

**PENGEMBANGAN APLIKASI DIGITAL “MEDALI KOPERNIKUS”
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERINOVASI BAGI GURU
DAN UPAYA MENDIGITALISASI SEKOLAH**

Inggit Prasetyo Utami¹, Ari Fajar Pratikno²
SD Negeri Medono 01

¹inggit.prasetyo33@admin.sd.belajar.id, ²abimatachanel@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the large number of teachers who are still lacking innovation in SD Negeri Medono 01. In addition, many school activities are not well documented, which is the main reason why researchers developed this digital application. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the use of digital application media in improving teachers' ability to innovate and digitize programs at SD Negeri Medono 01. The ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model is used. The ADDIE model has five stages, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The Analyze stage, at this stage, needs analysis and material analysis are carried out. Design stage, the design stage is carried out designing product validation instruments, questionnaires, and. Development stage, which is carried out validation tests. The implementation stage, at this stage, practicality and effectiveness are carried out. The Evaluation stage, at this stage is carried out at each stage, starting from Analyze, Design, development, Implementation, Evaluation. The research was carried out using the Research and Development method, using an instrument in the form of an expert validity sheet for both the validity of the content and content.

Keywords: *Digital application media, Kopernikus Medal, Teacher Innovation*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya guru yang masih kurang berinovasi di SD Negeri Medono 01. Selain itu, banyaknya kegiatan sekolah yang belum terdokumentasi dengan baik, menjadi alasan utama peneliti mengembangkan aplikasi digital ini. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media aplikasi digital dalam meningkatkan kemampuan berinovasi guru dan mendigitalisasi program-program yang ada di SD Negeri Medono 01. Dengan model yang digunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE ini memiliki lima tahap yaitu: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Tahap Analyze, pada tahap ini yang dilakukan analisis kebutuhan, dan analisi materi. Tahap Design, tahap perancangan dilakukan perancangan instrumen validasi produk, angket, dan. Tahap Development, yang dilakukan uji validasi. Tahap implementation, pada tahap ini dilakukan praktikalitas dan efektifitas. Tahap Evaluation, pada tahap ini yang

dilakukan di setiap tahapannya, mulai Analyze, Design, development, Implementation, Evaluation. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode Research and Development ini, menggunakan instrument berupa lembar validitas ahli baik validitas konten maupun isi.

Kata Kunci: Media aplikasi digital, Medali Kopernikus, Inovasi Guru

A. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi dewasa ini, membuat dunia pendidikan menghadapi tantangan besar dalam mengintegrasikan teknologi dan informasi ke dalam praktik pembelajaran. Hal ini juga nampak di SD Negeri Medono 01, meskipun sudah ada upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, banyak guru yang masih bergantung pada metode konvensional dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran juga masih kurang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada 20 guru, di dapat sekitar 70% guru belum mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Kondisi ini diperburuk oleh ketergantungan pada proses administrasi manual. Dokumentasi rencana pembelajaran, pencatatan kemajuan siswa, dan evaluasi hasil belajar dilakukan dengan cara yang

kurang efisien dan sering kali tidak terintegrasi dengan baik. Guru kesulitan untuk melacak kemajuan siswa secara real-time, mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian khusus, dan membuat penyesuaian yang diperlukan dalam pendekatan pengajaran mereka. Akibatnya, efektivitas pengajaran menjadi terbatas, dan potensi inovasi dalam metode pembelajaran tidak dapat dioptimalkan. Selain daripada hal itu, kegiatan pembiasaan yang mampu mengasah karakter siswa di SD Negeri Medono 01 juga terbilang masih minim. Pembiasaan yang seharusnya mampu sebagai sarana untuk membentuk karakter peserta didik, ternyata belum berkembang optimal.

Melihat kondisi tersebut, sebagai seorang kepala sekolah tentunya perlu mengembangkan solusi terbaik agar pembelajaran di sekolah bisa berkembang dengan optimal. Salah satunya adalah

mengembangkan teknologi yang terintegrasi sehingga dapat mendukung guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan lebih efektif. Dengan adanya sistem yang terintegrasi, seperti aplikasi digital yang memudahkan perencanaan, dokumentasi, dan evaluasi, guru dapat lebih mudah mengelola proses pembelajaran. Selain itu, kepala sekolah juga bisa dengan mudah memantau perkembangan guru di sekolahnya. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pengajaran tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih relevan dan menarik.

B. Metode Penelitian

Bentuk penelitian ini termasuk kedalam bentuk dan desain penelitian pengembangan atau Research and Development (R%D) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Riyadi, 2019). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan di SD Negeri Medono 01. Produk yang dihasilkan adalah aplikasi digital berbasis web dengan judul MEDALI KOPERNIKUS untuk meningkatkan kemampuan berinovasi guru dan digitalisasi sekolah.

1. Tahap Analisis (Analyze)

a. hasil analisis kebutuhan pendidik berdasarkan hasil wawancara, bahwa pendidik membutuhkan sebuah media yang mampu menampung semua inovasi dan digitalisasi sekolah.

b. Analisis materi

Hasil analisis materi didapat dari kebutuhan sekolah, inovasi pendidik yang belum terdigitaslisasi dengan baik.

2. Tahap perancangan (Design)

a. Hasil Perancangan Produk

No	Gambar	Keterangan
1		Tampilan awal untuk login ke dalam aplikasi dengan menentukan username dan password
2		Selanjutnya klik menu isi data guru, data siswa, data bahan atau data artikel
3		Pada akun kepala sekolah terdapat menu supervisi yang dapat dimanfaatkan untuk mendokumentasikan hasil supervisi guru
4		Terdapat menu Kolaborasi yang dapat menyimpan dokumen kolaborasi guru
5		Terdapat menu data siswa dan guru yang mengatur data siswa dan guru di SDN Medono 01

Tabel 1. Hasil validitas produk

No	Aspek	Hasil	Kategori
1	Bahasa	85 %	Sangat Baik
2	Media	95%	Sangat Baik
3	Media	85%	Sangat Baik
	Jumlah	265	
	Rata-Rata	88.3%	

3. Tahap Pengembangan

(Development)

Tahap pengembangan ini produk diuji kelayakan oleh tim validator yang sudah ahli dalam bidangnya masing-masing. Tujuan tahap ini adalah menghasilkan aplikasi digital sekolah yang mampu mengcover semua kegiatan sekolah dalam satu aplikasi.

4. Tahap Implementasi

Setelah produk divalidkan melalui uji validitas, maka tahap selanjutnya yaitu uji praktikalitas dan uji efektifitas yang dilakukan untuk guru dan peserta didik.

a. Uji Praktikalitas

Tabel 2. Data hasil praktikalitas

No	Praktisi	Hasil	Kategori
1	Dani Pravogo	90,5 %	Sangat Baik
2	Seluruh Guru	85 %	Sangat Baik
3			
	Jumlah	175.5 %	
	Rata-Rata	87.75 %	

b. Uji Efektifitas

Berdasarkan hasil kuosioner efektifitas penggunaan aplikasi di dapat hasil bahwa 85,4 % guru menilai bahwa

aplikasi ini efektif digunakan di sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang dilakukan pada aplikasi Medali Kopernikus untuk mengembangkan inovasi guru di SDN Medono 01, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validasi aplikasi Medali Kopernikus yang dinilai oleh tim validator berjumlah 4 orang, menunjukkan bahwa rata-rata 87,75 % pada kategori sangat baik, sehingga aplikasi ini layak untuk digunakan di SDN Medono 01
2. Praktikalitas didapat dari hasil analisis angket kepraktisan yang di isi oleh pendidik dan peserta didik di SDN Medono 01 memperoleh hasil 87,75% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji efektifitas di dapat bahwa 85,4 % guru menilai aplikasi ini efektif diterapkan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Sisephaputra, B., Febrianti, A., Septiawan, F., IS, M. G. S., & Sajidah, F. (2023). Pengembangan Aplikasi Penyedia Layanan Pembelajaran Keahlian Digital Berbasis Website. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 4(2), 88-95.
- Sukarno, A. S. (2013). Pengembangan Aplikasi Pengamanan Dokumen Digital Memanfaatkan Algoritma Advance Encryption Standard, RSA Digital Signature dan Invisible Watermarking. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Suryadi, A., Darmawan, D., Rahadian, D., Wahyudin, D., Riyana, C., Cabe Raya, J., ... & Barat, J. (2022). Pengembangan aplikasi sistem database Virtual Community Digital Learning Nusantara (VCDLN) menggunakan model waterfall dan pemrograman terstruktur. *Jurnal Petik*, 8(1), 48-56.