

Analisis Aplikasi Belajar Jam dan Waktu pada Tema Keselamatan di Rumah dan Perjalanan bagi Siswa Sekolah Dasar

Dani Murdani^{1✉} & Deri Hendriawan²

^{1✉} Universitas Pendidikan Indonesia, danimur1933@gmail.com, Orcid ID: [0000-0001-7753-5327](https://orcid.org/0000-0001-7753-5327)

² Universitas Pendidikan Indonesia, derihendriawan@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-3187-1557](https://orcid.org/0000-0003-3187-1557)

Article Info

History Articles

Received:

Mar 2022

Accepted:

May 2022

Published:

Jun 2022

Abstract

The background of this research was the researcher's interest in finding out about an application called the Clock and Time Learning application to be used as a learning medium in elementary schools, especially in mathematics subjects. The research method used in this research is the experimental method. The subjects of this study were grade II students of the State of Elementary School of Mongpok 1. This study has limitations on respondents due to the Covid-19 pandemic, in accordance with restriction regulations during covid. In this study, researchers experimented with whether the Clock and Time Learning application could be an appropriate learning medium for teaching second grade elementary school students how to read clocks and time correctly and in fun. The results of this research from the test results show that 90% of students were able to achieve the learning objectives in terms of knowledge with an average score of 70. Based on this average score, only one student out of 10 students who took the test got a score below the average. This shows that the Clock and Time Learning application can help students learn to read clocks and time, because this application is presented in animated form and is also accompanied by sounds that can make students more enthusiastic about learning. In conclusion, the Clock and Time Learning application can be used as a learning medium in the learning process for teachers, parents and students.

Keywords:

Learning App, Clock and Time, Elementary School

How to cite:

Murdani, D., & Hendriawan, D. (2022). Analisis aplikasi belajar jam dan waktu pada tema keselamatan di rumah dan perjalanan bagi siswa sekolah dasar. *Didaktika*, 2(2), 326-335.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Mar 2022

Diterima:

Mei 2022

Diterbitkan:

Jun 2022

Abstrak

Penelitian yang dilakukan ini di latar belakang dari ketertarikan peneliti untuk mengetahui aplikasi yang bernama aplikasi Belajar Jam dan Waktu untuk dijadikan media pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Mongpok 1. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada responden dikarenakan sedang masa pandemi Covid-19, sesuai peraturan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat). Dalam penelitian ini peneliti bereksperimen apakah aplikasi Belajar Jam dan Waktu dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan cara membaca jam dan waktu dengan benar dan menyenangkan untuk siswa kelas dua sekolah dasar. Hasil penelitian ini dari hasil tes menunjukkan 90% siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran secara pengetahuan dengan nilai rata-rata 70. Berdasarkan dari nilai rata-rata tersebut hanya satu siswa dari 10 siswa yang mengikuti tes yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Belajar Jam dan Waktu ini dapat membantu siswa dalam belajar membaca jam dan waktu, dikarenakan aplikasi ini disajikan dalam bentuk animasi dan disertai juga dengan suara-suara yang dapat membuat siswa lebih semangat untuk belajar. Kesimpulannya aplikasi Belajar Jam dan Waktu dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran baik bagi guru, orangtua, siswa.

Kata Kunci:

Aplikasi Belajar, Jam dan Waktu, Sekolah Dasar

Cara mengutip:

Murdani, D., & Hendriawan, D. (2022). Analisis aplikasi belajar jam dan waktu pada tema keselamatan di rumah dan perjalanan bagi siswa sekolah dasar. *Didaktika*, 2(2), 326-335.

PENDAHULUAN

Pemerintah mulai dari jajaran atas sampai ke daerah mereka memutuskan sebuah kebijakan baru yaitu dengan membuat proses pembelajaran dirumah atau biasa kita kenal dengan *lockdown*. *Lockdown* digunakan agar mengurangi interaksi dengan berbagai macam orang yang bisa virus itu menyebar. Sudarsana (dalam Suriadi et al., 2021), kondisi *new normal* tidak hanya terjadi di bidang ekonomi saja tetapi juga berdampak kepada pendidikan disekolah-sekolah, belajar dari rumah (pembelajaran daring) sebagai bentuk penanggulangan dari penyebaran virus covid-19 dengan pola belajar yang dirubah dari sekolah sekarang belajar dari rumah dimana sekolah yang awalnya mereka belajar tatap muka tetapi sekarang mereka di hadapkan oleh situasi semuanya serba melalui jaringan sehingga pendidikan yang terjadi di Indonesia tidak merata dengan baik dikarekanakan ada sekolah yang tidak memiliki jaringan yang cukup kuat untuk daring tersebut. Dalam hal belajar kadang ada siswa yang dapat langsung memahami materi yang diberikan, tetapi kadang ada juga siswa yang susah untuk memahami materi yang diberikan oleh gurunya, karena daya serap dari masing-masing anak berbeda-beda dalam menerima materi pelajaran. Menurut J. Brunner Deporter (dalam Kaminem, 2016), dalam pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran khususnya, perlu sekali tersedianya alat peraga yang tepat. Selama proses berlangsungnya pembelajaran seorang guru dituntut untuk mengelola kelas dengan baik. Seperti apa yang dikatakan Erita (2016), dalam proses pembelajaran yang menjadi permasalahan pokok ialah bagaimana memilih dan menentukan model, pendekatan, metode, media dan strategi pembelajaran. Strategi belajar mengajar menentukan jenis interaksi didalam proses pembelajaran. Menurut Huda (2014) pendekatan pembelajaran bisa dipahami sebagai cara-cara yang ditempuh oleh pembelajaran untuk bisa belajar dengan efektif. Setiawan (2017) menyebutkan manfaat media pembelajaran yaitu: (1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih diperjelas dengan penggunaan media pembelajaran, (2) Dalam proses belajar mengajar yang masih terdapat masalah yang dihadapi guru, seperti terbatasnya buku dan sumber belajar, dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran, (3) Siswa yang kurang baik 18 dalam merespon pelajaran dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran sehingga memberikan stimulus yang lebih bagi siswa.

Agar terciptanya proses pembelajaran yang baik dan efektif dapat terlihat dengan adanya antusiasme siswa, banyaknya pertanyaan dari siswa, munculnya diskusi kelas yang hidup dan lainnya. Jika tidak terjadi hal tersebut maka seorang guru harus mencari solusi dan pemecahannya. Berbagai masalah yang sering menghambat proses pembelajaran yaitu: 1) kurangnya alat peraga, 2) keaktifan siswa kurang karna metode yang digunakan kurang menarik, dan penggunaan alat peraga tidak maksimal, tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, 3) menggunakan metode ceramah, dan siswa kurang terlatih untuk bertanya, 4) daya serap siswa yang berbeda-beda, 5) siswa kurang menguasai pelajaran, ini dikarenakan guru kurang memanfaatkan alat peraga dan ketika proses pembelajaran siswa kurang fokus, 6) rendahnya motivasi siswa untuk belajar, bahan dan materi yang diajarkan kurang menarik.

Pada pembelajaran di Kelas II pada tema delapan “Keselamatan Di Rumah dan Di Perjalanan” pada sub tema satu, guru harus bisa meningkatkan hasil belajar siswanya dalam membaca dan menentukan tanda waktu yang ditunjukkan jarum jam, karena dalam pelaksanaan pembelajaran pokok bahasan tersebut, para siswa banyak melakukan kesalahan, hampir semua siswa salah dalam menentukan waktu lebih dari 30 menit. Karena pembelajaran yang terdapat dibuku tema hanya sebatas satuan perjam, sehingga kebanyakan siswa susah membaca waktu ketika menit sudah melebihi 30 menit. Terlebih lagi dikarenakan adanya pandemi Covid-19 ini

siswa diharuskan belajar secara daring atau secara online dari rumahnya masing-masing sehingga membuat siswa lebih sulit untuk memahami suatu pembelajaran.

Dengan adanya hal tersebut, supaya dapat meningkatkan pemahaman siswa akan pembelajaran membaca dan menentukan tanda waktu yang ditunjukkan jarum jam, bisa dilakukan dengan berbagai cara dan tidak harus dilakukan di sekolah, contohnya masing-masing siswa dapat belajar selain dari buku sekolah misalkan seperti dari aplikasi game edukasi yang bisa didapatkan dari internet. Dengan adanya aplikasi game edukasi belajar jam dan waktu, siswa dapat lebih tertarik belajar membaca dan menentukan tanda waktu yang ditunjukkan jarum jam, dikarenakan aplikasi game edukasi belajar jam dan waktu ini penjelasan didalam game edukasi ini berupa gambar-gambar dan bentuk-bentuk yang menarik, berwarna-warni, dan juga ada suara yang dapat menarik bagi siswa.

Siswa sering kali kesulitan dalam membaca dan menentukan tanda waktu yang ditunjukkan jarum jam. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa sulit untuk membaca jam, salah satunya adalah dikarenakan kurangnya tertarik atau termotivasi dari guru dan orang tua dan sekitarnya. Siswa cenderung lebih cepat menerima rangsangan berupa visual dan audial, dimana kedua rangsangan tersebut diterapkan dalam aplikasi edukasi belajar jam dan waktu. Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut; untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi game edukasi dalam peningkatan kemampuan membaca jam dan waktu pada siswa kelas dua sekolah dasar dan untuk mengidentifikasi kemampuan dalam membaca jam dan waktu setelah menggunakan aplikasi game edukasi pada siswa kelas dua sekolah dasar. Bermain sambil belajar merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai satu kesatuan yaitu belajar yang dilakukan anak adalah melalui bermain. Bermain sambil belajar dalam arti ini tidak diartikan sebagai dua kegiatan yang dilakukan secara bergantian, bermain sambil belajar adalah suatu kegiatan bahwa anak belajar melalui bermain.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Purwanto (2007) penelitian eksperimen adalah penelitian dimana variabel yang hendak diteliti (variabel terikat) kehadirannya sengaja ditimbulkan dengan memanipulasi menggunakan perlakuan. Menurut Iskandar (2012) penelitian eksperimen adalah merupakan suatu penelitian yang menuntut peneliti memanipulasi dan mengedepankan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat, untuk melihat perbedaan sesuai dengan manipulasi variabel bebas (*independent*) tersebut atau peneliti yang melihat hubungan sebab akibat kepada dua atau lebih variabel dengan memberikan perlakuan lebih (*treatment*) kepada kelompok eksperimen. Untuk melihat pengaruhnya, maka kelompok eksperimen yang diberi *treatment* dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberi *treatment*, kelompok ini biasanya disebut kelompok kontrol. Sedangkan menurut Sugiyono (dalam Asih, 2017) penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Serta menurut Hadari Nawawi (dalam Apriyani et al., 2012) metode eksperimen adalah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih dengan mengendalikan pengaruh variabel yang lain.

Mengacu dari pendapat para ahli metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yaitu metode yang cara atau prosedur pemecahan masalahnya digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan, dengan kedua variabelnya mengandung sebab akibat. Dalam penelitian ini, peneliti memilih siswa Kelas II SDN Mongpok 1 sebagai responden, dan peneliti akan menjadikan aplikasi Belajar Jam dan Waktu sebagai sumber data dan siswa Kelas II SDN

Mongpok 1. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada responden dikarenakan sedang masa pandemi Covid-19, sesuai peraturan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat).

Penilaian tentang aplikasi Belajar Jam dan Waktu ini meliputi dua aspek, yang pertama aspek materi, yang kedua aspek tampilan dan program. Adapula penilaian aplikasi edukatif yang meliputi sembilan aspek, yang pertama aspek kemudahan dan kesederhanaan desain, kedua aspek multifungsi, ketiga aspek kemenarikan, keempat aspek ukuran, kelima aspek keawetan, keenam aspek kebutuhan, ketujuh aspek keamanan, kedelapan aspek kebersamaan, kesembilan aspek fantasi.

Pertanyaan wawancara meliputi: 1) Apakah media pembelajaran aplikasi Belajar Jam dan Waktu dapat membantu siswa untuk memahami materi? 2) Apakah materi yang ada dalam media pembelajaran aplikasi belajar jam dan waktu ini mudah untuk dipahami oleh siswa? 3) Apakah desain media pembelajaran aplikasi Belajar Jam dan Waktu ini menarik untuk digunakan? 4) Apakah sangat mudah menggunakan media pembelajaran aplikasi Belajar Jam dan Waktu ini? 5) Apakah sesudah menggunakan aplikasi ini siswa tertarik menggunakan aplikasi serupa untuk pembelajaran yang lainnya? 6) Apakah siswa sudah pernah menggunakan aplikasi serupa sebelumnya untuk pembelajaran?. Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Reduksi data, 2) Display data, 3) Verifikasi atau penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Belajar Jam dan Waktu adalah serial aplikasi pendidikan yang dapat membantu siswa untuk belajar membaca jam baik jam analog maupun jam digital. Aplikasi ini dapat diunduh di play store secara gratis. Untuk ukuran aplikasi Belajar Jam dan Waktu ini membutuhkan sebesar 26 MB sedikit lebih besar dibandingkan dengan aplikasi sejenis seperti: belajar agama islam 16 MB, belajar peta Indonesia 34 MB, lagu anak daerah 24 MB, belajar mengaji 15 MB, belajar sholat 21 MB.

Konsep pembelajaran pada aplikasi ini dirancang secara interaktif. Permainan ini diawali dengan mengklik tanda segitiga berwarna merah (*play*) kemudian dilanjutkan pada fitur menu pilih bermain. Aplikasi Belajar Jam dan Waktu ini memiliki beberapa fitur bermain untuk siswa sehingga siswa tidak mudah bosan belajar membaca jam dan waktu. Berikut adalah beberapa fitur-fitur bermain dalam aplikasi Belajar Jam dan Waktu:

a) Fitur bermain membaca jam:

1) Bermain Atur Jam.

Setelah dipilih fitur kesatu dengan cara ditekan atau di klik akan muncul tampilan bermain. Pada fitur ini permainan dapat dilakukan dengan cara menggerakkan jarum panjang berwarna merah secara bebas. Dengan pilihan 0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, sehingga menunjukkan jam yang sudah ditentukan pada kotak jam seperti 04:30 lalu tekan atau klik cek untuk melihat jawabannya benar atau salah, jika jawabannya benar tombol cek akan berubah jadi tanda centang berwarna hijau dan akan mendapatkan 10 poin, sedangkan jika jawabannya salah tombol cek akan berubah jadi tanda silang berwarna merah dan tidak akan mendapatkan poin dengan waktu bermain selama dua menit, waktu bermain ini otomatis dimulai dari dua menit sampai nol ketika permainan di mulai.

2) Bermain Jam Berapa.

Setelah dipilih fitur kedua dengan cara ditekan atau di klik akan muncul tampilan bermain. Pada fitur kedua ini siswa dapat bermain jam berapa dengan cara mengatur jam dengan mengklik tanda panah warna biru keatas atau kebawah secara bebas sehingga dapat menunjukkan jam yang sudah ditentukan pada jam analog berwarna kuning lalu tekan cek

untuk melihat jawabannya benar atau salah, jika jawabannya benar tombol cek akan berubah jadi tanda centang berwarna hijau dan akan mendapatkan 10 poin, sedangkan jika jawabannya salah tombol cek akan berubah jadi tanda silang berwarna merah dan tidak akan mendapatkan poin dengan waktu bermain selama dua menit. Waktu bermain otomatis berkurang ketika fitur bermain jam berapa ini di mulai.

3) Bermain Pilih Jam.

Setelah dipilih fitur ketiga dengan cara ditekan atau di klik akan muncul tampilan bermain. Pada fitur ketiga ini siswa dapat bermain pilih jam, dengan cara pilih salah satu dari keempat jam analog warna kuning yang menunjukkan waktu jam yang sudah ditentukan pada jam digital yang berbentuk persegi panjang berwarna biru. Jika jawabannya benar jam analog yang di klik akan muncul tanda ceklis hijau dan semua jam analog berubah jadi warna putih dan akan mendapatkan 10 poin, sedangkan jika jawabannya salah jam analog yang di klik akan muncul tanda silang berwarna merah dan semua jam analog berubah warna menjadi putih dan tidak akan mendapatkan poin dengan waktu bermain selama dua menit. Waktu akan otomatis berjalan mundur dari dua menit sampai nol ketika fitur ketiga ini ditekan atau di klik.

4) Bermain Kuis Jam.

Setelah dipilih fitur keempat dengan cara ditekan atau di klik akan muncul tampilan bermain. Pada fitur keempat ini siswa dapat bermain kuis jam, dengan cara pilih salah satu dari keempat jam digital warna biru yang waktunya sama dengan waktu jam analog berwarna kuning yang sudah ditentukan. Jika jawabannya benar jam digital yang ditekan atau di klik akan berubah warna jadi hijau dan akan mendapatkan 10 poin, sedangkan jika jawabannya salah jam digital yang di klik berubah warna jadi merah dan akan muncul jawaban yang benar berwarna hijau dan tidak akan mendapatkan poin dengan waktu bermain selama dua menit. Pada fitur ini pemain diberikan kebebasan seluas-luasnya mengeksplorasi kemampuannya dalam memahami materi. Sebagai sebuah aplikasi, aplikasi Belajar Jam dan Waktu memiliki standar sebagai media yang dapat digunakan sebagai pembelajaran. berdasarkan hasil penilaian ahli implementasi information and Technology (IT) dalam pembelajaran teridentifikasi beberapa aspek yang telah terpenuhi aplikasi ini, berikut disajikan hasil penilaian ahli terkait aspeknya.

Berdasarkan beberapa penilaian ahli bahwa aplikasi Belajar Jam dan Waktu ini terbukti dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki semua ketentuan yang sesuai sebagai media pembelajaran yang terdiri dari aspek materi dan tampilan program. Aplikasi edukatif Belajar Jam dan Waktu ini memiliki semua aspek-aspek seperti kemudahan dan kesederhanaan desain, multifungsi, kemenarikan, ukuran, keawetan, kebutuhan, keamanan, kebersamaan, dan fantasi sehingga dapat membuat aplikasi ini dijadikan sebuah media pembelajaran dikelas.

Dikarenakan sedang terjadinya covid-19, seperti menurut Kustanti (2020), Pendidikan saat ini menjadi dasar dari kemajuan pembangunan generasi bangsa. Indonesia juga sedang menghadapi wabah pandemi Covid-19 maka pemerintah menerapkan kebijakan pembelajaran secara daring atau dirumah saja dimana peserta didik diharuskan belajar di rumah untuk menghindari terpaparnya Covid-19. Banyak hambatan dan rintangan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Pemerintah menggulirkan wacana "New Normal" termasuk juga ke dalam bidang pendidikan (Firyal, 2020). Dalam mengatasi hal tersebut perlu adanya sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar pada siswa terkait materi yang di

pelajari yang mampu diakses oleh seluruh siswa. Karena keterbatasan keadaan terkait pandemic yang sedang terjadi maka subjek penelitian ditentukan secara terbatas mengacu kepada peraturan pemerintah yakni dilakukan pada siswa Kelas II ekolah Dasar Negeri Mongpok 1 sebanyak 10 siswa yang terdiri dari empat siswa laki-laki dan enam siswi perempuan dengan identitas yang akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Daftar nama siswa Kelas II

| No | Nama | Kelas | Jenis Kelamin |
|----|------|-------|---------------|
| 1 | AP | Dua | Laki-laki |
| 2 | AN | Dua | Laki-laki |
| 3 | AS | Dua | Laki-laki |
| 4 | BI | Dua | Laki-laki |
| 5 | AA | Dua | Perempuan |
| 6 | AI | Dua | Perempuan |
| 7 | MI | Dua | Perempuan |
| 8 | EW | Dua | Perempuan |
| 9 | EN | Dua | Perempuan |
| 10 | SA | Dua | Perempuan |

Berikut ini adalah hasil wawancara siswa setelah menggunakan aplikasi Belajar Jam dan Waktu. Hasil wawancara dari 10 siswa kelas II sekolah dasar, seluruh siswa mengatakan bahwa aplikasi belajar jam dan waktu ini dapat membantunya untuk memahami materi belajar membaca jam dan waktu. Kedua, seluruh siswa mengatakan bahwa materi yang ada pada aplikasi Belajar Jam dan Waktu mudah dipahami. Ketiga, desain aplikasi Belajar Jam dan Waktu menarik untuk digunakan. Keempat, seluruh ssiwa mengatakan aplikasi Belajar Jam dan Waktu mudah digunakan. Kelima, seluruh siswa mengatakan tertarik menggunakan aplikasi serupa untuk pembelajaran lainnya. Keenam, seluruh siswa mengatakan tidak pernah menggunakan aplikasi serupa sebelumnya untuk pembelajaran.

Merujuk pada tujuan pembelajaran pada tema delapan subtema satu pembelajaran satu, hasil nilai tes siswa kelas dua sekolah dasar negeri Mongpok 1 pada materi mengenal satuan untuk mengukur waktu dengan benar dengan tanda waktu yang ditunjukkan jarum jam dan siswa dapat membaca dan menentukan tanda waktu yang ditunjukkan jarum jam dengan tepat. Dari hasil tes menunjukkan 90% siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran secara pengetahuan dengan nilai rata-rata 70. Berdasarkan dari nilai rata-rata tersebut hanya satu siswa dari 10 siswa yang mengikuti tes yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata. Nilai tes ke 10 siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

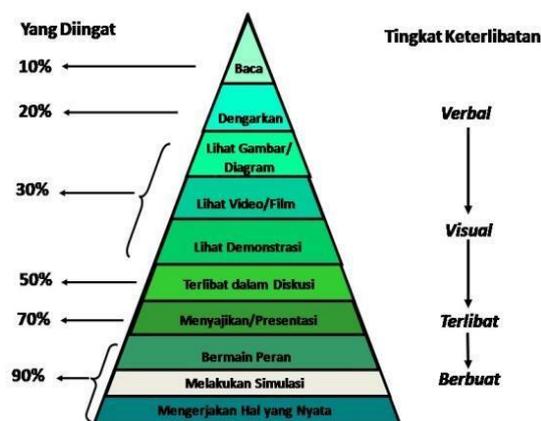
Tabel 2. Nilai Siswa

| No | Nama | Kelas | Nilai |
|----|------|-------|-------|
| 1 | AA | Dua | 45 |
| 2 | AI | Dua | 75 |
| 3 | EN | Dua | 75 |
| 4 | SA | Dua | 75 |
| 5 | MI | Dua | 85 |
| 6 | EW | Dua | 85 |
| 7 | AP | Dua | 85 |

| | | | |
|----|----|-----|----|
| 8 | AN | Dua | 85 |
| 9 | BI | Dua | 90 |
| 10 | AS | Dua | 95 |

Tes yang dilakukan kepada 10 siswa kelas dua sekolah dasar ini dilakukan setelah siswa menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi edukatif Belajar Jam dan Waktu. Tes yang diberikan kepada siswa berupa tes tulis pilihan ganda dengan banyaknya soal 20. Pada era global seperti sekarang ini, setuju atau tidak, mau atau tidak mau, dunia pendidikan harus berhubungan dengan teknologi khususnya teknologi informasi. Pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran diyakini dapat membangkitkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran yang pada akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan menggunakan media berupa aplikasi game Belajar Jam dan Waktu dengan baik bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Teknologi pembelajaran yang terus berkembang mempengaruhi tugas guru dalam proses pembelajaran. proses pembelajaran sebelumnya didominasi oleh peran guru (*teacher centered*). Kini, proses belajar dan mengajar berubah menjadi diperankan oleh peserta didik, guru, buku dan teknologi (*student-centered, teacher, book and technology*). Untuk memberikan pengalaman belajar semacam itu, guru memerlukan media pembelajaran yang baik. Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgard Dale ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Belajar

Menurut Arsyad (2017), dalam suatu proses belajar maka informasi visual atau verbal perlu untuk ditangkap, diproses, dan disusun kembali supaya dapat lebih mudah dipahami, yang karenanya dibutuhkan suatu alat baik itu berupa grafis maupun elektronik. Alat itu disebut dengan media. Aplikasi Belajar Jam dan Waktu dapat membantu siswa dalam belajar membaca jam dan waktu melalui media smartphone yang tentunya sudah sangat familiar di masyarakat. Smartphone juga tidak sulit didapatkan bagi sebagian masyarakat jadi dengan pemakaian yang bijak smartphone dapat dijadikan sebagai alat permainan edukatif bagi siswa.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi aplikasi pada smartphone bisa menjadikan salah satu media pembelajaran. Dari hasil penelitian dalam bidang pendidikan, aplikasi Belajar Jam dan Waktu dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran baik untuk guru, orang tua, dan siswa. Hasil wawancara dari 10 siswa kelas dua sekolah dasar. Pertama, seluruh siswa mengatakan bahwa aplikasi Belajar Jam dan Waktu ini dapat membantunya untuk memahami materi belajar membaca jam dan waktu. Kedua, seluruh siswa mengatakan bahwa materi yang ada pada aplikasi Belajar Jam dan Waktu mudah dipahami. Ketiga, desain aplikasi belajar jam dan waktu menarik untuk digunakan. Keempat, seluruh siswa mengatakan aplikasi Belajar Jam dan Waktu mudah digunakan. Kelima, seluruh siswa mengatakan tertarik menggunakan aplikasi serupa untuk pembelajaran lainnya. Keenam, seluruh siswa mengatakan tidak pernah menggunakan aplikasi serupa sebelumnya untuk pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini terhadap siswa kelas II sekolah dasar dimana mereka merasa lebih tertarik, antusias, dan terbantu dengan adanya aplikasi Belajar Jam dan Waktu ini. Aplikasi Belajar Jam dan Waktu ini bisa digunakan oleh siswa sebagai alat bantu untuk belajar membaca jam dan waktu dengan mudah dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, F., Margiati, K. Y., & Kartono, K. (2012). Pengaruh pemanfaatan media komik matematika terhadap hasil belajar kelas V SDN 24 Pontianak Tenggara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 1(1), 1-17. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v1i1.450>.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asih, J. (2017). Meningkatkan motivasi belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) siswa kelas VI SD Negeri 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(2), 175–180. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v1i2.4585>
- Erita, S. (2016). Beberapa model, pendekatan, strategi, dan metode dalam pembelajaran matematika. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 1-13, <http://dx.doi.org/10.21831/pg.v1i2.34376>.
- Firyal, R. A. (2020). Pembelajaran daring dan kebijakan new normal pemerintah. *OSF. Law Archive Center*. 1-7. <https://doi.org/10.31228/osf.io/yt6qs>
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Iskandar, I. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Referensi.
- Kaminem, K. (2016). Penggunaan media jam untuk meningkatkan hasil belajar tentang waktu pada siswa kelas II SD Inpres 98 Klafdalim Distrik Moisegen Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 28-32. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikan/article/view/164>.
- Kustanti, M. C. (2020). Hambatan komunikasi interpersonal pada physical distancing di situasi pandemi covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1(1), 57-64. <https://proceedings.ideaspublishing.co.id/index.php/hardiknas/article/view/9/9>

Purwanto. (2007). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Setiawan, Y. A. (2017). *Belajar Android Menyenangkan*. Surabaya: Pustaka Media Guru.

Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis problema pembelajaran daring terhadap pendidikan karakter peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165-173, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>.