



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

PENGEMBANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* DENGAN *QUIZLET* DALAM PEMBELAJARAN SAINS DI SEKOLAH DASAR PADA MATERI ORGAN TUBUH MANUSIA DAN HEWAN

Bela Kartika Sari¹, Aan Subhan Pamungkas², Trian Pamungkas Alamsyah³

¹⁾ *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia*
E-mail: belakrtk@gmail.com

²⁾ *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia*
E-mail: asubhanp@untirta.ac.id

³⁾ *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia*
E-mail: bimbinganpaktrian@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Learning Management System* dengan aplikasi *Quizlet* dan menguji keefektifan penggunaan LMS dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Learning Management System* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan, dan mengatur penyampaian sebuah konten pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Penelitian yang dilakukan di SD Yadika 1 Tegal Alur dengan subjek penelitian peserta didik kelas V berjumlah 20 orang pada uji coba terbatas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, angket, dan penilaian dari beberapa ahli desain media dan materi, bahasa. Hasil penelitian berdasarkan nilai rata-rata hasil uji validasi terhadap aplikasi *Quizlet* memperoleh 79% dalam desain media dengan kriteria "Layak", 83% dalam materi dengan kriteria "Sangat Layak", serta penilaian respon pemahaman peserta didik 80% dengan kriteria "Sangat Baik". Berdasarkan hasil tersebut, produk pengembangan dengan aplikasi *Quizlet* layak digunakan untuk proses pembelajaran untuk peserta didik kelas V di sekolah dasar.

Kata Kunci: LMS, *Quizlet*, Pembelajaran IPA.

Abstrak. This research aims to develop a *Learning Management System* with the *Quizlet* and test the effectiveness of using LMS in the learning process in elementary schools. *Learning Management System* is software designed to create, distribute, and manage the delivery of learning content. This study uses the *Research and Development* (R&D) model with the ADDIE model (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). This research was conducted at SD Yadika 1 Tegal Alur with 20 class V students as research subjects in a limited trial. Data collection techniques in this study used interviews, questionnaires, and assessments from several experts in media and material design, language. The results of the research based on the average value of the validation test results for the *Quizlet* obtained 79% in media design with the criteria of "Decent", 83% in material with the criteria of "Very Eligible", as well as an assessment of students' understanding responses of 80% with the criteria of "Very Good". Based on these results, product development with the *Quizlet* is suitable for use in the learning process for fifth grade students in elementary schools.

Keywords: LMS, *Quizlet*, Science Learning.

I. PENDAHULUAN

Teknologi merupakan sebuah pembaruan kehidupan era digital dan pengembangan saat ini, melalui teknologi juga manusia bisa mengetahui dan melihat bagaimana sebuah sejarah terlahir dan tercipta dengan sangat menarik. Bagi sebuah negara teknologi yang tercipta merupakan salah satu lambang kemajuan bagi masyarakatnya, maka dari itu pada masa kini penggunaan teknologi sangat banyak digunakan dan dimanfaatkan penggunaannya. Dalam pendidikan sebuah

teknologi merupakan sebuah inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, teknologi juga bisa sebagai penyambung pembelajaran dari jarak mana saja (*online*) dan dengan siapa saja, maka dari itu teknologi dapat membawa siswa menjelajah dunia dari mana saja untuk mencapai kebutuhan ilmu pendidikannya.

Keadaan pandemic yang terjadi sebelumnya merupakan sebuah bukti nyata di mana sebuah pengembangan digital dan teknologi sangat harus diberikan dan diaplikasikan dengan

luwes dan terencana, karena dalam penggunaan teknologi perkembangan manusia bisa menjadi modern dan maju. Belum terlaksananya dengan baik pengembangan teknologi dalam sistem pendidikan juga dibuktikan dengan kesulitan yang dihadapi guru pada saat melakukan pembelajaran secara online, perubahan dalam perkembangan teknologi sangat menguntungkan jika dimanfaatkan.

Perubahan ini mengarah dari *outside-guide* ke *self-guide* serta dari *knowledge-as-possession* menjadi *knowledge-as-contruction*. Daripada itu, teknologi ini ikut pula menyediakan keterlibatan yang bermanfaat untuk memperbaiki rancangan objektif yang bermula hanya tertuju sebagai bentuk penguraian dari bermacam-macam jenis ilmu dan pengalaman menjadi pembelajaran yang menuju pada bimbingan dan pengembangan (*learning and development*) supaya dapat dilakukan pendalaman keilmuan yang tertuju terhadap pemanfaatan dalam membangun masyarakat yang mampu terhadap pengetahuan (M. Yazdi, 2012).

Penggunaan aplikasi *online* dalam pembelajaran daring merupakan salah satu sebuah penggunaan teknologi pendidikan yang dapat guru lakukan untuk mewujudkan pendidikan yang maju dan berkembang. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memerlukan guru yang terampil dan pemahaman perancang digital dalam perancangan materi ajar. Kemudian, memerlukan sebuah agenda supaya bisa melakukan kegiatan belajar dengan tepat. *Learning Management System* yang mana konten manajemen sudah diubah dengan metode *online* maka untuk tujuan metode administrasi, pengarsipan, pemberitahuan seperti kegiatan, kegiatan belajar mengajar yang tepat dilaksanakan secara *online*. Penggunaan *Learning Management System* sangat baik dalam penggunaan, baik bagi guru maupun siswa. LMS dapat digunakan dengan waktu yang fleksibel dan di mana saja. Pengaplikasiannya yang mudah, terstruktur dan menyenangkan sangat memudahkan siapa pun yang menggunakan, selain itu materi dapat diberikan dengan lebih variatif berupa teks, audio maupun audiovisual. Kelebihan dalam penggunaan LMS lainnya siswa dapat belajar dengan mandiri. Untuk mengatasi permasalahan, pembelajaran mampu diselenggarakan pada cara memadukan kegiatan belajar bertatap muka serta *e-learning* atau beristilah *blended learning*. Yang dipadukan adalah dua faktor penting, yakni kegiatan belajar saat kelas dengan bertatap muka serta kegiatan belajar melalui *online*, padanan ini dikenal *blended learning* (pembelajaran campuran). Guna melakukan pengajaran seacara bercampur, dibutuhkan semacam aplikasi ialah *Learning Management System* (LMS). Salah satu penerapannya yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *Quizlet*. *Quizlet* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang edukatif, inovatif dan menarik, dalam *Quizlet* aplikasi yang ditawarkan memiliki fitur-fitur interaktif bagi siswa dalam penggunaannya. Aplikasi ini dapat diakses melalui website ataupun didownload di playstore dan IOS. Aplikasi *Quizlet* dapat diakses secara gratis. Pada mulanya aplikasi ini memang dibuat untuk siswa belajar bahasa, namun pada faktanya *Quizlet* dapat digunakan untuk berbagai jenis mata pelajaran,

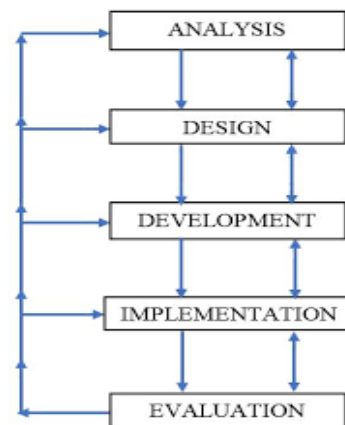
salah satunya sains atau IPA. Penggunaan LMS ini juga termasuk suatu bentuk penilaian yang tidak membosankan.

Dalam observasi penelitian yang dilakukan masih terlihat kurangnya pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang baik terutama dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi belajar karena guru kurang menguasai dan tidak mendapatkan pelatihan. Melalui sekolah yang kurang mendukung guru untuk melakukan pelatihan dan memerhatikan siswa juga terlihat dalam pelaksanaan belajar yang berfokus pada sumber buku. Masih terlaksananya metode ajar secara tradisional membuat siswa merasakan kesulitan menghadapi perkembangan teknologi terutama di dunia pendidikan. Dan penggunaan teknologi yang hanya dikuasai yaitu alat proyektor membuat sistem pendidikan di Indonesia sangat terbelang kurang.

Pembelajaran IPA semestinya diajarkan secara bertahap menyenangkan dan memudahkan, pembelajaran IPA sendiri harus diberikan se-kreatif mungkin agar siswa dapat membangun jiwa dalam mencintai dirinya sendiri, lingkungan, serta alam. Namun dari apa yang diajarkan di kelas nyata bahwa pembelajaran IPA sendiri hanya diajarkan melalui sumber buku dan kurang membangun rasa keingintahuan siswa, sangat disayangkan apabila pembelajaran tidak dilakukan dengan kreatif dan inovatif. Maka dari itu, penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk melihat bagaimana penggunaan teknologi terutama dalam pembelajaran IPA.

II. METHODS

Rangkaian yang dilaksanakan memakai penelitian *Research and Development* (R&D) beserta model ADDIE yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). (Sugiyono 2017:28) mendefinisikan metode *Research and Development* (R&D) adalah metode analisis untuk menciptakan atau melengkapi sebuah hasil tercantum dengan menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Sedangkan penelitian dan pengembangan adalah proses dalam mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk pendidikan.



Bagan 1. Kerangka Bagan ADDIE

Berikut deskripsi ADDIE yang terdiri dari 5 langkah pokok yaitu, sebagai berikut:

- a. *Analysis*, menganalisis ialah suatu proses permulaan meninjau keadaan yang sebenarnya berdasarkan keperluan dan masalah guna mengenal produk yang hendak dikembangkan. Langkah ini didapat dari proses wawancara, observasi kelas online dan identifikasi kompendium.
- b. *Design*, langkah mendesain produk berlandaskan kebutuhan yang sudah ditetapkan pada tahap terlebih dahulu. Dengan merumuskan KD/Indikator, tujuan, materi dan latihan mandiri berupa tes yang berpedoman pada kurikulum dan silabus yang berlaku.
- c. *Development*, langkah ini ialah aktivitas yang dilakukan adalah mengembangkan produk dari 3 tahap yaitu, menyusun, pembuatan dan pembuktian aplikasi pembelajaran.
- d. *Implementation*, langkah ini merupakan mempraktikan produk yang telah dikembangkan ke lapangan. Peneliti mengembangkan aplikasi pembelajaran yang diperuntukan bagi siswa kelas V dengan pokok bahasan.
- e. *Evaluation*, pengevaluasian diberlakukan untuk menghitung mode kegiatan pengembangan produk jika sudah tepat dengan pengaturan kegiatan spesifikasi produk.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 orang dan sampel dari siswa kelas 5A. Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian ini dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Penelitian RnD ini juga menggunakan teknik analisis kelayakan oleh uji ahli, validasi ahli media, materi dan respon siswa. Prosedur penelitian sendiri dilakukan dengan ADDIE di antaranya analisis masalah (analisis kurikulum, analisis materi dan analisis kebutuhan), desain produk, pengembangan desain produk, implementasi, dan evaluasi.

III. RESULT AND DISCUSSION

A. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di kelas V di SD Yadika 1 Tegal Alur tahun ajaran 2022/2023 didapatkan bahwa siswa mampu beradaptasi dengan baik dan cepat terhadap *Learning Management System* dengan *Quizlet* dengan hasil terhadap respon siswa yang mendapati sebanyak 95%.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji validasi dengan 2 ahli media dan 2 ahli materi yang dilakukan, peneliti mendapatkan perolehan skor dari masing-masing validator seperti pada tabel 2 dan 3. Didapatkan bahwa hasil uji validasi menunjukkan pada hasil kelayakan desain sebesar 79% dengan kategori "Layak" dan kelayakan materi sebesar 83% dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian penilaian yang diberikan harus melalui tahap revisi untuk memperbaiki kesalahan dan kekurangan.

Setelah dilakukan pengembangan dan revisi dari produk, peneliti melakukan implementasi yaitu uji coba produk di sekolah dan digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan hari yang berbeda. Pada hari pertama pada tanggal 17 November 2022 dengan pembelajaran tatap muka langsung, pada hari kedua dilakukan pada tanggal 18 November 2022 yang dilakukan dengan cara daring atau dari tempat masing-masing dengan menggunakan aplikasi tambahan *Whatsapp*. Pembelajaran ini dilakukan dengan cara *blended learning* namun, pada pelaksanaannya siswa tidak berada di rumah hanya saja pembelajaran dilakukan di sekolah dengan memanfaatkan *smartphone*. Tahap uji coba yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman siswa dalam sebuah produk.

Tahap evaluasi yang diambil, dilakukan dengan cara melihat respon siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Pada tahap respon siswa di kelas VA memperoleh nilai 95% dengan kategori "sangat baik" dan pemahaman siswa melalui soal memperoleh nilai 80% dengan kategori "sangat baik". Berdasarkan pembahasan di atas, ini menunjukkan *Learning Management System* dengan *Quizlet* layak digunakan di lapangan dengan hasil validasi ahli media dan materi serta peserta didik telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang ditetapkan.

Tabel 1
Interpretasi Kelayakan Validasi

No.	Persentase Pencapaian (%)	Kategori
1.	81% < NP ≤ 100%	Sangat Layak
2.	61% < NP ≤ 80%	Layak
3.	41% < NP ≤ 60%	Cukup Layak
5.	21% < NP ≤ 40%	Kurang Layak
6.	0% < NP ≤ 20%	Tidak Layak

(Fani, 2021)

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa aplikasi *Quizlet* berbasis *android* dalam materi IPA organ tubuh manusia dan hewan.

Keberhasilan dari pengembangan *Learning Management System* dengan *Quizlet* bisadibuktikan berdasarkan validasi media, materi, dan respons pemahaman siswa sesudah mempergunakan aplikasi. Pengujian validasi media dan materi yang selesai divalidasi oleh validator dapat diketahui dari tabel di bawah ini yang menunjukkan hasil dalam kategori sangat layak.

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli

Validasi	Rerata Skor (%)	Kategori
Ahli Media	79	Layak
Ahli Materi	83	Sangat Layak
Total Rata-Rata Skor (%)	81	Sangat Layak

Table di atas merupakan total keseluruhan rata-rata berdasarkan uji coba validasi media dan materi oleh validator

dengan persentase 81% kategori “Sangat Layak” diujicoba ke lapangan.

Dalam mengukur pemahaman, peneliti menggunakan tes berbentuk pilihan ganda dan uraian yang di mana perbandingan pemahaman siswa dilihat berdasarkan KKM (kriteria ketuntasan minimal). Perolehan KKM pada mata pelajaran IPA berdasarkan kelulusan sekolah yaitu 75. Berikut di bawah ini cara menghitung nilai hasil tes pemahaman siswa menurut (Purwanto, 2016).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan hasil dan pembahasan pengembangan *Learning Management System* dengan *Quizlet* pada materi organ tubuh manusia dan hewan di SD Yadika 1 Tegal Alur, maka aplikasi pembelajaran sangat layak digunakan kepada siswa dan bermanfaat bagi penggunaannya serta penggunaannya yang mudah dan dapat dijangkau bagi siapapun. Dengan begitu, peneliti berharap media pembelajaran melalui *Learning Management System* ini bias dimanfaatkan bagi guru.

Berdasarkan tes yang dilakukan dalam pemahaman siswa, diperoleh nilai siswa yang paling tinggi dengan skor 100, sedangkan nilai terendah 60 dengan hasil rata-rata 80. Ini menunjukkan bahwa penggunaan *Learning Management System* pada *Quizlet* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran di SD Yadika 1 Tegal Alur kelas V.

IV. CONCLUSIONS

Penelitian dan pengembangan *Learning Management System* dengan *Quizlet* untuk siswa sekolah dasar Yadika 1 Tegal Alur kelas V mempergunakan model ADDIE yang telah dikembangkan dan dilakukan revisi, memperoleh hasil validasi ahli media dan materi sebesar 81% dengan keterangan “Sangat Layak” untuk percobaan ke lapangan. selanjutnya respons pemahaman siswa terhadap aplikasi *Quizlet* ditentukan sebanyak 20 spesimen siswa kelas V sesuai dengan keadaan lapangan mendapat nilai rata-rata 80 sehingga dapat dikatakan memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75 yang sesuai dengan sekolah. Dari pelaksanaan penelitian ini dapat membuktikan bahwasannya pengembangan dengan *Learning Management System* dengan *Quizlet* mampu memberi ruang bagi siswa untuk belajar di mana saja dengan waktu yang fleksibel namun, kegiatan belajar yang diimplementasikan tetap pada kegiatan yang interaktif dan memanfaatkan sumber belajar.

REFERENCES

- Fani, dkk. (2021). Pengembangan Lembar Peserta Didik (LKPD) Berorientasi HOTS Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 8(2): 43.
- M. Yazdi (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 29(1).
- Mulyatiningsih. (2016). Pemanfaatan *Learning Management System* Dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring Pada

- Satuan Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*. 2(1): 11-18.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian R&D. *Jurnal Pendidikan*, 8: 1.