siswa SD Xaverius Surabaya, seperti yang ditunjukkan oleh bapak Valentinus sebagai Kepala Sekolah SDK sekitar 99% murid dari kelas III yang sudah menggunakan handphone yang berbasis Android. Menurut pengamatan yang dilakukan di SDK Xaverius di Surabaya, kebanyakan orang hanya menggunakan ponsel mereka untuk panggilan, SMS, unduhan musik dan video, mengakses situs media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Tik Tok, dan kadang-kadang bermain game.

Komponen pembelajaran, di tempat yang tepat, sangat penting untuk meningkatkan proses pembelajaran dan membuatnya lebih menarik, menyenangkan, dan berkualitas tinggi, memungkinkan siswa untuk menyerap sepenuhnya dan menyimpan data yang diajarkan dengan aman. Untuk menyimpulkan, penulis menyarankan menciptakan semacam media yang mungkin kekesalan pembaca perempuan' antusiasme. Dalam hal ini, pencipta bekerja keras untuk membuat Pusat Pembelajaran Xaverius. Hal ini dijelaskan oleh prevalensi smartphone, yang memberikan sejumlah manfaat untuk inisiatif yang melibatkan produksi konten audiovisual. Selain itu, smartphone tidak lagi baru bagi guru; semua guru sekarang memilikinya dan menggunakannya di kelas (Asmalasari, 2022).

Penggunan media melalui *handphone* tentu akan mempermudah guru dan siswa dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan beberapa penelitian terdahulu berikut (Asmalasari, 2022; Dwyer & Al, 2014; Kania, 2022; Nurbani & Puspitasari, 2022; Pratiwi, 2021). Menurut (Nurbani & Puspitasari, 2022) misalnya menyebutkan bahwa siswa sangat setuju untuk dikembangkan media pembelajaran Android karena akan mempermudah mereka belajar. Lebih lanjut dipaparkan oleh (Safitri & Puspasari, 2022) menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dengan basis android tidak berkorelasi dengan signifikan kepada hasil belajar siswa. (Pratiwi, 2021) juga xlc dapat membantu guru dalam melaksanakan rencana pelajaran mereka selama pandemi Covid-19, berdasarkan tanggapan mereka dan evaluasi siswa yang memberikan hasil yang akurat. Tentunya penggunaan media berbasis mobile sangat relevan saat ini yang juga harus disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dengan duanianya (Kania, 2022). Dari pernyataan tersebut justifikasi dan perbedaan penelitian ini adalah media XLC merupakan media yang dikembangkan oleh sekolah sendiri artinya identitas asli sekolah. Meskipun dasarnya hampir sama dengan media lain seperti proses penyebaran yang masih menggunakan whasapp group dan lain sebagainya.

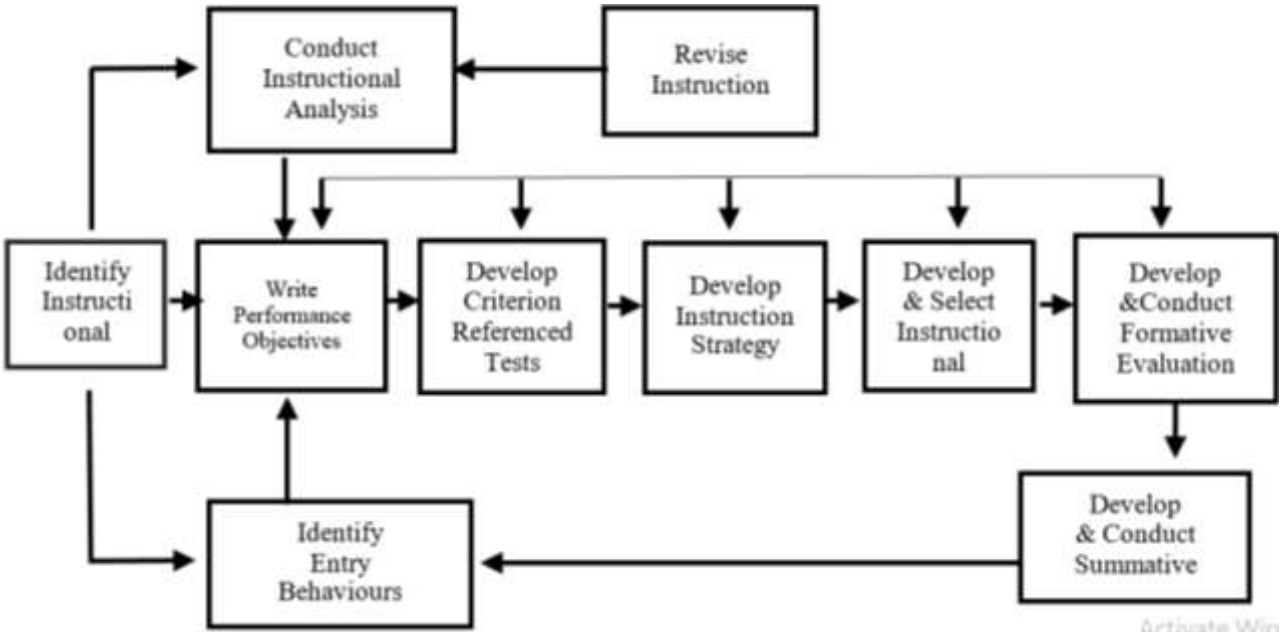
Penulis berharap pembuatan media pembelajaran Tematik ini menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas dengan judul **"***Pengembangan Media Pembelajaran Program Xaverius Learning Center Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*?".

METODE

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan *Research and Development* (R&D), yang berarti mengirimkan item baru atau mengerjakan item yang sudah ada. Penelitian ini memakai desain modifikasi dari pengembangan penelitian medel *Dick and Carey* (Dick et al., 1985). Menurut mereka ada 10 langkah pengembangan yakni: 1) indentifikasi tujuan pembelajaran; 2) melakukan analisis pembelajaran; 3) menganalisis siswa dan materi; 4) menulis tujuan khsus; 5) mengembangkan instrument penilaian; 6) mengembangkan strategi pembelajaran; 7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; 8) mengembangkan dan melaksanakan evaluasi formatif; 9) merevisi kegiatan intruksional; 10) mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4427

Model ini sesuai dengan kebutuhan karakteristik pengembangan Dick, W., Carey, L., & Carey, (2015:14) yang memuat sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancang memiliki standar kelayakan. Alur pengembangan dapat disajikan dalam bagan 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan Dick, W., Carey, L., & Carey, (2015:14)

Subjek penelitian yang dilakukan peneliti yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar Xaverius Surabaya tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan angket. Langkah yang ditempuh dalam prosedur penelitian ini membentuk produk berdasarkan model pengembangan Dick, W., Carey, L., & Carey, (2015:14), sehingga prosedur penelitian pengembangan XLC mampu mengikuti instruksi langkah dalam model ini. Penelitian ini dalam penegembanganya dilaksanakan pada tahapan ke 9 yakni tahap merivisi produk. Lankah-langkah penelitian yang dapat diambil sebagai berikut: 1) Indentifikasi Tujuan Pembelajaran; 2) Melakukan Analisis Pembelajaran; 3) Menganalisis siswa dan Konteks; 4) Menulis Tujuan Khusus; 5) Mengembangkan Instrumen Penilaian; 6) Mengembangkan Strategi Pembelajaran; 7) Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran; 8) Mengembangkan dan Melaksanakan Evaluasi Formatif; 9) Melakukan Revisi; 10) Uji Coba Produk.

Tujuan teknik analisis data dalam penelitian ini merupakan jawaban atas penelitian (Sugiyono, 2016). Data yang berupa saran revisi, komentar, serta hasil obsevasi dalam proses ujicoba dianalisis secara deskriptif kualitatif kemudian disimpulkan sebagai masukan untuk merevisi produk yang telah kembangkan. Data dalam bentuk skor dari tanggapan ahli, skor aktivitas siswa dan guru, data tes hasil belajar di analisis secara deskriptif kuantitatif yang menggunakan ukuran ketercapaian tujuan penelitian. Menggunakan teknik analisis diantaranya:

Analisis kelayakan program xaverius learning center dilaksanakan untuk menganalisis hasil data valid program berdasrakan aspek kelayakan yang dikembangakan. Data kelayakan program xaverius leaning center didapatkan dari 2 dosen ahli.

Analisis Keefektifan Program Xaverius Learning Center

Program Xaverius Learning Centre dilakukan dengan analisis keefektifan sehingga tes hasil belajar dianalisis untuk mengetahui ketuntasan individual dan klasikal.

Ketuntasan belajar siswa digunakan untuk menentukan standar dalam penelitian ini. Peserta didik dapat dikatakan tuntas bila persentase ketuntasan individual (PI) mencapai sebesar ≥ 75 % individu tuntas. Cara menghitung ketuntasan belajar secara klasikal (PK) menggunakan rumus (Suprapto, 2006:74).

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4427

$$PK = \frac{jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{jumlah\ seluruh\ siswa} x\ 100\%$$

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan, dengan membandingfkan hasil *pretest* dan *posttest* serta membandingkan hasil belajar kelompok yang mengikuti program XLC dan melakukanm pelajaran seperti biasa tanpa mengikuti program.

Hasil belajar antar kelompok dibandingkan dengan mengikuti program XLC dan yang melakukan pembelajaran seperti biasa tanpa mengikuti program menggunakan uji menurut (Suliyanto, 2014) teknik *t-test* (*t-score, t-ratio, t-technique, student-t*) merupakan teknik statistik untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi.

Penelitian ini uji *independent sample t-test* dilakukan dengan menggunakan analisis SPSS 22 sesuai kriteria menurut (Ghozali, 2018) sebagai berikut:

Jika t hitung < t tabel, maka H_0 diterima.
Jika t hitung > t tabel, maka H_0 ditolak

Atau
Jika Sig > α (0,05), maka H_0 diterima.
Jika Sig < α (0,05), maka H_0 ditolak.

Keterangan Hipotesis:
H_0 = Tidak ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa.
H_1 = Ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa.

Gain ternormalisasi (g) dapat memberikan gambaran tentang peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Peningkatan tersebut besarnya dapat dihitung menggunakan rumusan gain ternormalisasi (normalized gain) diantaranya:

$$g = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Interpretasi gain ternormalisasi menurut Hake (dalam Sundayana, 2016).

Tabel 1
Interpretasi Gain Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
- 1,00 ≤ g < 0,00	Terjadi Penurunan
g = 0,00	Tidak Terjadi Peningkatan
0,00 < g < 0,30	Rendah
0,30 ≤ g < 0,70	Sedang
0,70 ≤ g ≤ 1,00	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualitas media pembelajaran berbasis program XLC siswa kelas III di Sekolah dasar yang dikembangkan berdasarkan kualitas produk. Dirincikan ke dalam 3 subtujuan, yaitu:

Kevalidan media pembelajaran program XLC siswa kelas III Sekolah Dasar yang dikembangkan

Validator mereview media pembelajaran berbasis program XLC yang dikembangkan agar layak digunakan oleh siswa kelas III sekolah dasar. Validator memberikan penilaian terhadap masing-masing instrumen media berbasis program XLC pada lembar validasi yang telah disiapkan dengan indikator yang telah ditentukan. Di akhir penilaian tiap instrumen, validator memberikan penilaian umum serta kesimpulan terhadap instrumen yang telah dibuat.

Validator program *xaverius learning center* ini adalah 2 dosen sebagai ahli program dan ahli materi yaitu Dr. Andi Mariono, M.Pd., dan Dr. Eko Darminto, M.Si. Manfaat dari validai program *xaverius learning center*

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4427

adalah untuk memahami nilai kelayakan program yang di kembangkan. Berdasarkan aspek komponen dan pendukung. Indikator kelayakan media pembelajaran berbasis program XLC diukur dari 4 kriteria yang terdiri dari komponen pengembangan media, materi, kebahasaan, dan kegrafikaan. Data hasil validasi dianalisis dengan menghitung rata-rata hasil validasi dari dua validator. Hasil validasi program terdiri dari lima alternatif jawaban berdasarkan skala likert yakni Sanagat Baik (SB) dengan skor 5, Baik (B) dengan skor 4, Cukup (C) dengan skor 3, Kurang Baik (KB) dengan skor 2, dan Tidak Baik (TB) dengan skor 1.

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui persentase validasi media pembelejaran berbasis program XLC komponen materi/isi oleh dua validator mencapai 92% dari 10 aspek yang divalidasi dengan kategori sangat layak. Kedua validator memberikan penilaian media program XLC komponen materi pada setiap aspek dengan rata-rata 4–5. Setelah dilakukan revisi, maka media pembelajaran berbasis program XLC yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui persentase validasi media pembelejaran berbasis program XLC komponen penyajian oleh dua validator mendapatkan presentase sebesar 90% dari 8 aspek yang divalidasi dengan kategori sangat layak. Kedua validator memberikan penilaian media program XLC komponen penyajian pada setiap aspek dengan rata-rata 4–5. Setelah dilakukan revisi, maka media pembelajaran berbasis program XLC yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui persentase validasi media pembelejaran berbasis program XLC komponen kebahasaan oleh dua validator mendapatkan presentase sebesar 89% dari 9 aspek yang divalidasi dengan kategori sangat layak. Kedua validator memberikan penilaian media program XLC komponen kebahasaan pada setiap aspek dengan rata-rata 4–5. Selanjutnya, media pembelajaran berbasis program XLC yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui persentase validasi media pembelejaran berbasis program XLC komponen kegrafikan oleh dua validator mendapatkan presentase sebesar 90% dari 10 aspek yang divalidasi dengan kategori sangat layak. Kedua validator memberikan penilaian media program XLC komponen kegrafikan pada setiap aspek dengan rata-rata 4–5. Selanjutnya, media pembelajaran berbasis program XLC yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa hasil validasi media pembelajaran program *Xaverius Learning Center* yang terdiri atas kelayakan materi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikaan oleh dua validator secara keseluruhan mendapatkan persentase 90% dengan kategori sangat layak

Kepraktisan media pembelajaran berbasis program XLC siswa kelas III Sekolah Dasar yang dikembangkan

Hasil Respon Siswa

Uji Perorangan

Ujicoba perorangan dilaksanakan pada hari senin tanggal 26 Juli 2021. Ujicoba perorangan dilaksanakan terhadap 3 peserta didik yakni Marvel, Marsya dan Fransiskus. Hasil uji coba berupa respon peserta didik dengan 5 alternatif jawaban berupa SS (Sangat Setuju) Skor 5, S (Setuju) Skor 4 TS (Tidak Setuju) Skor 3, KS (Kurang Setuju) Skor 2, STS (Sangat Tidak Setuju) Skor 1.

Berdasarkan hasil perhitungan maka dapat diketahui perolehan skor rata-rata uji coba perorangan untuk memahami tanggapan peserta didik terhadap program *Xaveris Learning Center* dengan 10 aspek memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat baik.

Ujicoba Kelompok Kecil

Ujicoba kelompok kecil dilaksanakan pada hari selasa, 03 Agustus 2021. Pada tahap uji coba kelompok kecil *prototype* yang di lakukan pengujiannya di masukan dalam kelompok kecil merupakan golongan kedua dari produk hasil validasi dan revisi uji coba perorangan. Sebelum dilakukan uji coba terlebih dahulu diadakan pretest yang dilaksanakan pada hari senin, 02 Agustus 2021. Hasil nilai pretest ini akan digunakan untuk

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4427

mengambil sampelnya. Ada beberapa cara pengambilan menggunkan tingkat nilai mulai dari nilai terbaik 3 siswa, nilai rata-rata diambil 3 siswa, dan nilai terendah diambil 3 siswa. 1) Gracia Valeri, 2) Sean Jeremy, 3) Timotius Willy, 4) Bryan Limantara, 5) Brenda Clara. 6) Jasson Smith, 7) Louis Karel, 8) Jaedon Ephraim, 9) Juinelyn kriste. Siswa dalam kkategori kelompok kecil tidak termasuk peserta didik yang telah dikenakan uji coba perorangan.

Berdasarkan dari hasil perhitungan, dapat diperoleh dari skor rata rata persentase respon peserta didik penggunaan saat uji coba kelompok kecil dalam mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pengembangan program *Xaverius Learning Center* sebesar 86%, dengan demikian uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori sangat baik.

Ujicoba Lapangan

Langkah berikutnya setelah ujicoba kelompok kecil dan revisi, selanjutnya dilakukan ujicoba lapangan. Ujicoba lapangan pelaksanakan pada hari selasa, 24 agustus 7 September 2021. Ujicoba lapangan tidak jauh berbeda dari ujicoba pada kelompok kecil dimana pada kelompok kecil masih kekurangan sebagai kendala yang tidak terulang Kembali pada ujicoba lapangan. Organisasi waktu akan menjadi baik antara guru sangat di sesuaikan dengan jadwal belajar akan membawa dampak baik. Ada pun hasil ujicoba lapangan dapat dilihat sebagai berikut:

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh respon siswa terhadap media pembelajaran program XLC pada uji coba lapangan dengan rata-rata persentase 86%. Hal ini berarti kepraktisan media pembelajaran program XLC dalam pembelajarn kelas III sekolah dasar adalah sangat baik atau dapat dikatakan sangat praktis

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas peserta didik berupa data pengamatan kualitas siswa dari segi keaktif pada kegiatan yakni : Kualitas : 1 = sangat kurang; 2 = kurang; 3 = cukup; 4 = baik; 5 = baik sekali. Berikut adalah rekapitulasi penilaian hasil pengamatan aktivitas siswa, dapat dilihat pada Tabel 4.4, sebagai berikut:

Berdasarkan tabel 4.9, dapat diketahui perolehan skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 4.36 dengan persentase 87%, berarti kepraktisan program *Xaverius Learning Center* berada pada kategori “Sangat baik” guna dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Respon Guru

Angket penilaian oleh guru sebagai seorang pengamat dilakukan terhadap kepraktisan media pembelajaran program XLC. Penilaian dilakukan oleh 2 orang guru kelas III SDX Xaverius Surabaya. Hasil angket penilaian guru untuk setiap aspek yang terdapat pada tabel berikut ini.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa 9 kriteria kepraktisan media pembelajaran program XLC berdasarkan respon guru mendapatkan rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran program XLC yang dikembangkan secara umum efisien dan praktis digunakan oleh guru pada materi pelajaran di kelas III sekolah dasar.

Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru berupa data pengamatan kualitas aktivitas guru dalam menjalankan program yaitu: Kualitas: 1 = sangat kurang; 2 = kurang; 3 = cukup; 4 = baik; 5 = baik sekali. Berikut adalah rekapitulasi penilaian hasil pengamatanaktivitas guru, dapat dilihat pada tabel 4.5, sebagai berikut:

Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui perolehan skor rata-rata aktivitas guru sebesar 4.71 dengan persentase sebesar 94%, berarti kepraktisan program *xaverius learning center* berada pada kategori “Sangat Baik” guna dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Keefektifan media pembelajaran berbasis program XLC siswa kelas III Sekolah Dasar yang dikembangkan

Hasil belajar Siswa

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4427

Hasil belajar dalam penelitian adalah kemampuan pemahaman konsep, data diperoleh sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran program XLC. Pada kelas eksperimen menggunakan treatment media pembelajaran program XLC, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Berikut disajikan data *Pretest* dan *Posttest*pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui pada kelas kontrol, nilai *pretest* siswa memiliki nilai rata-rata kelas sebesar 69, sedangkan sesudah perlakuan dengan pembelajaran konvensional nilai *posttest* memiliki nilai rata-rata kelas sebesar 82,3.

Diketahui hasil *pretest* siswa pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata kelas sebesar 69,8, sedangkan setelah diberikan treatment dengan media pembelajaran program XLC nilai rata-rata kelas saat posttest mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 90,8.

Analisis Statistik

Selanjutnya dilakukan uji t menggunakan uji independent sample t-test untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran program XLC yang dikembangkan. Sebelum dilakukan uji t, maka terlebih dahulu uji asumsi meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah distribusi data yang telah dikumpulkan adalah normal. Dalam temuan ini, analisis Kolmogorov-Smirnov dengan SPSS 19 digunakan untuk menentukan uji normalitas. Temuan pra-dan pasca-tes dari eksperimen dan kontrol adalah sumber data. Hasil uji normalitas awal (pretest) untuk kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut.

Hal ini dapat dilihat dari hasil hash test bahwa pretest asymp. nilai sig (2-tailed) adalah 0,998. Kriteria tersebut menyatakan bahwa data akan berdistribusi normal jika sig > 0,05 dan berdistribusi tidak normal jika sig 0,05. Sebaran data pretes pada kedua kelas memenuhi kriteria “Normal” dengan taraf signifikansi 2 ekor 0,998 > 0,05.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk menentukan apakah sampel sesuai untuk jenis zat tertentu atau tidak. Data pra- dan pasca-tes dari kelompok eksperimen dan kontrol, masing-masing membahas masalah homogenitas yang menjadi subjek penyelidikan saat ini. Tabel berikut menunjukkan hasil pretes homogenitas siswa.

Tabel 2
Hasil Homogenitas *PreTest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,308	2	20	,287

Sebagaimana dinyatakan pada Tabel 2 di atas, pretest sig. nilainya adalah 0,403. Kriteria data dikatakan homogen jika sig > 0,05 dan tidak homogen jika sig 0,05. Data hasil pretest pada dua sampel homogen signifikan pada taraf sig. 0,403 > 0,05. Hasil post-test untuk siswa di kelas eksperimen dan kontrol juga disediakan.

Tabel 3
Hasil Homogenitas *Post Test*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,647	2	20	,531

Dapat disimpulkan dari tabel 3 di bawah ini bahwa tingkat tanda tangan posttest kira-kira 0,67. Kriteria menyatakan bahwa data homogen jika sig. > 0,05 dan tidak homogen jika sig. 0,05. Data siswa kelas dua posttest homogen karena sig. 0,670 > 0,05.

Uji T sampel independen untuk Uji

Uji independent sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat variasi hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Informasi yang digunakan adalah hasil tes pembelajaran kognitif dari dua kelas (pretest dan posttest). Kelas eksperimen menyediakan materi pembelajaran yang diperlukan untuk

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4427

program XLC, sedangkan kelas kontrol memberikan instruksi tradisional. Uji-t sampel independen dilakukan dalam penyelidikan ini menggunakan analisis SPPS 22. Hasil ini berasal dari analisis hasil awal uji-t dari siswa kursus eksperimen dan kontrol.

Tabel 4
Hasil Uji T (*Pretest*)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	,759	,387	1,468	38	,147	4,500	3,065	-1,634	10,634
	Equal variances not assumed			1,468	55,323	,148	4,500	3,065	-1,641	10,641

Tabel 4 menunjukkan bahwa tingkat signifikansi posttest (2-tailed) adalah 0,001. Menurut kriteria, ada perbedaan yang substansial jika sig adalah 0,05 atau kurang tetapi tidak jika sig lebih besar dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pretest perempuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol karena tingkat signifikansi two-tailed adalah 0,407 > 0,05. Benda

Selanjutnya dilakukan perhitungan terhadap hasil posttest mahasiswa dari kedua mata kuliah tersebut setelah menginterpretasikan data pretest t-test mata kuliah mahasiswa (perlakuan). Di kelas eksperimental, ada instruksi berbasis media dari perangkat lunak XLC, tetapi di kelas kontrol, ada instruksi tradisional. Berikut adalah hasil posttest T-test untuk siswa di kelas eksperimental dan kontrol.

Tabel 5
Hasil Uji T (*Posttest*)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	,182	,671	3,665	38	,001	6,833	1,864	3,101	10,565
	Equal variances not assumed			3,665	57,786	,001	6,833	1,864	3,101	10,566

Tabel 5 menunjukkan bahwa tingkat signifikansi posttest (2-tailed) adalah 0,001. Jika sig > 0,005 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan, namun jika sig 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan sesuai dengan kriteria. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil posttest untuk wanita pada kelompok eksperimen dan kontrol karena kriteria signifikansi 2-tailed adalah 0,001 hingga 0,05.

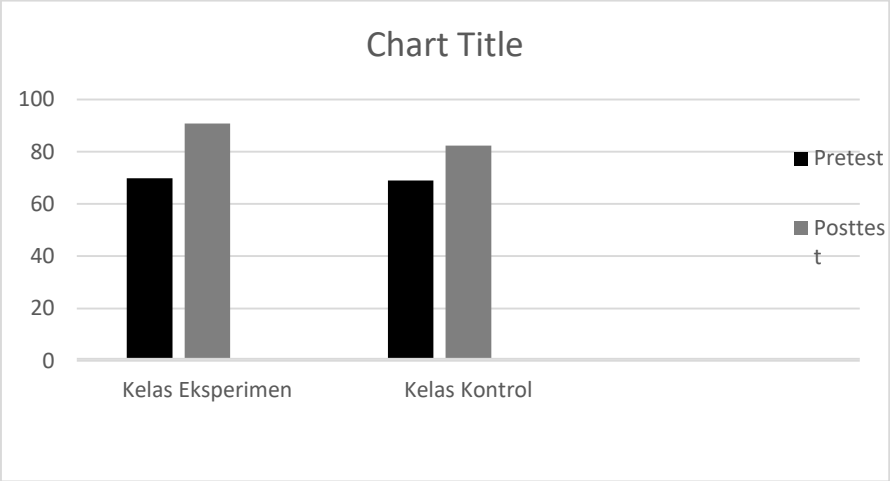
N Gain Inter normalisasi Hasil Uji

Uji N-gain digunakan untuk memahami beberapa perbaikan besar dalam hasil belajar bagi siswa yang tidak mendapatkan instruksi sebelumnya atau Selanjutnya dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Data yang digunakan adalah hasil pengujian dari masing-masing kelas pretest dan posttest.

Berdasarkan temuan di atas, rata-rata pre-test siswa kelas eksperimen adalah 76,46, sedangkan rata-rata post-test adalah 88,55. Hal ini menunjukkan bahwa temuan penelitian dari uji coba yang dilakukan oleh perempuan menunjukkan tren yang signifikan secara statistik dengan gain sebesar 0,57. Istilah "Sedan" dapat digunakan untuk menyatakan tingkat pembelajaran yang dicapai jika perolehan antara 0,30 dan 0,70 gram, sesuai dengan kriteria.

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4427

Menurut temuan analisis, nilai rata-rata pretest kelas kontrol untuk anak-anak adalah 88,18, tetapi rata-rata nilai posttest untuk siswa yang sama adalah 84,95. Hal ini menunjukkan bahwa secara statistik terdapat kecenderungan hasil belajar siswa kelas kontrol yang signifikan dengan gain 0,23. Hasil belajar dikategorikan "Sedang" jika nilai n gain kurang dari 0,30, sesuai dengan kriteria.



Gambar 2. Perbandingan kelas eksperimen dengan kelas kontrol

Pembahasan

Diskusi Proses Pengembangan Media pembelajaran Program *Xaverius Leearning Center*

Program Xaverius Learning Center adalah produk akhir dari evaluasi ini. Kurikulum di Pusat Pembelajaran Xaverius ini menggunakan pendekatan pengembangan. 10 jenis pengembangan yang digunakan dalam model Dick dan Carey adalah: (1) Mengidentifikasi tujuan pendidikan; dalam kerangka Pusat Pembelajaran Xaverius, karya ini telah menghasilkan produk yang dikenal sebagai pusat pembelajaran Xaverius, yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi siswa dalam mempelajari keterampilan yang diperlukan untuk berpikir kritis di kelas III SDK Xaverius Surabaya. Tujuan dari Program Pusat Studi Xaverius adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri, mengajarkan konsep dasar bahasa, menumbuhkan budaya belajar, dan mengembangkan keterampilan sosial. (2) Melakukan analisis instruksional dan analisis pembelajaran dilakukan untuk menentukan kemampuan, informasi, dan sikap apa yang perlu dimiliki siswa agar dapat mengikuti program tersebut. Kurikulum Pusat Pembelajaran Xaverius adalah salah satu yang akan diperkenalkan dalam skenario ini, dan membutuhkan kemampuan menulis dan membaca. (3) Menganalisis siswa dan konteks (Menganalisis Siswa dan Konteks), tujuan dari analisis karakteristik siswa adalah untuk mengidentifikasi karakteristik siswa sebagai komponen program target sehingga pelaksanaan program akan akurat dan tidak mengarah pada hasil yang tidak terduga. Sebaliknya, analisis konteks dilakukan untuk menentukan keadaan di mana peserta akan melaksanakan kegiatan program dan keadaan di mana peserta akan menggunakan hasil umpan balik yang mereka dapatkan setelah berpartisipasi dalam kegiatan. (4) Tulis target kinerja atau tujuan tertentu untuk memahami apa yang harus dilakukan untuk memenuhi tujuan minimum program. Akibatnya, tujuan utama dari analisis program adalah untuk menentukan kondisi di mana program akan digunakan dan bagaimana pengguna akan menggunakan hasil analisis untuk memajukan tujuan mereka. (4) Tulis target kinerja atau tujuan tertentu untuk memahami apa yang harus dilakukan untuk memenuhi tujuan minimum program. Dengan demikian, tujuan dari Pusat Pembelajaran Xaverius adalah untuk: mahir secara sosial, mahir berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan sekitar, mahir menentukan status seseorang berdasarkan motivasi mereka, mahir menarik kesimpulan tentang perilaku seseorang berdasarkan keadaan mereka, mahir menarik kesimpulan tentang perilaku seseorang berdasarkan norma dan keyakinan mereka, dan mahir menarik kesimpulan tentang perilaku seseorang berdasarkan keadaan mereka, Komunikasikan saling ketergantungan antara aktivitas manusia, tempatkan hubungan antar konsep untuk dibaca, kenali norma-norma lokal, ketahuilah

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4427

tentang keragaman budaya daerah, dan perluas jangkauan kenalan. (5) Membuat alat penilaian / menambah jumlah alat penilaian. Alat-alat ini harus dikembangkan dengan tujuan mengukur efektivitas program Xaverius Learning Center yang baru diluncurkan. Instrumen yang dimaksud juga meliputi lembar pretest dan posttest, kertas pengaman kegiatan instruktur dan siswa, serta lembar angket jawaban siswa. (6) Membuat jadwal program dianggap sebagai menetapkan strategi pembelajaran atau membangun strategi pembelajaran dalam situasi ini. (7) Mengembangkan bahan ajar dan memilih bahan ajar yang sesuai. Pada bagian ini, penilaian formatif akan dikembangkan dan dipraktikkan. Hasil dari percobaan individu, kelompok kecil, dan/atau kelompok besar untuk memvalidasi program literasi sosial akan dibahas. This validation and evaluation determine whether the social literacy intruprogram is suitable, practical, and effective for use. (9) Revise Instruction / Revisi, this step is completed to improve the product after the validation and uji coba processes. (10) Create and carry out summative evaluations / mendesain dan carry out summative evaluations. Due to a lack of time and money, the third and final step of this investigation was not completed.

Program xaverius Learning Center diselenggarakan sesuai dengan kurikulum 2013 berdasarkan keadaan objek siswa yang diungkapkan melalui observasi berdasarkan karakteristik yang terkandung dalam derajat keberhasilan perkembangan anak.

Diskusi Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Program XLC (*Xaverius Learning Center*)

Kualitas pengembangan yang disampaikan program Xavier Learning Center yang sedang dibahas disini adalah kualitas pengembangan oleh (Nieveen, 2010), Dia menyebutkan tiga standar — kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas — yang harus diperhitungkan saat menilai kualitas suatu produk. Dimungkinkan untuk melihat umpan balik komunitas mengenai unsur-unsur program dan bagaimana penerapannya untuk memahami keadaan Pusat Pembelajaran Xavier saat ini. Elemen program berikut termasuk dalam kurikulum Xavier Learning Center: keterlambatan (1), nama (2), tujuan (3), target (4), tahapan (5), jadwal (6), dan pendukung (7).

Terlihat jelas bahwa nilai rata-rata komponen dan aspek pendukung masing-masing adalah 4,31 dan 4,5 berdasarkan temuan evaluasi program kelayakan Xaverius Learning Center. Akibatnya, nilai rata-rata untuk menentukan layak tidaknya program literasi sosial melebihi 4,4. Jika dilihat pada table klasifikasi penilaian maka $\bar{x}$ > 4,2 adalah kategori yang cukup bagus. Skor rata-rata minimum harus termasuk dalam kategori baik agar memenuhi syarat untuk program tersebut. Dengan demikian, program Xavier Learning Center dapat dikatakan layak untuk kelas III SDK. Xavier.

Hasil Kepraktisan Media Pembeljaran Program *Xaverius Learning Center*

Keberhasilan program Xavier Learning Center dapat diamati pada contoh-contoh berikut. (1) Program Pusat Pembelajaran Xavier mudah digunakan oleh guru. (2) sambil menggunakan kegiatan siswa untuk menyelesaikan kurikulum. Nilai rata-rata aktivitas instruktur adalah 4,63, dan nilai rata-rata aktivitas siswa adalah 4,38, menurut hasil penilaian batu penjuru program. Akibatnya, rata-rata pendaftaran tahunan untuk Program Pusat Pembelajaran Xavier lebih besar dari 4,5. Jika dilihat pada table klasifikasi penilaian maka $\bar{x}$ > 4,2 Menurut standar kelayakan program, suatu program dianggap praktis jika mencapai nilai standar minimum yang dipersyaratkan dalam kategori yang relevan. Dengan pengetahuan tersebut, dapat dikatakan bahwa mahasiswa perangkat lunak kelas II benar-benar menggunakan program Xaverius Learning Center. Pembahasan Keefektifan Hasil Media Pembelajaran Program XLC (*Xaverius Learning Center*).

Efektivitas program akan diperlihatkan, dan tujuan yang diklaimnya tidak akan tercapai. Program interaktif lebih berhasil dalam meningkatkan pengetahuan konsep bahasa siswa, yang merupakan penyebab pertama dari beberapa penyebab kegagalan program Pusat Pembelajaran Xavier. Yang kedua adalah program yang dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi audiens. Berbagai keadaan dapat mengakibatkan suatu program kehilangan peringkat keefektifannya (efektif). Selain itu, keberhasilan program

DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4427

dalam meningkatkan pengetahuan perempuan tentang bahasa siswa dibuktikan dengan temuan evaluasi yang dilakukan di SDK Xaverius Surabaya dengan kelompok sekitar 20 perempuan.

Pencapaian keefektifan program *xaverius learning center* dapat dilihat berdasarkan hasil respon siswa dan hasil belajar siswa. Kedua kriteria pencapaian keefektifan program *xaverius learning center* dengan pencapaian baik. Untuk tanggapan siswa telah terpenuhi dengan lebih dari 78.18% siswa memberikan tanggapan positif dan rata-rata hasil pemahaman konsep siswa mencapai 85.55 Dengan 85% siswa yang mendapat nilai diatas kriteria ketuntasan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa program *xaverius learning center* efektif untuk mengembangkan pemahaman konsep Bahasa siswa kelas III SDK Xaverius.

Berdasarkan temuan jawaban siswa dan hasil belajar siswa, pencapaian keberhasilan program Xavier Learning Center dapat ditunjukkan. Program Pusat Pembelajaran Xavier telah berhasil memenuhi dua persyaratan efektivitas. Lebih dari 78,18% responden dari siswa memberikan umpan balik yang baik, dan skor rata-rata untuk pemahaman konsep adalah 85,55. 85% siswa mengungguli standar ketuntasan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kurikulum Xavier Learning Center berhasil membantu siswa kelas III SDK memperoleh pengetahuan tentang prinsip-prinsip bahasa siswa kelas III SDK Xavier.

Berdasarkan uji prasyarat yang telah dianalisis, hasil uji normalitas dan *pretest* diperoleh nilai sig sebesar 0.998 dan data *posttest* nilaia sig sebesar 0.728. Hasil uji normalitas dapat dilihat bahwa nilai *asymp.sig (2 tailed)* untuk variable hasil belajar siswa. *Pretest* dan *Posttest* lebih besar dari 0.05 maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas siswa menunjukkan bahwa sig. pretest adalah 0,403 dan sig. posttest adalah 0,607. Menurut kriteria, data dikatakan homogen jika sig > 0,05 dan tidak homogen jika sig 0,05. Hasil posttest siswa pada kedua kelas homogen karena nilai sig. 0,670 > 0,05.

Uji-t sampel independen menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) nilai 0,407 Menurut kriteria tidak ada perbedaan yang signifikan jika sig > 0,05 dan perbedaan signifikan jika sig 0,05. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes ulang siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol karena nilai sig. (2-ekor) adalah 0,407 > 0,05. Diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) posttest adalah 0,001. berdasarkan kriteria Jika sig > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan; namun demikian, jika sig 0,05, terdapat perbedaan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol karena nilai sig (2-tailed) 0,001 0,05.

Nilai rata-rata pretest siswa di kelas eksperimen adalah 88,18, dan nilai rata-rata posttest adalah 84,95, menurut uji n-gain yang dinormalisasi. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen meningkat secara signifikan, dengan nilai gain sebesar 0,57. Sesuai dengan kriteria, jika nilai gain antara 0.30 ≤ g ≤ 0.70 maka peningkatan hasil belajar dapat diinterpretasikan “Sedang”. Nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol adalah 74,95, sedangkan nilai pretest siswa pada kelompok kontrol adalah 68,18. Dengan nilai gain 0,23, hasil belajar siswa kelas kontrol meningkat secara signifikan. Peningkatan hasil belajar dapat digolongkan “buruk” jika nilai gain g 0,30, sesuai dengan kriteria.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut diatas, mengindikasikan bahwa penggunaan media XLC berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. hasl tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Asmalasari, 2022; Dwyer & Al, 2014; Forawi, 2012; Kania, 2022; Nurbani & Puspitasari, 2022; Pratiwi, 2021). Menurut (Pamoedji, 2017) misalnya menyebutkan bahwa pengembangan media berbasi *Handphone* berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa. Lebih lanjut dipaparkan oleh (Safitri & Puspasari, 2022) menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dengan basis android tidak berkorelasi dengan signifikan kepada hasil belajar siswa. (Pratiwi, 2021) juga menambahkan bahwa penggunaan aplikasi zoom dan XLC dapat membantu siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selama masa pandemi covid-19 terbukti berdasarkan respon dan nilai siswa yang menunjukkan hasil yang memuaskan. Tentu penggunaan media berbasih Handphone ini sangat relevan dengan kondisi saat ini yang juga harus disesuaikan dengan kebutuhan anak didik dengan duanianya (Kania, 2022). Dari pernyataan tersebut novelty dan perbedaan penelitian ini adalah media XLC merupakan

media yang dikembangkan oleh sekolah sendiri artinya identitas asli sekolah. Meskipun dasarnya hampir sama dengan media lain seperti proses penyebaran yang masih menggunakan whasapp group dan lain sebagainya. Berdasarkan temuan di lapangan terdapat beberapa kesenjangan yang didapat diantaranya penggunaan HP dikelas masih dibatasi pada waktu tertentu berbeda dengan paparan peelitian terdahulu yang mana dilakukan di SMP/SMA berbeda dengan penelitia ini yang dilakukan di SD sehingga pada saat praktik siswa cukup kurang waktu. Hal tersebut pula yang menjadi keterbatasan peneliti yang ditemukan saat malakukan penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan dengan rumusan masalah dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Kevalidan dari media pembelajaran program XLC yang dikembangkan dilihat dari hasil validasi ahli di bidangnya meliputi validasi komponen materi/isi, validasi komponen penyajian, validasi komponen kebahasaan dan validasi komponen kegrafikan disimpulkan bahwa hasil kevalidan dari media pembelajaran program XLC yang dikembangkan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar dengan kategori sangat layak; 2) Kepraktisan dari media pembelajaran program XLC dilihat dari pengamatan aktivitas siswa, pengamatan aktivitas guru, respon siswa dan respon guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran program XLC yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran; 3) Keefektifan dari media pembelajaran program XLC yang dikembangkan dilihat uji t independent sample t-test dan nilai n-gain antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pretest dan posttest kelas setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran program XLC.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan YME atas terselesaikannya penelitian ini. Ucapan terima kasih tak terhingga kepada Seluruh pihak yang membantu. Kepala Sekolah SDK Xaverius Surabaya dan kepada keluarga serta teman-teman seperjuangan atas motivasi dan semangat yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.

Asmalasari, D. (2022). Penggunaan Handphone sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMPN 6 Tulang Bawang Barat Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, *2*(2), 431–440.

Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction (8th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.

Dick, W., Carey, & L. (1985). *The Systematic Design of Instruction* (2nd ed.).

Dwyer, C. P., & Al. (2014). An Integrated Critical Thingking Framework for the 21st Century, Elselvier. *Elselvier. Thingking Skill Creativity*, *12*, 43–52.

Fariatul, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.

Forawi, S. A. (2012). Perswption on Critical Thingking Attributes of science Education Standars. *International Coference on Education Management Innovation*, *30*, 214–217.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Kania, I. (2022). Family Learning Center Service Innovation in The Implementation of Children's Education During The Covid-19 Pandemic. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 5256–5262. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3198

Nieveen, N. (2010). Formative Evaluation in Education Design Research". In T. Dalam Plomp & N. N (Eds.),

An Introduction to Educational Design Research (pp. 8–101). SLO Netherlands Institute Foe Curriculum Development.

Nurbani, N., & Puspitasari, H. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika di SMA. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(2), 1908–1913. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2357

Pamoedji, A. K. M. dan R. S. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. PT. Elex Media Komputindo.

Pratiwi, D. E. (2021). Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Xlc (Xaverius Learning Center) Selama Study From Home Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sd Katolik Xaverius Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(1), 37–45.

Pribadi, B. A. (2019). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.

Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian.* Alfabeta.

Riduwan, & Akdon. (2010). Rumus dan Data dalam Analisis Data Statistika. In *In Rumus dan Data dalam Analisis Statistika. Cetakan kedua*. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-662-49054-9_2900-1

Safitri, M. N., & Puspasari, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa OTKP pada Mata Pelajaran Kearsipan di SMK PGRI 1 Jombang. *Journal of Economics and Business Education*, *2*(2), 17.

Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara.

Sudjana, N. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Alfabeta.

Suliyanto. (2014). *Statistika Non Parametrik Dalam Aplikasi Penelitian*. CV. Andi Offset.

Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.

Suttrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). *Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa*. *5*(1), 718–729.

Suttrisno, S., & Yulia, N. M. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Mendesain Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka/Teacher Competency Development in Designing Learning in the Independent Curriculum. Al-Mudarris: Journal Of Education, 5(1), 30-44.

Suttrisno. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga IPS Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *VIII*(1), 77–90.