

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
DRAGONLEARN KELAS II SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh:

Anisa Nurbayani

NIM. 1703067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2021**

LEMBAR HAK CIPTA

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
DRAGONLEARN KELAS II SEKOLAH DASAR**

Oleh

Anisa Nurbayani

1703067

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Anisa Nurbayani 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

ANISA NURBAYANI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DRAGONLEARN KELAS II SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



H. Suprih Widodo, S.Si., M.T
NIP. 19801217 200502 1 007

Pembimbing II



Drs. Mamad Kasmad, S.Pd., M.Pd
NIP. 19570728 198203 1 003

Mengetahui,

Ketua Prodi S1 PGSD



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd
NIP. 19820516 200801 2 015

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting bagi keberlangsungan pembelajaran, karena ia dapat membantu peserta didik agar lebih mudah untuk memahami materi dan mendapatkan hasil belajar yang baik. *Dragonlearn* digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *dragonlearn*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian subjek tunggal (*single subject research*) dengan menggunakan desain reversal A-B-A. Subjek pada penelitian ini yaitu 3 orang peserta didik kelas II sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlakuan (intervensi) menggunakan media pembelajaran *dragonlearn* memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar peserta didik. Pada tes kemampuan awal (*baseline-1*), subjek ke-1 mengalami 4 kesalahan dari 5 soal pada setiap sesi yang berarti mendapatkan skor 20 dari 100. Subjek ke-2 mengalami 5 kesalahan dari 5 soal pada setiap sesi dan mendapatkan skor 0. Adapun subjek ke-3 mengalami 3 kesalahan dari 5 soal dan mendapatkan skor 40. Sedangkan pada tes kemampuan akhir (*baseline-2*), seluruh subjek penelitian tidak mengalami kesalahan dari 5 soal yang berarti mendapatkan skor 100. Hal tersebut didukung oleh rendahnya persentase data tumpang tindih (*overlap*). Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *dragonlearn* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Dragonlearn*

ABSTRACT

Learning media is one of the important aspects for the continuity of learning, because it can help students to more easily understand the lesson and get good result of learning. Dragonlearn is used as an alternative learning media to improve the result of learning. The purpose of this research is to determine the effectiveness of using dragonlearn learning media. This research design used a single subject research with the A-B-A design. The subjects in this research were 3 student of grade II elementary school. The results showed that the treatment (intervention) using dragonlearn learning media has a good influence on the student result of learning. In the initial ability test (baseline-1), the first subject experienced 4 errors out of 5 questions in each session and got a score of 20 out of 100. The second subject experienced 5 errors out of 5 questions in each session and scored 0. The third subject experienced 3 errors out of 5 problems and scored 40. While in the final ability test (baseline-2), all subjects research did not experience any errors from 5 questions and got a score of 100. This is supported by the low percentage of overlapping data. From the results of the research, it can be concluded that dragonlearn learning media is effectively used to improve the student result of learning.

Keywords : Learning media, Dragonlearn

DAFTAR ISI

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	20
3.2 Prosedur Penelitian.....	21
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	22
3.4 Subjek Penelitian.....	23
3.5 Instrumen Penelitian.....	24
3.6 Analisis Instrumen.....	26
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.8 Analisis Data.....	27
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Temuan.....	30
4.1.1 Analisis Deskriptif tentang Pelaksanaan Baseline-1.....	30
4.1.2 Analisis Deskriptif tentang Pelaksanaan Intervensi.....	32
4.1.3 Analisis Deskriptif tentang Pelaksanaan Baseline-2.....	35
4.1.4 Analisis Deskriptif tentang Pelaksanaan Baseline-1, Intervensi dan Baseline-2.....	37
4.1.5 Analisis dalam Kondisi.....	38
4.1.6 Analisis antar Kondisi.....	41
4.2 Pembahasan.....	43
4.2.1 Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Dragonlearn</i>	43
4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Siswa setelah Mendapatkan Pembelajaran dengan Media Pembelajaran <i>Dragonlearn</i>	44
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	46
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	47
5.1 Simpulan.....	47
5.2 Implikasi.....	47
5.3 Rekomendasi.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN.....	53
Lampiran 1. Administrasi.....	54
Lampiran 2. Instrumen Penelitian.....	57
Lampiran 3. Hasil Analisis Deskriptif.....	60

Lampiran 4. Dokumen Kegiatan Penelitian.....	84
RIWAYAT PENELITIAN.....	88

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. dan Fatonah, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Daring Dragonlearn pada Era Pandemic Covid-19. *ISEJ : Indonesian Science Education Journal*, 1(3), 148-164.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Astika, M. N. (2021). *Implementasi Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Dragonlearn dalam Mata Pelajaran Matematika Era Pandemic Covid-19*. (Skripsi). IAIN Salatiga, Salatiga.
- Audie, N. (2019). “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (hlm. 586-595).
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, O. (2001). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hamid, M. dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hanum, A. (2020). *Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Peserta didik Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta.
- Lutfiana, V., dan Faiqoh, S. N. (2020). Analisis Kompetensi Guru Matematika dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring dan Faktor yang Mempengaruhinya. *IJTE: Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(4), 172-178.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-35.

- Mastur, M., Afifulloh, M., dan Dina, L. N. (2020). Upaya Guru dalam Melaksanakan pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JPMI : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(3), 72-81.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Payadnya, I. P. A. A., dan Jayantika, I. G. A. N. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Purwanto. (2007). *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, C.R. (2021). *Upaya Guru Mengoptimalkan Proses Belajar Mengajar Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin, Jambi.
- Ramdani, Y. (2006). Kajian Pemahaman Matematika melalui Etika Pemodelan Matematika. *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 22(1), 01-14.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Reigeluth, C. M. (1983). *Instruction Design Theories and Models, on Overview of Their Current Status*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publisher.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Kemenag RI.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15-32.
- Safitri, N. A. R. (2021). Online-Based Mathematics Learning via Dragonlearn in The Covid-19 Pandemic Era. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 2(1), 35-45.
- Safitri, N. A. R. (2020). *Penerapan Pembelajaran Daring via Dragonlearn Era Pandemic Covid-19 Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas IV MI*

- Ma'had Islam Kopeng Tahun Pelajaran 2019/2020.* (Skripsi). IAIN Salatiga, Salatiga.
- Shofiya, S. dan Sartika, S. B. (2020). Peran Guru IPA sebagai Fasilitator dalam Kegiatan Belajar dari Rumah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(2), 112-117.
- Siregar, E. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyasa, K., dan Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126-137.
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sulastri, A. (2016). Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 156-170.
- Sumardyono. (2004). *Karakteristik Matematika dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: PPPG Matematika.
- Sunanto, J., Takeuchi, K. dan Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Tsukuba: Criced University of Tsukuba.
- Sunarti, S., dan Widyaishwara. (2021). *Meningkatkan Pembelajaran Matematika dengan Dragonlearn*. Palembang: Kemenag.
- Suwangsih, E., dan Tiurlina. (2006). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.
- Syamsuddin, Jafar, M. I., dan Patta, R. (2018). Analisis Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III SD Negeri Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone. *Publikan Journals: Jurnal Publikasi Pendidikan*, 8(1), 71-75.

- Trianto. (2012). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B., dan Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardhani, S. (2010). *Implikasi Karakteristik dalam Pencapaian Tujuan Mata Pelajaran Matematika di SMP/MTs*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika Yogyakarta.
- Widodo, S., dan Kartikasari. (2017). Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar dengan Model Creative Problem Solving (CPS). *PRISMA*, 6(1), 57-65.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winkel, W. S. (1989). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1(2), 13-20.