



---

## Desain *LinTar* materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya meningkatkan *Adversity Quotient & Self Management* Kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran

Frika Trisetya N.<sup>1\*</sup>, Mohamad Fatih<sup>2</sup>, Cindya Alfi<sup>3</sup>

frikapundu31@gmail.com<sup>1\*</sup>, mohamadfatih@unublitar.ac.id<sup>2</sup>, cindyalfi22@gmail.com<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Received: 23 06 2024. Revised: 03 07 2024. Accepted: 05 07 2024.

**Abstract :** The purpose of this study was to determine whether there was an increase in fourth grade students of SD Plus Sunan Pandanaran Blitar district regarding *Adversity Quotient* and *Self Management* skills. Research and Development (RnD) was used as the method in this study with waterfall as the model. Questionnaires, interviews and documentation were used to collect research data. Media, Material and Language experts acted as media validity testers. The assessment from the media expert scored 96.1% in the "Very Valid" category, 100% was obtained from the material expert and the linguist scored 97.7% in the same category. With a score of 92.5% the product was declared feasible by the class teacher. As for the increase in students' *Adversity Quotient*, it obtained an n-gain score of 0.9 in the "High" category as well as the results of increasing students' *Self Management* with a score of 0.8 in the "High" category. So it is concluded that *LinTar* media on the material of my region and its natural wealth is valid and able to increase the ability of *Adversity Quotient* and *Self Management* of fourth grade students of SD Plus Sunan Pandanaran.

**Keywords :** *Adversity Quotient*, *LinTar*, *Self Management*.

**Abstrak :** Tujuan daripada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan dari siswa kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran kabupaten Blitar terkait kemampuan *Adversity Quotient* dan *Self Management*. Penelitian dan Pengembangan (RnD) digunakan sebagai metode pada penelitian ini dengan *waterfall* sebagai model. Angket, wawancara dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Ahli Media, Materi dan Bahasa bertindak sebagai penguji validitas media. Penilaian dari ahli media mendapat skor 96,1% kategori "Sangat Valid", 100% didapat dari ahli materi dan ahli bahasa mendapat skor 97,7% dengan kategori yang sama. Dengan skor 92,5% produk dinyatakan layak oleh guru kelas. Sedangkan untuk peningkatan *Adversity Quotient* siswa, memperoleh skor n-gain sebesar 0,9 dengan kategori "Tinggi" begitupun hasil peningkatan *Self Management* siswa dengan perolehan skor sebesar 0,8 kategori "Tinggi". Sehingga disimpulkan bahwa media *LinTar* materi daerahku dan kekayaan alamnya valid dan mampu meningkatkan kemampuan *Adversity Quotient* dan *Self Management* siswa kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran

**Kata Kunci :** *Adversity Quotient, LinTar, Self Management.*

## PENDAHULUAN

Salah satu pengembangan kurikulum yang disebut IPAS mengintegrasikan ilmu sosial dan ilmu pengetahuan alam ke dalam satu mata pelajaran. Secara alamiah, ilmu pengetahuan yang mempelajari alam juga memiliki banyak kaitan dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga pendidikan terpadu merupakan suatu hal yang memungkinkan. Pembelajaran IPA merupakan proses belajar dimana siswa terlibat dalam kegiatan belajar yang lebih aktif karena mereka mengamati realitas alam semesta (Fatih, 2021). Sementara itu, studi sosial (IPS) mempelajari berbagai peristiwa, fakta, ide, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Belajar IPAS menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tentang kejadian-kejadian di lingkungan mereka. Keingintahuan seperti ini dapat menginspirasi siswa untuk belajar tentang cara kerja alam semesta dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi kehidupan yang kita kenal (Suhelayanti et al., 2023).

Mata Pelajaran IPAS memberi peluang bagi para siswa dalam proses pengembangan rasa ingin tahu mereka. Kurikulum pengajaran untuk IPAS harus dipusatkan pada pengembangan rasa ingin tahu dan pertumbuhan siswa menuju masa depan. Selama pembelajaran, sering kali kita menjumpai siswa yang tidak siap untuk mempelajari apa yang guru coba ajarkan kepada mereka. Karena mereka biasanya kurang terlibat dan bersemangat tentang materi, hasil belajar siswa sering kali tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sejalan dengan (Fatih, 2018) yang berpendapat bahwa peserta didik yang tidak memiliki antusiasme dan motivasi tidak akan mendapatkan hasil yang terbaik, seperti yang terlihat dari rendahnya tingkat penguasaan mereka terhadap materi pelajaran, yang biasanya dinilai dari prestasi atau nilai tes.

Disamakan dengan fenomena yang terjadi di lapangan, berdasarkan temuan awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara di SD Plus Sunan Pandanaran kabupaten Blitar pada hari Sabtu tanggal 16 Desember 2023 yaitu minimnya media untuk menunjang pembelajaran agar peserta didik termotivasi meningkatkan prestasi belajarnya. Seperti halnya (Fatih et al., 2023) yang berpendapat bahwa kurangnya penggunaan media yang kreatif dapat mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton. Akibatnya guru tidak dapat menyampaikan materi dengan maksimal. Hal ini tentunya mengakibatkan rendahnya tingkat daya juang atau *adversity quotient* peserta didik. Peserta didik merasa bosan ketika mengikuti pelajaran IPAS khususnya materi tentang “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” yang berada di kelas IV semester 2. Selain itu, beberapa peserta didik SD Plus Sunan Pandanaran kabupaten Blitar belum bisa mengatur

tingkah lakunya sendiri atau *self managment* secara sadar sehingga guru juga merasa kesulitan dalam mengondisikan peserta didik.

Observasi dan wawancara yang dilakukan sebagai analisis kebutuhan menghasilkan data bahwasanya diperlukan kreativitas dan inovasi terkait cara memberikan pengajaran pelajaran IPAS khususnya materi tentang “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” yang berada di kelas IV semester 2. Media Aplikasi LinTar (Keliling Blitar) bisa menjadi salah satu solusi yang dibutuhkan. Pada aplikasi ini peserta didik akan mengenal lebih dalam tentang “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” secara kontekstual yang disertai gambar, video, *google maps* dan penjelasannya. Aplikasi LinTar ini dirancang untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dengan menggunakan model *project based learning* ini di harapkan dapat meningkatkan daya juang atau *adversity quotient* peserta didik dalam menghadapi kesulitan serta mampu mengatur tingkah laku diri sendiri atau *self managment*.

Salah satu strategi pembelajaran yang memenuhi tuntutan siswa yang membutuhkan suasana kelas yang nyata yang mencerminkan konteks lapangan yang sebenarnya adalah pembelajaran berbasis proyek (Dharmayani, 2021). (R. T. Sari & Angreni, 2018) dalam pelaksanaannya, model ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan cara melakukan penelitian, memilih topik, dan menyelesaikan proyek tertentu. Sebagai hasilnya, guru harus dapat menyesuaikan strategi pengajaran ini dengan materi yang mereka ajarkan. Karena mereka dapat belajar dari apa yang mereka amati di lingkungan sekitar mereka, anak-anak yang menggunakan pendekatan pembelajaran seperti ini akan menjadi lebih aktif dan inovatif.

Secara ringkas (Stoltz, 1999) mendefenisikan *adversity quotient* adalah ukuran kecerdasan seseorang dalam mengatasi tantangan dan rintangan serta bagaimana cara mereka untuk mengatasinya. *Adversity quotient* juga merupakan seberapa baik seseorang merespons kesulitan dan juga mengindikasikan seberapa baik mereka dapat memajukan tujuan hidup mereka. (Jannah et al., 2024) menyatakan bahwa *Adversity quotient* merupakan kemampuan siswa untuk mengatasi hambatan yang berdampak pada siswa yang berjuang untuk menanggapi tantangan yang dihadapi saat menyelesaikan tugas. *Self management* merupakan pendekatan yang berasal dari pendekatan tingkah laku. Pendekatan behavioral yakni pendekatan yang secara konstan berusaha untuk mengubah perilaku manusia secara langsung. Alih-alih berfokus pada pembentukan model kepribadian yang berbeda, pendekatan ini lebih menekankan pada pembelajaran (Imran, 2022). Dari uraian sebelumnya, dapat disimpulkan *self management*

adalah taktik yang dapat digunakan orang untuk secara sengaja mengendalikan perilaku mereka sendiri untuk memengaruhi aspek perilaku yang ingin mereka ubah.

Penelitian terdahulu yang pertama, adalah penelitian yang disusun oleh Evy Septriani pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Pariwisata Kota Pagar Alam” Dalam penelitiannya memiliki kesamaan yakni pengembangan Aplikasi dan menggunakan metode penelitian R&D. Perbedaannya terletak pada produk yang dikembangkan. Kedua, ada penelitian yang disusun oleh Ria pada tahun 2019 dengan penelitian yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Budaya Nusantara Untuk Sekolah Dasar (SD) Berbasis Android”. Dalam penelitian ini memiliki kesamaan yakni pembuatan aplikasi, menggunakan metode penelitian R&D, dan juga menggunakan model *Waterfall*. Perbedaannya terletak pada isi aplikasinya.

Khususnya pada kelas IV SD Plus Sunan pandanaran banyak keuntungan dalam proses dan hasil didapat melalui pembelajaran interaktif. Selain untuk meningkatkan sikap mampu mengatur tingkah laku diri sendiri terhadap pembelajaran juga meningkatkan kegigihan dalam hidup dan tidak mudah menyerah saat belajar. Kemampuan aplikasi ini untuk menggabungkan teks, foto, suara, grafik, dan rute ke situs membuat pembelajaran interaktif menjadi lebih menarik bagi siswa dan tidak membosankan. Anak-anak menggunakan ponsel pintar mereka tidak hanya untuk bermain game, tetapi juga sebagai alat pendidikan. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Alfi et al., 2022) pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa menyerap informasi secara cepat tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dari hal tersebut maka munculah sebuah gagasan untuk membuat sebuah Desain Aplikasi LinTar yang memuat pengetahuan sesuai materi daerahku dan kekayaan

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan yakni Research and Development (RnD) dengan model pengembangan waterfall. Model ini mewakili proses pengembangan perangkat lunak yang berurutan, melewati tahapan - tahapan *Requirements Analysis and Definition, Sytem and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing, dan Operational and Maintenance*. Sebanyak dua puluh siswa kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran berperan sebagai subjek dalam penelitian. Kuisisioner angket, wawancara dan dokumentasi dipergunakan sebagai teknik untuk pengambilan data dalam penelitian ini. Lembar wawancara digunakan sebagai pengumpulan data awal terkait permasalahan yang terjadi di kelas melalui wawancara guru, sedangkan kuisisioner angket digunakan untuk mendapatkan data berupa

kevalidan, kelayakan dan peningkatan *adversity quotient* serta *self management* siswa. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk mengukur validitas dan kelayakan dari data.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase penilaian (%)

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Persentase yang didapat kemudian diinterpretasikan ke dalam kualifikasi berdasarkan tabel berikut.

Tabel 1. Kualifikasi skala tingkat kevalidan

Tingkat Kecapaian	Tingkat Kevalidan	Deskripsi
0-54%	Tidak Valid	Revisi
56-65%	Kurang Valid	Revisi
66-75%	Cukup Valid	Revisi
76-90%	Valid	Tidak Revisi
91-100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Sedangkan untuk interpretasi angket kelayakan dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 2. Persentase hasil dan keterangan

Makna	Persentase	Keterangan
Jika memiliki kesesuaian	81 - 100%	Sangat layak
Jika memiliki kesesuaian	61 - 80%	Layak
Jika memiliki kesesuaian	41 - 60%	Cukup layak
Jika memiliki kesesuaian	21 - 40%	Kurang layak
Jika memiliki kesesuaian	0-20%	Kurang layak sekali

Adapun untuk mengukur peningkatan *adversity quotient* dan *self management* siswa menggunakan skala guttman yang memiliki 2 interval yaitu “ya” memiliki nilai 1, dan “tidak” memiliki nilai 0. Selanjutnya untuk menetapkan interval kelas dan menentukan nilai kategori variabel pada angket menggunakan rumus.

$$\text{Interval} = \frac{\text{Total tertinggi} - \text{Total terendah}}{\text{jumlah kategori}}$$

Untuk mendapatkan data peningkatan *adversity quotient* dan *self management* menggunakan rumus n-gain sebagai berikut.

$$\text{Gain score} = \frac{\text{skor angket akhir} - \text{skor angket awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket awal}}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

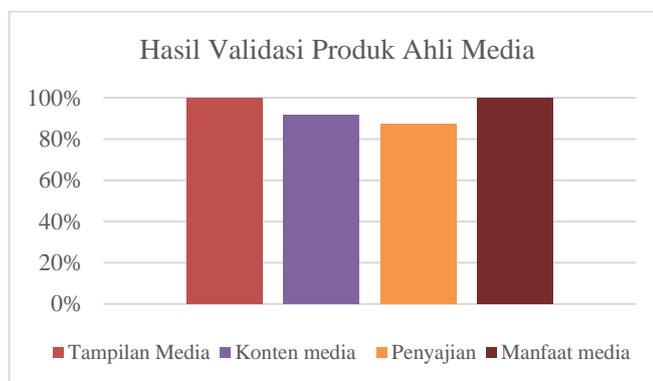
Pada penelitian ini dihasilkan produk berupa LinTar yang memuat pengetahuan sesuai materi daerahku dan kekayaan. Selanjutnya tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah akan disampaikan berikut.

Desain LinTar materi daerahku dan kekayaan alamnya. Pada tahap pertama pengembangan desain LinTar materi daerahku dan kekayaan alamnya dimulai dari tahap analisis terhadap karakter peserta didik kelas IV, dimana Peserta didik merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran karena minimnya media untuk menunjang pembelajaran agar peserta didik termotivasi meningkatkan prestasi belajarnya, selain itu peserta didik masih belum bisa mengatur tingkah lakunya sendiri *atau self management* secara sadar sehingga guru kesulitan mengkondisikan siswa. Peserta didik lebih senang dan semangat memahami materi ketika guru menggunakan media sebagai alat bantu belajar. Hal ini selaras dengan pendapat (Fatih, 2020) bahwa Sekumpulan instrumen yang disebut media pembelajaran dipakai guna mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima, dalam hal ini, guru dan murid. Selanjutnya menganalisis kebutuhan media pembelajaran yaitu menentukan materi dan capaian pembelajaran. Materi “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar di Indonesia. Materi ini berada dikelas IV mata pelajaran IPAS semester 2 yang membahas tentang daerah tempat tinggal, kekayaan alam dan masyarakat di daerah tersebut. Capaian pembelajaran pada materi ini adalah Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya.

Tahap analisis kebutuhan memberikan informasi tentang analisis kebutuhan, yang kemudian dianalisis pada tingkat ini dan dimasukkan ke dalam desain pengembangan pada tahap kedua, yaitu tahap desain sistem. Tahap ketiga adalah tahap implementasi dan pengujian unit, dimana pada tahap ini produk yang telah dirancang ditransformasikan ke dalam media pembelajaran yang sesungguhnya. Tahap Integrasi dan Pengujian Sistem adalah tahap keempat, setelah pengembang melakukan implementasi dan pengujian unit. Ahli materi, media, dan bahasa akan memvalidasi materi pembelajaran yang telah dibuat melalui pengujian validasi instrumen dan produk. Operasi dan Pemeliharaan adalah langkah kelima. Media pembelajaran dipelihara selama tahap akhir. Memperbaiki bagian yang rusak atau tidak berfungsi adalah proses pemeliharaan. Setelah tahap validasi produk oleh para ahli, produk diperbarui berdasarkan rekomendasi dan umpan balik dari mereka agar media lebih ramah anak.

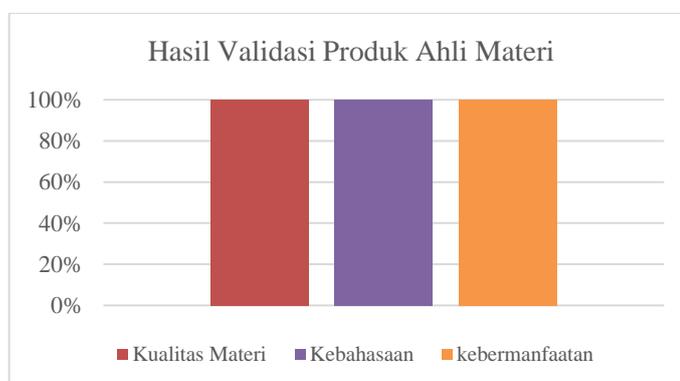
Kevalidan desain LinTar materi daerahku dan kekayaan alamnya. Bapak Fernadiksa Rasta Putra Pratama, M.Pd, selaku Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar menguji validitas

media Aplikasi LinTar Daerahku dan Kekayaan Alamnya dari aspek tampilan hingga manfaat media yang dijalankan, agar tercipta media yang valid. Grafik berikut menunjukkan hasil uji validasi pakar media.



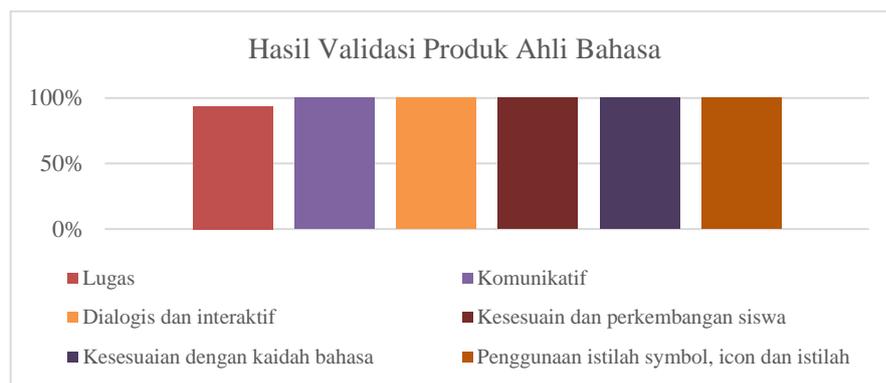
Gambar 1. Hasil penilaian pakar media

Penilaian validitas secara keseluruhan dari ahli media mendapatkan persentase 96.1% dengan kriteria “sangat valid”. Sejalan dengan penelitian (Fatih et al., 2022) yang memperoleh skor validasi ahli media sebesar 85% dengan kategori “Sangat Valid”. Yang artinya semua komponen kevalidan yang meliputi aspek tampilan, aspek konten media, aspek penyajian dan aspek manfaat media tercapai sesuai dengan tabel persentase. (Hamid, 2020) berpendapat bahwa Materi pembelajaran yang efektif, menarik, dan berkualitas tinggi dapat menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan kemauan siswa dan mendorong mereka untuk menjadi pelajar yang lebih aktif dan antusias. Ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd, seorang Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar melakukan penilaian materi terhadap media ini. Tujuannya untuk menguji penyajian Aplikasi LinTar Daerahku dan Kekayaan Alamnya terkait materi, agar tercipta media yang valid. Berikut grafik hasil uji validasi materi.



Gambar 2. Hasil penilaian pakar materi

Berdasarkan grafik dapat disimpulkan bahwa keseluruhan penilaian validitas dari pakar materi mendapatkan persentase 100% dengan kriteria “sangat valid”. Adapun keterkaitan dengan penelitian dari (W. N. Sari & Ahmad, 2021) sama memperoleh nilai dari validitas pakar materi dengan skor persentase sebesar 91% dengan kategori “Sangat Valid”. Yang artinya semua komponen kevalidan yang meliputi aspek kualitas materi, aspek kebahasaan, dan aspek kebermanfaatan tercapai sesuai dengan tabel persentase. Hal ini sesuai dengan pemahaman (Alhanif, 2019) bahwa siswa akan belajar lebih efisien dengan menggunakan indera penglihatan mereka, dan bahwa materi pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, kosakata yang tidak baku juga digunakan dalam bahasa tersebut. Untuk menghasilkan suatu media yang valid, validator bahasa mencoba mengevaluasi bagaimana aplikasi Lintar Daerahku dan Kekayaan Alamnya menyajikan bahasanya. Penilaian ini dilakukan oleh salah satu dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yakni Ibu Latifatul Jannah, M.Pd. Berikut merupakan grafik dari penilaian oleh pakar Bahasa.

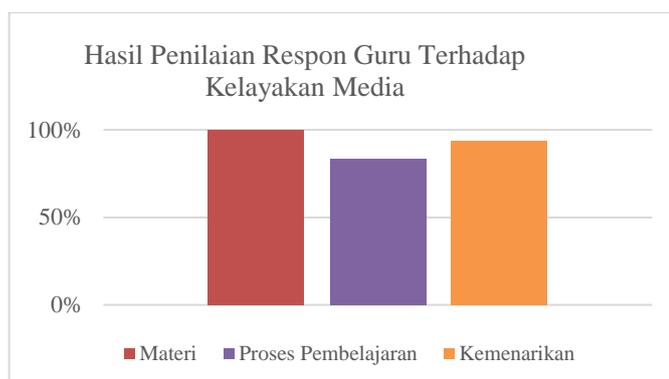


Gambar 3. Hasil penilaian ahli materi

Berdasarkan grafik bahwa aspek lugas mendapatkan persentase sebesar 93,7%, komponen komunikatif mendapatkan persentase sebesar 100%, komponen dialogis dan interaktif mendapatkan persentase sebesar 100%, komponen kesesuaian dengan perkembangan siswa 100%, komponen kesesuaian dengan kaidah bahasa mendapatkan persentase sebesar 100%, dan komponen penggunaan istilah, simbol atau ikon mendapatkan persentase sebesar 100%. Keseluruhan hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan persentase 97,7% dengan kualifikasi “sangat valid”. Berkaitan dengan penelitian (Khofifah et al., 2023) yang mendapatkan skor penilaian dari ahli bahasa memperoleh kevalidan total 90,66% dengan kategori “Sangat Valid”. Sehingga membuktikan bahwa media aplikasi LinTar dapat digunakan pada pembelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya.

Kelayakan Lintar materi daerahku dan kekayaan alamnya. Adapun kelayakan media ini diuji melalui lembar angket respon guru aspek materi, proses pembelajaran dan kemenarikan.

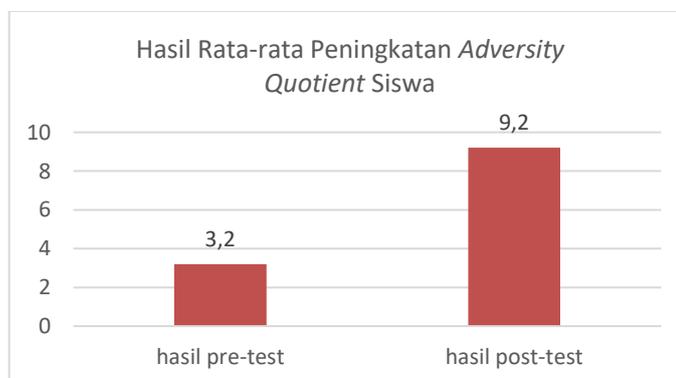
Angket diberikan kepada Ibu Zulia Alam, S.Pd, selaku guru kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran. Berikut grafik yang menyajikan rekapitulasi hasil respon guru aspek kelayakan.



Gambar 4. Hasil Penilaian Respon Guru Terhadap Kelayakan Media

Berdasarkan grafik bahwa kandungan materi mendapatkan persentase sebesar 100%, kandungan Proses pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 83,3%, dan kandungan kemenarikan mendapatkan persentase sebesar 93,7%. Adapun keseluruhan hasil penilaian guru terhadap kelayakan media mendapatkan persentase sebesar 92,7% dengan kriteria “sangat valid”. Selaras dengan penelitian dari (Fatih & Alfi, 2021) yang memperoleh hasil kelayakan media sebesar 87% dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media LinTar untuk pembelajaran memiliki nilai kelayakan yang tinggi berdasarkan evaluasi guru.

Peningkatan *Adversity Quotient* dan *Self Management*. Pada tahap ini, uji coba produk aplikasi LinTar materi daerahku dan kekayaan alamnya peneliti melibatkan sebanyak dua puluh peserta didik kelas IV sebagai subjek. Uji coba produk dilakukan oleh peneliti secara langsung datang ke sekolah. Uji coba produk berupa *pre-test* dan *post-test*. Berikut grafik yang menunjukkan hasil rata rata *pre-test* dan *post-test* peningkatan *Adversity Quotient*.

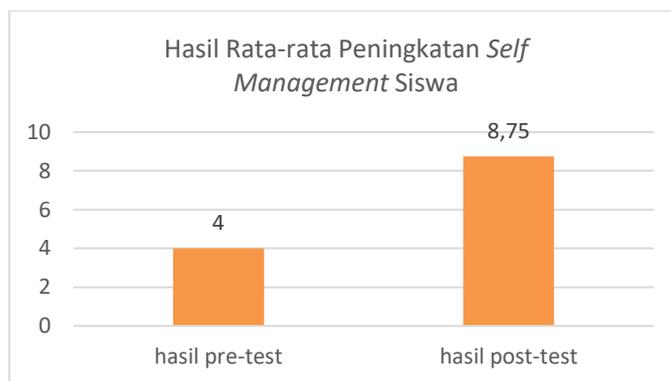


Gambar 5. Hasil Rata-rata Peningkatan *Adversity Quotient* Siswa

Ditilik dari grafik di atas, rata-rata angket awal mendapatkan nilai 3,2 sedangkan rata-rata dalam angket akhir mendapatkan nilai sebesar 9,2. Nilai rata-rata 0,89 dengan kategori

“tinggi” diperoleh dari analisis data N-Gain. Ada keterkaitan dengan penelitian oleh (Muqtafa et al., 2024) mendapat hasil skor N-gain pada peningkatan *adversity quotient* sebesar 0,768 dengan kriteria “Tinggi”. Sehingga disimpulkan bahwa *Adversity Quotient* siswa mengalami peningkatan dari yang tidak tuntas dalam tes awal menjadi tuntas pada saat angket akhir.

Sedangkan untuk *self management* siswa hasil rata – rata peningkatan dapat dilihat dari grafik berikut ini.



Gambar 6. Hasil Rata-rata Peningkatan *Self Management* Siswa

Menurut grafik di atas, rata-rata angket awal mendapatkan nilai 4 sedangkan rata-rata dalam angket akhir mendapatkan nilai sebesar 8,75. Maka kategori yang diperoleh adalah “tinggi”. Sehingga *self management* siswa mengalami peningkatan dari yang tidak tuntas dalam tes awal menjadi tuntas pada saat angket akhir. Selaras dengan penelitian (Risatur Rofi’ah, 2021) yang memperoleh peningkatan self managemen dengan kategori sama yaitu “Tinggi”.

## SIMPULAN

Kevalidan produk dinilai melalui pakar media, materi dan bahasa. Persentase 100% diperoleh dari penilaian validitas materi dan mendapat kriteria "sangat valid", validasi media mendapatkan persentase 96,1%, dan 97,7% skor dari pakar bahasa dengan mendapat kriteria yang sama. Guru kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran melakukan penilaian kelayakan media aplikasi LinTar dengan menguji berdasarkan aspek aspek materi, aspek proses pembelajaran dan aspek kemenarikan mendapatkan persentase 92,5% yaitu pada kategori “sangat valid” artinya guru sangat setuju bahwa media aplikasi LinTar ini dapat meningkatkan *adversity quotient* dan *self management* pada siswa. Hasil angket *adversity quotient* dari 20 siswa kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran diperoleh hasil uji post-test dan pre-test diketahui N-Gain Score adalah 0,9 dengan kategori “Tinggi”. Hasil angket diperoleh *self management* siswa dari 20 siswa kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran n diperoleh hasil uji pre-test dan post-test diketahui Gain Skor adalah 0,8 dengan kategori “Tinggi”. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media aplikasi LinTar mampu meningkatkan kemampuan *adversity quotient* dan *self management* siswa kelas IV.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(2),351. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v6i2.487](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487)
- Dharmayani, N. K. Y. (2021). Penerapan model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membuat jamu dan boreh/lulur perawatan badan. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 216–221. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33375>
- Fatih, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Saintifik berbasis Multimedia melalui Model Discovery Learning (Studi pada Tema Selamatkan Mahkluk Hidup Kelas 6 SDN Kepanjenkidul 2 Kota Blitar). *JURNAL PENDIDIKAN: Riset & Konseptual*, 2(2), 137–149. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v2i2.42](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i2.42)
- Fatih, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.348>
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasisebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 5(1), 51. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v5i1.315](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315)
- Fatih, M., Alfi, C., Santoso, E., & Novianti, R. D. (2022). Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKn Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(1), 112. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v6i1.467](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.467)
- Fatih, M., Khomaria, A., Aswitama, L. D., Al Latif, N., & Hidayat, M. M. (2023). Flip Book Digital Berbasis Augmented Reality Materi Balok dan Kubus Siswa Kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 7(3), 524. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i3.770](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i3.770)
- Fatih, M.& Fauziah, M (2021). Pengembangan Media Interaktif Sparkol Videoscribe Sistem Pencernaan Manusia untuk Kelas V di SDN Damarwulan 1 Kabupaten Kediri. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 6(3), 596. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i3.697>
- Imran, N. A. (2022). *Penerapan Teknik Self Management Untuk Mengurangi Kecanduan*

- Media Sosial Pada Siswa Di Sma Negeri 1 Sinjai*. <https://eprints.unm.ac.id/19360/>
- Jannah, M., Apriandi, D., & Andari, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Site Interaktif Untuk Meningkatkan Adversity Quotient Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(1), 293. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i1.8330>
- Khofifah, N. N., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Scrapbook Berbasis Pjbl Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4309–4323. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.8738>
- Muqtafa, M. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Media Sibeda Berbasis Augmented Reality Menggunakan Lc5e Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Self-Authenticity Dan Adversity Quotient Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 102–119. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3268>
- Risatur Rofi'ah. (2021). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving Menggunakan Media TIK untuk Meningkatkan Self Management Siswa. *Conseils : Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.55352/bki.v1i2.98>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>
- Stoltz, P. G. (1999). *Adversity quotient: Turning obstacles into opportunities*. John Wiley & Sons.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.