

## Pengembangan Model Pembelajaran *Better Plan* untuk Pembelajaran di SD

Sega Satriya\*<sup>1</sup>, Sutomo<sup>2</sup>, Ridha Sarwono<sup>3</sup>, Alil Rinenggo<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD, <sup>4</sup>PPKn, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI

E-mail: \*<sup>1</sup>sega.satriya7@gmail.com, <sup>2</sup>sutomo1960@gmail.com, <sup>3</sup>ridhosar@gmail.com, <sup>4</sup>rinenggoalil@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi interaktif, berdiferensiasi, dan pengalaman belajar yang dibagikan (*Better Plan*) untuk pembelajaran di SD. Penelitian ini juga bertujuan untuk memvalidasi model tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengisian angket. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa (1) model pembelajaran *Better Plan* berhasil dikembangkan oleh peneliti dengan langkah mengembangkan model pembelajaran yang berbasis teknologi interaktif, pembelajaran yang berdiferensiasi, dan pengalaman belajar yang dibagikan untuk pembelajaran di SD; (2) model pembelajaran *Better Plan* adalah alat yang valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran di SD. Model tersebut telah divalidasi oleh dua ahli pembelajaran dengan memperoleh hasil, yaitu 95% dan 94% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan serta memberikan solusi yang dapat digunakan oleh guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran yang akan datang.

**Kata kunci:** *Learning loss, model pembelajaran, better plan*

### Abstract

*This research aims to develop an interactive, differentiated, technology-based learning model and shared learning experiences (Better Plan) for elementary school learning. This research also aims to validate the model. This research uses the ADDIE development model which includes analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The data collection technique is carried out through filling out a questionnaire. Based on the research results, it was found that (1) the Better Plan learning model was successfully developed by researchers by developing a learning model based on interactive technology, differentiated learning, and shared learning experiences for elementary school learning; (2) the Better Plan learning model is a valid tool and can be used for elementary school learning. This model has been validated by two learning experts, obtaining results of 95% and 94% in the very valid category. Thus, it is hoped that this research can make a contribution to the field of education and provide solutions that can be used by teachers in facing future learning challenges.*

**Keywords:** *Learning loss, learning model, better plan*

## PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dimana fokus dan arah utamanya adalah pada kualitas siswa sebagai *output* dari proses pembelajaran. Dalam *student skills study* yang diterbitkan oleh *Program for International Student Assessment (PISA)*, secara khusus pola pembelajaran di Indonesia masih tergolong tertinggal jika dibandingkan dengan negara-negara maju, sehingga *output* yang dihasilkan masih pas-pasan. Kemampuan membaca siswa di negara Indonesia berada pada peringkat 6 dari bawah atau urutan ke-74 dari 79 negara dan pada kategori kemampuan berhitung, siswa-siswi negara Indonesia berada pada peringkat 7 dari bawah atau terdapat pada urutan ke-73 dari 79 negara (Wulandari, 2022). Ini tentu bukan tanpa sebab, melainkan sebuah permasalahan yang menjadi pekerjaan rumah bagi guru di Indonesia untuk bisa diselesaikan.

Apalagi setelah lebih dari dua tahun, Indonesia mengalami pandemi covid-19, dimana UNESCO mencatat sedikitnya 1,5 miliar anak usia sekolah terdampak covid-19 di 188 negara, termasuk 60 juta di Indonesia (Warsito et al., 2022). Fenomena ini mengharuskan lembaga pendidikan Indonesia mengubah sistem pembelajarannya. Lembaga pendidikan mulai menghentikan pembelajaran tatap muka. Sebagai gantinya proses pembelajaran dilakukan secara dalam jaringan yang disebut dengan pembelajaran

daring, yaitu metode belajar yang berlangsung secara jarak jauh menggunakan jaringan media sosial (Astini, 2020). Diberlakukannya pembelajaran ini ternyata memunculkan dan meninggalkan permasalahan-permasalahan baru dalam pembelajaran di SD yang harus diselesaikan.

Permasalahan tersebut adalah fenomena yang dikenal sebagai "*learning loss*" atau kehilangan pembelajaran, yang mengacu pada kerugian kemajuan belajar yang terjadi saat siswa tidak dapat mengakses pembelajaran yang efektif selama proses pembelajaran. Hal ini seperti yang terjadi di kelas IV SD Negeri Dukuh 03 Salatiga. Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran di kelas IV SD Negeri Dukuh 03 Salatiga pada tanggal 12 Juni 2023, ditemukan data dari 26 siswa masih ada 16 siswa yang hasil belajarnya masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu nilai 70 dan 10 siswa sudah mencapai KKM. Hal tersebut berarti bahwa masih ada 60% (16) siswa yang hasil belajarnya masih di bawah KKM sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan. Tersedianya teknologi dan sarana prasarana yang ada di sekolah tersebut yaitu komputer dan ruang komputer, juga belum dimanfaatkan secara optimal.

*Learning loss* menjadi isu yang masih sangat relevan dalam konteks pendidikan saat ini. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa dilaksanakannya pembelajaran daring selama pandemi menyebabkan terjadinya penurunan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengungkapkan konsekuensi *learning loss* selama pandemi yaitu studi yang dilakukan oleh (Mahendra et al., 2022) menemukan bahwa pembelajaran pada masa pandemi membuat banyak siswa pada tingkat SD yang tidak menguasai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) dengan baik, hal tersebut dibuktikan dengan rendahnya tingkat pemahaman pada pembelajaran calistung yang terjadi saat proses pembelajaran di sekolah. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Tarigan, 2021) di SD sekecamatan Minas menunjukkan bahwa pembelajaran daring selama pandemi memiliki kelemahan yaitu kurang maksimalnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru di SD untuk melakukan upaya dalam mengatasi konsekuensi dari fenomena *learning loss* ini.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran yang dirancang untuk mengurangi permasalahan yang muncul akibat fenomena *learning loss* di SD. Pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran *Better Plan* untuk pembelajaran di SD. *Better Plan* sendiri merupakan singkatan dari berbasis teknologi interaktif, berdiferensiasi, dan pengalaman belajar yang dibagikan. Jadi, pengembangan model pembelajaran *Better Plan* merupakan usaha yang dilakukan peneliti dengan langkah mengembangkan sebuah model pembelajaran berbasis teknologi interaktif, berdiferensiasi, dan pengalaman belajar yang dibagikan untuk pembelajaran di SD.

Adapun kelebihan dari dikembangkannya model pembelajaran *Better Plan* ini adalah: 1) Pembelajaran berbasis teknologi interaktif yang menarik dan memotivasi siswa; 2) Pembelajaran berdiferensiasi yang membantu siswa memenuhi kebutuhan belajarnya; dan 3) Pengalaman belajar yang dibagikan yang mendorong siswa untuk berkolaborasi serta meningkatkan keterlibatannya dalam pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai alat untuk berinisiatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran yang akan datang dan penelitian ini akan memberikan kontribusi pemikiran dalam bidang IPTEKS melalui pengembangan model pembelajaran *Better Plan* untuk pembelajaran di SD.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau R & D (*Research and Development*). Adapun model pengembangan yang dipilih pada penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carey. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Prosedur penelitian pengembangan model ADDIE tersusun atas beberapa langkah penelitian, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Nababan, 2020).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Dukuh 03 Salatiga yang beralamat di Jl. Srikandi No. 1 Ds. Grogol, Kel. Dukuh, Kec. Sidomukti, Kota Salatiga. Penelitian dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, membuat rancangan produk, dan mengembangkan produk hingga layak digunakan.

Model pengembangan ADDIE merupakan proses pengembangan yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis (Cahyadi, 2019). Adapun prosedur pengembangan dari model ADDIE yang diimplementasikan dalam penelitian ini, yaitu: (1) Analisis merupakan kegiatan menelaah mengenai apa yang dibutuhkan dalam penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis untuk memahami kebutuhan dalam penelitian; (2) Desain adalah proses merangkai produk yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, berdasarkan analisis kebutuhan peneliti menyusun desain model pembelajaran dengan langkah memadukan pembelajaran berbasis teknologi interaktif, pembelajaran berdiferensiasi, dan pengalaman belajar yang dibagikan (*Better Plan*); (3) Pengembangan yaitu kegiatan untuk menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (produk). Adapun bentuk fisik (produk) yang dibuat oleh peneliti berbentuk perangkat pembelajaran yang meliputi: Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Modul Ajar. Selanjutnya perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh dua validator ahli pembelajaran dari unsur dosen dan guru SD; (4) Implementasi merupakan tahap penerapan dari produk yang telah dikembangkan. Implementasi dilakukan dengan melakukan uji terbatas di kelas IV SD Negeri Dukuh 03 Salatiga; (5) Evaluasi adalah tahapan terakhir yaitu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Peneliti mengumpulkan data masukan dari validator setelah melakukan uji validitas dan data umpan balik dari responden setelah melakukan uji terbatas menggunakan model pembelajaran *Better Plan*.

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Jenis data deskriptif kuantitatif mengacu pada data yang dikumpulkan dalam bentuk angka atau ukuran yang dapat dihitung atau diukur secara kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari pernyataan dalam memberikan penilaian produk yaitu tingkat kevalidan produk. Pada tahap validasi produk juga diperoleh data kualitatif berupa kritik, saran, dan tanggapan validator dalam perbaikan pengembangan produk model pembelajaran *Better Plan*, serta data umpan balik dari responden setelah melakukan uji terbatas menggunakan produk model pembelajaran *Better Plan*. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari validator ahli pembelajaran terhadap produk model pembelajaran *Better Plan* dan data umpan balik dari responden setelah menggunakan produk model pembelajaran *Better Plan*.

Penelitian berjenis R & D (*Research and Development*) menggunakan metode penelitian gabungan (*mix methods*). Metode ini dikenali dengan ciri penggunaannya yang mencampur dua jenis penelitian sekaligus yakni kualitatif dan kuantitatif (Parhan & Sutedja, 2019). Data yang telah ditampilkan dengan menggunakan instrumen-instrumen yang digunakan selanjutnya dianalisis statistik deskripsi. Data yang dianalisis adalah validitas model pembelajaran *Better Plan*.

Data hasil validasi dari ahli pembelajaran dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan produk. Setiap validator diberikan lembar validasi untuk diisi dengan memilih tanda centang pada skala likert yang telah disiapkan peneliti. Berikut skala likert yang digunakan:

Tabel 1. Skala Likert

Skor 1 =	Sangat Tidak Valid
Skor 2 =	Tidak Valid
Skor 3 =	Valid
Skor 4 =	Sangat Valid

Sumber: Sugiyono (2019: 147)

Selanjutnya berdasarkan lembar validitas yang telah diisi oleh validator tersebut dapat ditentukan validitasnya dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Untuk menginterpretasi nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas seperti yang ditunjukkan pada tabel kriteria validitas berikut:

Tabel 2. Kriteria Validitas

%	Kategori
0-20	Sangat Tidak Valid
21-40	Tidak Valid
51-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Sumber: Sugiyono (2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R & D dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Berikut adalah penjabaran penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi interaktif, berdiferensiasi, dan pengalaman belajar yang dibagikan (*Better Plan*) untuk pembelajaran di SD yang disesuaikan dengan model ADDIE:

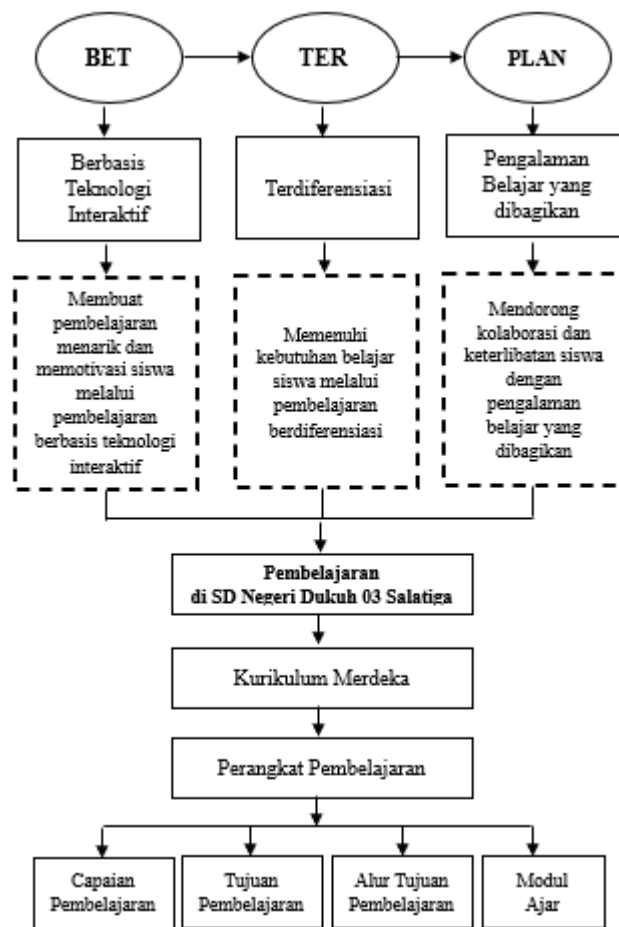
### 1. *Analysis*

Dari hasil data analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara terhadap SA (Guru Kelas IV SD Negeri Dukuh 03 Salatiga) diperoleh data bahwa permasalahan utama yang dialami guru dalam pembelajaran, yaitu kurang efektifnya penyampaian materi pembelajaran kepada siswa, terutama setelah pengalaman pembelajaran daring beberapa waktu yang lalu. Ini menyebabkan siswa cenderung merasa mudah bosan selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga cenderung kurang aktif dalam memberikan tanggapan atau bertanya ketika mereka menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Temuan ini sejalan dengan hasil angket yang diperoleh dari siswa kelas IV SD Negeri Dukuh 03 Salatiga, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berharap pembelajaran mereka menjadi lebih menyenangkan dengan melibatkan kegiatan bermain, bukan hanya aktivitas membaca dan menulis dengan buku paket, serta mendengarkan ceramah dari guru.

### 2. *Design*

Berdasarkan analisis kebutuhan, pada tahap ini peneliti merancang sebuah model pembelajaran yang memadukan pembelajaran berbasis teknologi interaktif, pembelajaran berdiferensiasi, dan pengalaman belajar yang dibagikan atau yang disingkat *Better Plan* untuk pembelajaran di SD. Tujuan utamanya adalah: (1) Membuat pembelajaran menarik dan memotivasi siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi interaktif; (2) Memenuhi kebutuhan belajar siswa melalui pembelajaran berdiferensiasi; dan (3) Mendorong kolaborasi dan keterlibatan siswa dengan pengalaman belajar yang dibagikan. Kemudian peneliti berpikir untuk menyusunnya menjadi sebuah model pembelajaran baru untuk dikembangkan.

Desain produk untuk pengembangan model pembelajaran *Better Plan* ini berbentuk perangkat pembelajaran yang terdiri dari capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), alur tujuan pembelajaran (ATP), dan modul ajar. Desain perangkat pembelajaran yang dikembangkan ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SD Negeri Dukuh 03 yaitu kurikulum merdeka. Berikut adalah tampilan *flowchart* pengembangan produk model pembelajaran *Better Plan* yang telah disusun oleh peneliti, sebagai berikut.



Bagan 1. Flowchart Desain Produk Model Pembelajaran *Better Plan*

### 3. Development

Selanjutnya salah satu kriteria utama untuk menentukan valid atau tidaknya produk yang dikembangkan peneliti dapat dilihat dari hasil validasi oleh para validator. Adapun nama-nama validator produk model pembelajaran *Better Plan* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Data Validator Ahli Pembelajaran

No.	Nama	Ahli	Keterangan
1.	Alil Rinenggo, M.Pd.	Ahli Pembelajaran	Dosen
2.	Priyo Edy Pamungkas, S.Pd.	Ahli Pembelajaran	Guru

Sebelum produk model pembelajaran *Better Plan* dapat digunakan, perlu dilakukan tahap validasi oleh ahli. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli pembelajaran, yaitu: Bapak Alil Rinenggo, M.Pd. sebagai ahli pembelajaran 1 dan Bapak Priyo Edy Pamungkas, S.Pd. sebagai ahli pembelajaran 2. Berikut ini adalah hasil validasi dari dua ahli pembelajaran:

a. Hasil uji validasi ahli pembelajaran 1

Tabel 4. Hasil Validasi oleh Ahli Pembelajaran 1

No.	Indikator	Total Skor	Rata-Rata	Persentase	Kategori
1.	Pembelajaran Berbasis Teknologi Interaktif	11	3,6	92%	Sangat Valid
2.	Pembelajaran Berdiferensiasi	12	4	100%	Sangat Valid
3.	Pengalaman Belajar yang Dibagikan	11	3,6	92%	Sangat Valid
4.	Capaian Pembelajaran	12	4	100%	Sangat Valid
5.	Tujuan Pembelajaran	12	4	100%	Sangat Valid

6.	Alur Tujuan Pembelajaran	11	3,6	92%	Sangat Valid
7.	Modul Ajar	11	3,6	92%	Sangat Valid
<b>Penilaian Umum:</b>				<b>95%</b>	<b>Sangat Valid</b>
<b>Persentase</b> = $\frac{\Sigma \text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$					
= $\frac{80}{84} \times 100\%$					
= <b>95%</b>					

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli pembelajaran mengenai produk model pembelajaran *Better Plan* yang dikembangkan peneliti memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Tetapi sebelum benar-benar dinyatakan valid, produk model pembelajaran *Better Plan* yang dikembangkan juga melalui tahap perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli pembelajaran secara umum maka diperoleh hasil bahwa produk dapat digunakan dengan revisi kecil.

b. Hasil uji validasi ahli pembelajaran 2

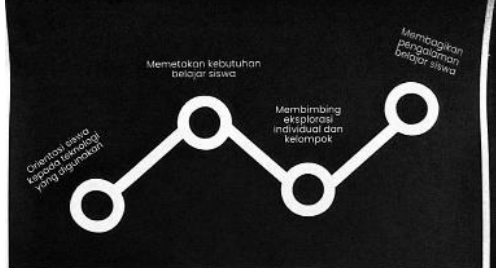

Tabel 5. Hasil Validasi oleh Ahli Pembelajaran 2

No.	Indikator	Total Skor	Rata-Rata	Persentase	Kategori
1.	Pembelajaran Berbasis Teknologi Interaktif	11	3,6	92%	Sangat Valid
2.	Pembelajaran Berdiferensiasi	11	3,6	92%	Sangat Valid
3.	Pengalaman Belajar yang Dibagikan	11	3,6	92%	Sangat Valid
4.	Capaian Pembelajaran	12	4	100%	Sangat Valid
5.	Tujuan Pembelajaran	11	3,6	92%	Sangat Valid
6.	Alur Tujuan Pembelajaran	12	4	100%	Sangat Valid
7.	Modul Ajar	11	3,6	92%	Sangat Valid
<b>Penilaian Umum:</b>				<b>94%</b>	<b>Sangat Valid</b>
<b>Persentase</b> = $\frac{\Sigma \text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$					
= $\frac{79}{84} \times 100\%$					
= <b>94%</b>					

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli pembelajaran mengenai produk model pembelajaran *Better Plan* yang dikembangkan peneliti memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Tetapi sebelum benar-benar dinyatakan valid, produk model pembelajaran *Better Plan* yang dikembangkan juga melalui tahap perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli pembelajaran secara umum maka diperoleh hasil bahwa produk dapat digunakan tanpa revisi.

Sebelum produk model pembelajaran *Better Plan* dinyatakan valid oleh dua validator, peneliti melakukan revisi hasil koreksi dari kedua validator sampai produk benar-benar dinyatakan valid. Berdasarkan hasil validasi, produk model pembelajaran *Better Plan* masih perlu melewati tahapan revisi hasil penilaian dari ahli pembelajaran 1. Berikut adalah tabel revisi produk model pembelajaran *Better Plan*:

Tabel 6. Revisi Produk

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
 <p><b>Sintaks BETTER PLAN</b></p> <p><i>Handwritten notes:</i>          - Under 'Orientasi siswa...': "Menganalisis teknologi yang digunakan".          - Under 'Memetakan...': "Melakukan aktivitas interaktif untuk memetakan kebutuhan belajar siswa."          - Under 'Membimbing...': "Mengamati dengan baik aktivitas yang dilakukan siswa. Memberikan tambahan penjelasan bila diperlukan. Setelah siswa selesai memahami konsep, giliran guru menanyakan beberapa pertanyaan terkait."          - Under 'Membagikan...': "Gurudan siswa berbagi pengalaman belajar yang dilakukan secara individual kelompok? guru juga juga berbagi?"</p>	 <p><b>Sintaks BETTER PLAN</b></p> <p><i>Handwritten notes:</i>          - Under 'Orientasi siswa...': "Menganalisis teknologi interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran."          - Under 'Memetakan...': "Melakukan aktivitas interaktif untuk memetakan kebutuhan belajar siswa."          - Under 'Membimbing...': "Guru menyajikan materi pembelajaran secara interaktif. Mengamati dengan baik aktivitas diskusi dan latihan yang dilakukan siswa. Memberikan tambahan penjelasan bila diperlukan. Setelah siswa selesai memahami konsep, giliran guru menanyakan beberapa pertanyaan terkait."          - Under 'Membagikan...': "Siswa berbagi pengalaman belajar yang dilakukan secara individu dan atau kelompok. Melakukan refleksi pembelajaran."</p>
<p><b>MODUL AJAR MATEMATIKA</b> Kelas IV FASE B</p> <p><b>ALAT DAN MATERI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proyektor atau layar komputer.</li> <li>2. Aplikasi atau situs web interaktif yang relevan dengan topik konsep dasar pecahan (misalnya: simulasi atau video pendek yang menarik).</li> <li>3. Gambar-gambar atau video ilustratif tentang konsep dasar pecahan yang menarik.</li> </ol> <p><b>KEGIATAN PENBELAJARAN</b></p> <p><b>Kegiatan Pendahuluan (20 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Pengantar (2 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sambut siswa dengan keramahan yang ramah dan energik.</li> <li>• Ceritakan bahwa hari ini mereka akan memulai petualangan matematika tentang pecahan yang menarik.</li> <li>• Ajak siswa untuk bersemangat dan berstep-step.</li> </ul> </li> <li>2. <b>Video Pendek (3 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampilkan video pendek (sekitar 3 menit) yang mengilustrasikan konsep dasar pecahan dengan cara yang menarik dan interaktif.</li> <li>• Contoh: Tampilkan video animasi tentang membagi sebuah pizza menjadi beberapa bagian yang sama besar.</li> <li>• Selama menonton video, ajak siswa untuk mencatat hal-hal menarik yang mereka lihat.</li> </ul> </li> <li>3. <b>Diskusi Singkat (5 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah menonton video, adakan diskusi singkat dengan siswa.</li> <li>• Tanyakan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong pemikiran kritis dan kreativitas, seperti "Apa yang paling menarik dari video tadi?" atau "Apa yang bisa kita pelajari dari eksperimen itu?"</li> <li>• Biarkan siswa berbagi pandangan mereka.</li> </ul> </li> <li>4. <b>Aktivitas Interaktif (10 menit)</b> → <i>Memetakan kebutuhan belajar siswa</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan aplikasi atau situs web interaktif yang relevan dengan topik konsep dasar pecahan.</li> <li>• Ajak siswa untuk berpartisipasi dalam eksperimen atau simulasi yang sederhana.</li> <li>• Berikan instruksi singkat tentang cara menggunakan alat interaktif tersebut.</li> <li>• Contoh: "Cantumkan kerucutnya. Orientasi siswa terhadap teknologi di bagian mana?"</li> </ul> </li> </ol>	<p><b>MODUL AJAR MATEMATIKA</b> Kelas IV FASE B</p> <p><b>ALAT DAN MATERI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proyektor atau layar komputer.</li> <li>2. Aplikasi atau situs web interaktif yang relevan dengan topik konsep dasar pecahan (misalnya: simulasi atau video pendek yang menarik).</li> <li>3. Gambar-gambar atau video ilustratif tentang konsep dasar pecahan yang menarik.</li> </ol> <p><b>KEGIATAN PENBELAJARAN</b></p> <p><b>Kegiatan Pendahuluan (20 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Pengantar (2 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sambut siswa dengan keramahan yang ramah dan energik.</li> <li>• Ceritakan bahwa hari ini mereka akan memulai petualangan matematika tentang pecahan yang menarik.</li> <li>• Ajak siswa untuk bersemangat dan berstep-step.</li> </ul> </li> <li>2. <b>Orientasi Siswa terhadap Teknologi yang Digunakan (5 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajak siswa untuk mengamati teknologi yang akan digunakan dalam pembelajaran.</li> <li>• Himpun video pendek untuk mengilustrasikan konsep dasar pecahan.</li> <li>• Menggunakan aplikasi atau situs web interaktif untuk simulasi sederhana dengan tujuan mengetahui pemahaman awal dan memetakan kebutuhan belajar siswa.</li> <li>• Menggunakan presentasi atau papan tulis interaktif untuk mendalami materi pembelajaran melalui diskusi dan atau tanya jawab.</li> <li>• Menggunakan aplikasi atau situs web interaktif untuk asesmen pembelajaran melalui kuis/tes interaktif.</li> </ul> </li> <li>3. <b>Video Pendek (3 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampilkan video pendek yang mengilustrasikan konsep dasar pecahan dengan cara yang menarik dan interaktif.</li> <li>• Contoh: Tampilkan video animasi tentang membagi sebuah pizza menjadi beberapa bagian yang sama besar (Misalnya <a href="https://youtu.be/UC0S6dNv3ATuJm9FS8B7H7G0-2T">https://youtu.be/UC0S6dNv3ATuJm9FS8B7H7G0-2T</a>)</li> <li>• Selama menonton video, ajak siswa untuk mencatat hal-hal menarik yang mereka lihat.</li> </ul> </li> <li>4. <b>Diskusi Singkat (5 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah menonton video, adakan diskusi singkat dengan siswa.</li> <li>• Tanyakan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong pemikiran kritis dan kreativitas, seperti "Apa yang paling menarik dari video tadi?" atau "Apa yang bisa kita pelajari dari eksperimen itu?"</li> <li>• Biarkan siswa berbagi pandangan mereka.</li> </ul> </li> <li>5. <b>Aktivitas Interaktif (10 menit)</b> → <i>Memetakan Kebutuhan Belajar Siswa (10 menit)</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan aplikasi atau situs web interaktif yang relevan dengan topik konsep dasar pecahan (Misalnya: bermain tebak gambar pecahan dengan situs web <a href="https://www.gartic.io">gartic.io</a>).</li> <li>• Berikan instruksi singkat tentang cara menggunakan alat interaktif tersebut.</li> <li>• Ajak siswa untuk berpartisipasi dalam eksperimen atau simulasi yang sederhana.</li> <li>• Selama beres eksperimen atau simulasi, amati dan catat kebutuhan belajar siswa.</li> </ul> </li> </ol>

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
<p style="text-align: center;"><b>MODUL AJAR</b> <b>MATEMATIKA</b> FASE B</p> <p style="text-align: right; border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">Kelas <b>IV</b></p> <p><b>ALAT DAN MATERI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Komputer atau perangkat untuk setiap siswa atau kelompok.</li> <li>2. Aplikasi atau situs web yang memungkinkan siswa membandingkan dan mengurutkan antar pecahan.</li> <li>3. Daftar panduan atau instruksi tentang cara membandingkan dan mengurutkan antar pecahan.</li> </ol> <p><b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b> <i>Catatan: Catatan belajar: "Membandingkan adalah &amp; kemampuan di bagian atas?"</i></p> <p><b>Kegiatan Inti (70 Menit)</b></p> <p><b>Membandingkan dan Mengurutkan Pecahan dengan Pemilang Satu (10 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep Membandingkan dan Mengurutkan Pecahan (10 Menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan animasi atau media interaktif untuk memperkenalkan konsep membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan pemilang satu.</li> <li>• Contoh: Tunjukkan dua situs tiga strip pecahan dengan pemilang satu, tetapi penyebutnya berbeda kemudian tunjukkan langkah-langkah membandingkan dan mengurutkannya.</li> </ul> </li> <li>2. Diskusi dan Latihan (10 Menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajak siswa untuk berdiskusi tentang bagaimana membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan pemilang satu.</li> <li>• Berikan latihan sederhana, seperti membandingkan <math>\frac{1}{2}</math>, <math>\frac{1}{4}</math>, <math>\frac{1}{5}</math> dan <math>\frac{1}{3}</math>, serta mengurutkannya.</li> </ul> </li> <li>3. Aktivitas Berbasis Teknologi Interaktif (15 Menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan permainan/aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan pemilang satu dalam konteks yang menyenangkan.</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Membandingkan dan Mengurutkan Pecahan dengan Penyebut yang Sama (10 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep Membandingkan dan Mengurutkan Pecahan dengan Penyebut yang Sama (10 Menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan animasi atau media interaktif untuk memperkenalkan konsep membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan penyebut yang sama.</li> <li>• Contoh: Tunjukkan bagaimana membandingkan <math>\frac{2}{8}</math>, <math>\frac{4}{8}</math>, dan <math>\frac{7}{8}</math>, serta tunjukkan bagaimana mengurutkannya.</li> </ul> </li> <li>2. Diskusi dan Latihan (10 Menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajak siswa untuk berdiskusi tentang bagaimana membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan penyebut yang sama.</li> <li>• Berikan latihan membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan penyebut yang sama, seperti <math>\frac{3}{6}</math>, <math>\frac{5}{6}</math>, dan <math>\frac{1}{6}</math>.</li> </ul> </li> <li>3. Aktivitas Berbasis Teknologi Interaktif (15 Menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan permainan/aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan penyebut yang sama dalam konteks yang menyenangkan.</li> </ul> </li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>MODUL AJAR</b> <b>MATEMATIKA</b> FASE B</p> <p style="text-align: right; border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">Kelas <b>IV</b></p> <p><b>ALAT DAN MATERI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proyektor atau layar komputer.</li> <li>2. Aplikasi atau situs web yang memungkinkan siswa membandingkan dan mengurutkan antar pecahan.</li> <li>3. Daftar panduan atau instruksi tentang cara membandingkan dan mengurutkan antar pecahan.</li> </ol> <p><b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b></p> <p><b>Kegiatan Inti (70 Menit)</b></p> <p><b>Membandingkan dan Mengurutkan Pecahan dengan Pemilang Satu (10 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep Membandingkan dan Mengurutkan Pecahan (10 Menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan animasi atau media interaktif untuk memperkenalkan konsep membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan pemilang satu.</li> <li>• Contoh: Tunjukkan dua situs tiga strip pecahan dengan pemilang satu, tetapi penyebutnya berbeda kemudian tunjukkan langkah-langkah membandingkan dan mengurutkannya.</li> </ul> </li> <li>2. Diskusi dan Latihan - Membandingkan Eksplorasi Individual dan Kelompok (10 Menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajak siswa untuk berdiskusi tentang bagaimana membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan pemilang satu.</li> <li>• Berikan latihan sederhana, seperti membandingkan <math>\frac{1}{2}</math>, <math>\frac{1}{4}</math>, <math>\frac{1}{5}</math> dan <math>\frac{1}{3}</math>, serta mengurutkannya.</li> </ul> </li> <li>3. Aktivitas Berbasis Teknologi Interaktif (15 Menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan permainan/aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan pemilang satu dalam konteks yang menyenangkan. (Hidayat <a href="http://www.kidsheets.com">www.kidsheets.com</a>)</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Membandingkan dan Mengurutkan Pecahan dengan Penyebut yang Sama (10 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep Membandingkan dan Mengurutkan Pecahan dengan Penyebut yang Sama (10 Menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan animasi atau media interaktif untuk memperkenalkan konsep membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan penyebut yang sama.</li> <li>• Contoh: Tunjukkan bagaimana membandingkan <math>\frac{2}{8}</math>, <math>\frac{4}{8}</math>, dan <math>\frac{7}{8}</math>, serta tunjukkan bagaimana mengurutkannya.</li> </ul> </li> <li>2. Diskusi dan Latihan - Membandingkan Eksplorasi Individual dan Kelompok (10 Menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajak siswa untuk berdiskusi tentang bagaimana membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan penyebut yang sama.</li> <li>• Berikan latihan membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan penyebut yang sama, seperti <math>\frac{3}{6}</math>, <math>\frac{5}{6}</math>, dan <math>\frac{1}{6}</math>.</li> </ul> </li> <li>3. Aktivitas Berbasis Teknologi Interaktif (15 Menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan permainan/aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan penyebut yang sama dalam konteks yang menyenangkan. (Hidayat <a href="http://www.kidsheets.com">www.kidsheets.com</a>)</li> </ul> </li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>MODUL AJAR</b> <b>MATEMATIKA</b> FASE B</p> <p style="text-align: right; border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">Kelas <b>IV</b></p> <p><b>ALAT DAN MATERI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Papan tulis atau layar proyektor.</li> <li>2. Gambar-gambar pecahan dan kertas karton.</li> <li>3. Lembaran kertas atau sticky notes untuk setiap siswa.</li> <li>4. Aplikasi atau situs web untuk membuat tes/tuis.</li> </ol> <p><b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b></p> <p><b>Kegiatan Penutup (20 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar (2 menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sambut siswa dengan senyuman dan kata-kata positif.</li> <li>• Jelaskan bahwa mereka akan mengakhiri pelajaran hari ini dengan kegiatan yang kreatif.</li> </ul> </li> <li>2. Kegiatan Kreatif Bagian 1: Membandingkan Pecahan (5 menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berikan setiap siswa selembar kertas atau sticky notes.</li> <li>• Tampilkan dua gambar pecahan pada layar proyektor atau papan tulis dan minta siswa untuk membandingkannya dengan membuat simbol <math>&gt;</math>, <math>&lt;</math>, atau <math>=</math> di atas kertas mereka.</li> <li>• Contoh: Tampilkan <math>\frac{2}{3}</math> dan <math>\frac{3}{4}</math> dan minta siswa untuk membandingkannya.</li> </ul> </li> <li>3. Kegiatan Kreatif Bagian 2: Mengurutkan Pecahan (5 menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampilkan tiga gambar pecahan dengan pemilang satu atau penyebut yang sama.</li> <li>• Minta siswa untuk mengurutkannya dari yang terkecil hingga yang terbesar dengan cara menuliskannya di kertas mereka.</li> <li>• Contoh: Tampilkan <math>\frac{1}{5}</math>, <math>\frac{2}{5}</math>, dan <math>\frac{3}{5}</math> dan minta siswa untuk mengurutkannya.</li> </ul> </li> <li>4. Tes Tertulis/Kuis (10 menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berikan lembar tes tertulis kepada siswa atau siapkan aplikasi/situs web untuk tes.</li> </ul> </li> <li>5. Kegiatan Berbagi Pengalaman (Pembelajaran: Pizza Pecahan (10 menit)) <i>→ Belajar Siswa</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagikan pizza kepada setiap siswa atau kelompok masing-masing kelompok.</li> <li>• Sebelum mereka bisa memakan pizza, mereka harus melakukan beberapa tugas terkait pecahan. Misalnya, mereka harus membagi pizza menjadi pecahan yang berbeda-beda seperti <math>\frac{1}{2}</math>, <math>\frac{1}{4}</math>, <math>\frac{1}{8}</math>, dan seterusnya. Selain itu, mereka juga harus membandingkan pecahan yang berbeda untuk menentukan mana yang lebih besar atau lebih kecil. Ini bisa menjadi cara yang interaktif dan lezat untuk menguji pemahaman mereka tentang pecahan.</li> </ul> </li> <li>6. Refleksi (5 menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya siswa tentang apa yang mereka pelajari dalam kegiatan ini.</li> <li>• Diskusikan pentingnya memahami konsep membandingkan dan mengurutkan pecahan dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul> </li> <li>7. Pemberian Penghargaan (2 menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berikan pujian dan penghargaan kepada siswa atas partisipasi mereka dalam kegiatan penutup.</li> </ul> </li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>MODUL AJAR</b> <b>MATEMATIKA</b> FASE B</p> <p style="text-align: right; border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">Kelas <b>IV</b></p> <p><b>ALAT DAN MATERI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Papan tulis atau layar proyektor.</li> <li>2. Gambar-gambar pecahan dan kertas karton.</li> <li>3. Lembaran kertas atau sticky notes untuk setiap siswa.</li> <li>4. Aplikasi atau situs web untuk membuat tes/tuis.</li> </ol> <p><b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b></p> <p><b>Kegiatan Penutup (45 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar (2 menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sambut siswa dengan senyuman dan kata-kata positif.</li> <li>• Jelaskan bahwa mereka akan mengakhiri pelajaran hari ini dengan kegiatan yang kreatif.</li> </ul> </li> <li>2. Kegiatan Kreatif Bagian 1: Membandingkan Pecahan (5 menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berikan setiap siswa selembar kertas atau sticky notes.</li> <li>• Tampilkan dua gambar pecahan pada layar proyektor atau papan tulis dan minta siswa untuk membandingkannya dengan membuat simbol <math>&gt;</math>, <math>&lt;</math>, atau <math>=</math> di atas kertas mereka.</li> <li>• Contoh: Tampilkan <math>\frac{2}{3}</math> dan <math>\frac{3}{4}</math> dan minta siswa untuk membandingkannya.</li> </ul> </li> <li>3. Kegiatan Kreatif Bagian 2: Mengurutkan Pecahan (5 menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampilkan tiga gambar pecahan dengan pemilang satu atau penyebut yang sama.</li> <li>• Minta siswa untuk mengurutkannya dari yang terkecil hingga yang terbesar dengan cara menuliskannya di kertas mereka.</li> <li>• Contoh: Tampilkan <math>\frac{1}{5}</math>, <math>\frac{2}{5}</math>, dan <math>\frac{3}{5}</math> dan minta siswa untuk mengurutkannya.</li> </ul> </li> <li>4. Tes Tertulis/Kuis (10 menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berikan lembar tes tertulis kepada siswa atau siapkan aplikasi/situs web untuk tes. (Hidayat <a href="http://www.kidsheets.com">www.kidsheets.com</a>)</li> </ul> </li> <li>5. Kegiatan Berbagi Pengalaman Belajar Siswa - Pizza Pecahan (10 menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagikan pizza kepada setiap siswa atau kepada masing-masing kelompok.</li> <li>• Sebelum mereka bisa memakan pizza, mereka harus melakukan beberapa tugas terkait pecahan. Misalnya, mereka harus membagi pizza menjadi pecahan yang berbeda-beda seperti <math>\frac{1}{2}</math>, <math>\frac{1}{4}</math>, <math>\frac{1}{8}</math>, dan seterusnya. Selain itu, mereka juga harus membandingkan pecahan yang berbeda untuk menentukan mana yang lebih besar atau lebih kecil. Ini bisa menjadi cara yang interaktif dan lezat untuk menguji pemahaman mereka tentang pecahan.</li> </ul> </li> <li>6. Refleksi (5 menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya siswa tentang apa yang mereka pelajari dalam kegiatan ini.</li> <li>• Diskusikan pentingnya memahami konsep membandingkan dan mengurutkan pecahan dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul> </li> <li>7. Pemberian Penghargaan (2 menit)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berikan pujian dan penghargaan kepada siswa atas partisipasi mereka dalam kegiatan penutup.</li> </ul> </li> </ol>

#### 4. Implementation

Pada tahap implementasi atau penerapan peneliti melakukan uji terbatas penggunaan model pembelajaran *Better Plan* untuk pembelajaran di kelas IV SD Negeri Dukuh 03 Salatiga dengan melibatkan 26 orang siswa yang dilaksanakan pada tanggal 22 November 2023, dalam 1 pertemuan dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran x 35 menit. Dari hasil penerapan ini diperoleh data hasil respon siswa menggunakan produk model pembelajaran *Better Plan* yang telah divalidasi.

Dari hasil data pengisian angket siswa, penggunaan model pembelajaran *Better Plan* dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri Dukuh 03 Salatiga memiliki respon yang sangat baik, dengan rician yaitu: 1) Dalam indikator memahami konsep-konsep pembelajaran, 16 siswa mengisi baik dan 10 siswa mengisi sangat baik; 2) Dalam indikator minat dan motivasi dalam belajar, 18 siswa mengisi baik dan 8 siswa mengisi sangat baik; serta 3) Dalam indikator keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, 15 siswa mengisi



baik dan 7 siswa mengisi sangat baik. Namun masih ada 4 siswa yang mengisi tidak baik, setelah peneliti analisis dan cari tahu penyebabnya ternyata siswa belum memahami dengan baik instruksi yang diberikan saat pembelajaran.

### 5. Evaluation

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan kegiatan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pengembangan model pembelajaran *Better Plan*. Peneliti mengumpulkan data evaluasi melalui angket yang diisi oleh dua validator ahli pembelajaran untuk mengetahui hasil validasi pengembangan produk model pembelajaran *Better Plan* dan angket yang diisi oleh siswa untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan produk model pembelajaran *Better Plan*.

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh dua validator ahli pembelajaran pengembangan produk model pembelajaran *Better Plan* dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan. Berikut adalah rincian hasil validasi pengembangan produk model pembelajaran *Better Plan*:

Tabel 7. Kevalidan Produk Model Pembelajaran *Better Plan*

No.	Validator	Skor Jumlah	Persentase (%)	Kategori
1.	Ahli Pembelajaran 1	80	95%	Sangat Valid
2.	Ahli Pembelajaran 2	79	94%	Sangat Valid

Dari hasil data pengisian angket siswa, penerapan model pembelajaran *Better Plan* dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri Dukuh 03 Salatiga dengan melibatkan 26 siswa, juga memiliki respon yang sangat baik. Adapun penjelasannya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Indikator	Jumlah Respon Siswa			
		Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Baik	Sangat Baik
1.	Memahami konsep-konsep pembelajaran	0	0	16	10
2.	Minat dan motivasi dalam belajar	0	0	18	8
3.	Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	0	4	15	7

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) Produk pengembangan model pembelajaran *Better Plan* berhasil dikembangkan oleh peneliti dengan langkah mengembangkan model pembelajaran yang berbasis teknologi interaktif, pembelajaran yang berdiferensiasi, dan pengalaman belajar yang dibagikan untuk pembelajaran di SD; (2) Produk pengembangan model pembelajaran *Better Plan* dinyatakan berhasil dikembangkan dengan kategori sangat valid, mendapatkan validasi dari dua ahli pembelajaran dengan persentase 95% dari validator 1 dan 94% dari validator 2 sehingga produk dinyatakan dapat digunakan.

### DAFTAR RUJUKAN

- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Lampuhyang*, 11(2), 13–25.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Mahendra, Y., Apriza, B., & Rohmani, R. (2022). Learning Loss Pembelajaran Calistung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9294–9303.

- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Parhan, M., & Sutedja, B. (2019). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Agama Islam di Universitas Pendidikan Indonesia. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 114–126.
- Tarigan, A. L. (2021). Evaluasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19 di Kecamatan Minas. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1).
- Warsito, H., Winingsih, E., Setiawati, D., & Naqiyah, N. (2022). Pembelajaran Online Pasca Pandemi Covid 19: Identifikasi Masalah Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 5(1), 75–84.
- Wulandari, A. S. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Solusi Pembelajaran dalam Keberagaman. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(3), 682–689.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.