

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PBL DALAM
MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU SISWA MELALUI MEDIA
VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN IPA SISWA SD**

Siti Rokmanah

Universitas Primagraha

sitirokmanah@primagraha.ac.id

Fadhli Dzil Ikrom

Universitas Primagraha

fadhlidzilikrom@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik dalam pembelajaran IPS materi potensi sumber daya alam dan kegiatan penduduk dengan menggunakan penelitian dan pengembangan (research and development) yang menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui android dan laptop yang valid dan praktis untuk peserta didik di SD Negeri Serang 20. Model pengembangan media pembelajaran interaktif ini mengacu pada model pengembangan 4-D (Four D- Model), yang terdiri atas 4 tahap yaitu, define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Serang 20 dengan subjek penelitian 33 peserta didik dan 1 guru kelas IV. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis kevalidan dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menunjukkan peningkatan pemahaman kognitif peserta didik dengan memanfaatkan aplikasi Smart Apps Creator yang praktis membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang abstrak dan mudah dalam memahami materi, terlihat dari ketertarikan dan peningkatan kognitif peserta didik pada muatan IPS materi potensi sumber daya alam dan kegiatan penduduk.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Pembelajaran IPS, Smart Apps Creator.

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA
"I LOVE LEARNING" TO IMPROVE STUDENTS' COGNITIVE
UNDERSTANDING IN CLASS IV Social Studies Learning at SD NEGERI
SERANG 20***

Siti Rokmanah

Universitas Primagraha

sitirokmanah@primagraha.ac.id

Fadhli Dzil Ikrom

Universitas Primagraha

fadhlidzilikrom@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to improve students' cognitive understanding of social studies learning on the material of natural resources potential and population activities using research and development that produces interactive learning media accessible via android and laptops that are valid and practical for students in Serang State Elementary School 20. This interactive learning media development model refers to the 4D development model, which consists of 4 stages, define, design, develop, and disseminate. This research was conducted at SD Negeri Serang 20 with 33 students and 1 teacher in 4th grade as the research subjects. The analysis of this research uses descriptive analysis used to analyze the validity and the instruments used in this research. The results of this research are the interactive learning media developed shows an increase in students' cognitive understanding by utilizing the practical Smart Apps Creator application can help teachers to create innovative learning media and assist students to understand abstract material and facilitate understanding the material, as can be seen from the increase in students' interest and cognitive on the content of social studies on the material of the natural resources potential and population activities.

Keywords: *Learning media, Social Studies, Smart Apps Creator*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal penting bagi kebutuhan manusia, karena dengan adanya Pendidikan manusia akan memperoleh pengetahuan keterampilan serta nilai kehidupan. Pendidikan dipercaya dapat meningkatkan kualitas hidup dan meningkatkan sumber daya manusia yang akan membawa bangsa ini kearah yang lebih baik. Pendidikan menjadi media yang memiliki pengaruh untuk menentukan arah kesuksesan negara. Pendidikan menjadi pilar dalam upaya pengembangan sumber daya manusia.

Dengan meningkatnya bonus demografi tentu menjadi hal yang baik untuk bangsa ini karena waktunya generasi muda dalam meningkatkan kualitas hidup yang dapat bersaing di abad 21 ini. Untuk dapat bersaing di abad 21 ini tentu harus adanya Pendidikan yang baik pula, dengan meningkatnya kualitas Pendidikan seseorang tentu ia akan mampu dalam bersaing. Abad 21 ini tidak asing dengan IPTEK (Ilmu Pngetahuan Teknologi), Informasi dan Komunikasi. Dengan begitu pada proses pembelajaran tentu akan terjadi kegiatan komunikasi antara guru dan peserta didik. Kemudian dapat dipahami bahwasanya komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan (berisi ide,gagasan, materi pelajaran) dari satu pihak kepada pihak lainnya agar keduanya dapat saling mempengaruhi.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran pokok yang terdapat di sekolah dasar. Dengan mempelajari IPS peserta didik dapat

belajar ilmu penegtahuan, teknologi, dan lingkungan yang ada di sekitarnya. Kegiatan pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan, diskusi, mencari informasi mandiri melalui sumber informasi lainnya, wawancara, terhadap narasumber, demonstrasi, sehingga pembelajaran IPS dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan yang tentunya akan mempengaruhi pemahaman kognitif peserta didik dan memberikan pengrauh terhadap hasil belajar peserta didik.

Dengan adanya pengembangan pada media pembelajaran tentu akan memenuhi kebutuhan peserta didik. Teknologi pembelajaran memiliki peran dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber – sumber teknologi yang tepat (AECT). Berbagai munculnya permasalahan media pembelajaran yang kurang inovatif tentu membuat guru memunculkan inovasi baru untuk media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarananya. Kemudian untuk menjawab permasalahan tersebut penelitian ini memberikan solusi agar memfasilitasi peserta didik dalam belajar dimana dan kapan saja.

Oleh karena itu media pembelajaran berperan penting pada proses pembelajaran karena diharapkan media pembelajaran dapat memberikan motivasi kepada peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Menurut Hamalik (Arsyad,2017:15) menyatakan bahwasanya penggunaan

media pembelajaran pada proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru di SD Negeri Serang 20 mengatakan bahwasanya pada kegiatan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) peserta didik melakukan diskusi di whatsapp group yaitu diskusi melalui Voice Note (VN) kemudian menjadi wadah guru dalam memberikan materi dan tugas. Guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional sebagai pengantar materi pembelajaran. Guru belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif sehingga membuat kegiatan pembelajaran cenderung monoton. Berdasarkan permasalahan di atas penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi Aku Senang Belajar pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 materi potensi sumber daya alam dan kegiatan penduduk, dan 2) Mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif melalui aplikasi Aku Senang Belajar pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 1 materi potensi sumber daya alam dan kegiatan penduduk. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan mengoptimalkan perangkat laptop dan gawai pada proses pembelajaran. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Aku Senang Belajar”

untuk meningkatkan pemahaman kognitif Peserta didik pada Pembelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Serang 20”.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and development) dengan menggunakan model pengembang yang dikembangkan oleh Thiagarajan Semmel (Trianto, 2010) 4-D (Four D-Model), yang terdiri atas 4 tahap yaitu, define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, perancangan, dan uji coba produk. Penelitian ini juga menggunakan analisis deskriptif dan kuantitatif untuk mengetahui hasil dari pengembangan produk media pembelajaran interaktif ini.

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil tempat di SD Negeri Serang 20 tahun ajaran 2020–2021. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV di SD Negeri Serang 20. Berjumlah 33 peserta didik. Waktu pelaksanaan penelitian ini kurang lebih selama kurang lebih 1 semester.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator “Aku Senang Belajar”. Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk kelas IV tema 6, subtema 1, pembelajaran 3 dengan muatan pembelajaran IPS materi potensi sumber dan kegiatan

penduduk dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. Untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran Smart Apps Creator “Aku Senang Belajar” yang valid dan praktis. Media pembelajaran ini menggunakan model

pengembangan Thiagrajan yang biasa dikenal dengan model 4D (Four-D Model). Kemudian setelah produk dikembangkan selanjutnya akan diujicobakan untuk memenuhi kriteria kualitas yang disyaratkan yaitu valid dan praktis. Hasil penelitian terbagi menjadi tiga tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (desain) dan tahap pengembangan (devlop). Media Pembelajaran Smart Apps Creator “Aku Senang Belajar” terdiri dari unsur standar kompetensi, pendahuluan, materi, soal, muatan video, gambar, teks, dan audio. Sesuai yang sudah peneliti paparkan di bab sebelumnya.

Tingkat Kevalidan Setelah selesai pengembangan dilakukan validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran Smart Apps Creator. Validator yang digunakan adalah 1 dosen Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu ibu Ana Nurhasanah, M.Pd. dan guru dari SD Negeri Serang 20 Ibu Dwi Hestianingtias, S.Pd. Tahap develop atau pengembangan dilakukan perancangan sebelum dilakukan evaluasi atau uji coba lapangan. Tahap perancangan dimana dilakukan validasi para ahli untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media

pembelajaran Smart Apps Creator dari seluruh aspek (media, tampilan, dan materi).

Adapaun validasi pada penelitian ini yaitu : 1) validasi ahli media, 2) validasi materi, 3) validasi tampilan, dan 4) validasi bahasa. Prosedur penelitian pengembangan ini adalah berpedoman dari desain penelitian pengembangan media instruksional

oleh Borg and Gall. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran interaktif yang akan mengenalkan materi potensi sumber daya alam dan kegiatan penduduk untuk meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik kelas IV. Setelah menghimpun informasi dan menyiapkan perangkat yang akan digunakan.

Kemudian proses selanjutnya adalah tahap perancangan desain produk menggunakan aplikasi Smart Apps Creator dan mendapatkan materi dari beberapa sumber yakni sumber buku dan juga e-book sebagai panduan dari materi yang akan digunakan.

Angket validasi ini digunakan sebagai pengumpulan data terkait desain dan kesesuaian mobile learning dengan kurikulum 2013. Terkait dengan kesesuaian Bahasa yang digunakan, dan kesesuaian media dengan materi yang dikembangkan. Angket ini diisi oleh validator dan analisis dengan penyajian data melalui perhitungan persentase.

or Persentase (%)	Interpretasi
P > 81%	Sangat Layak

$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Layak
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang Layak

Tabel 1. Perhitungan persentase

Uji gain ternormalisasi (N-Gain) dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai pretest dan posttest yang disapatkan oleh peserta didik. Gain ternormalisasi atau yang disingkat dengan N-Gain merupakan perbandingan skor gain aktual dengan skor gain maksimum. (Richard R. Hake, 1998: 65).

Skor gain aktual yaitu skor gain yang diperoleh peserta didik sedangkan skor gain maksimum yaitu skor gain tertinggi yang mungkin diperoleh siswa. Perhitungan Gain dapat dinyatakan dalam rumus sebagai berikut :

Setelah melalui dua tahap validasi dan beberapa revisi, peneliti akan uji coba lagi kepada peserta didik yang ada di kelas IV SD Negeri Serang 20. Selanjutnya dilakukan percobaan media Smart Apps Creator peserta didik diminta agar untuk mengisi angket respon penilaian media agar dapat diketahui bagaimana respon peserta didik terhadap media Smart Apps Creator. Tingkat Kevalidan Setelah selesai pengambungan dilakukan validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat

kevalidan dari media pembelajaran Smart Apps Creator.

Validator yang digunakan adalah 1 dosen Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu ibu Ana Nurhasanah, M.Pd. dan guru dari SD Negeri Serang 20 Ibu Dwi Hestianingtias, S.Pd. Tahap develop atau pengembangan dilakukan perancangan sebelum dilakukan evaluasi atau uji coba lapangan. Tahap perancangan dimana dilakukan validasi para ahli untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran Smart Apps Creator dari seluruh aspek (media, tampilan, dan materi).

Hasil akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran Smart Apps Creator pada muatan materi IPS potensi sumber daya alam dna kegiatan masyarakat pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3. Media pembelajaran inin berbentuk aplikasi html. Pada penelitian ini, penilaian materi oleh ahli materi dilakukan oleh Ibu guru kelas IV di SD Negeri Serang 20 sebagai ahli materi. Ahli materi menilai dengan menggunakan lembar validasi materi yang telah disusun oleh peneliti dengan skor 1-4 dan penilaian yang terdiri dari aspek kualitas isi materi, penyajian dan bahasa. Adapun format lembar validasi materi yang telah di isi. Pada tahap validasi, kesimpulan ahli materi bahwa media pembelajaran berbasis media pembelajaran Smart Apps Creator layak untuk diujicobakan dilapangan dengan sedikit revisi, dan hasilnya menunjukkan total rata-rata 3,32 dan skor penilaian dikatakan "Cukup Valid".

Pada penelitian ini, penilaian media oleh ahli media dilakukan oleh Ibu Ana Nurhasanah, M.Pd selaku ahli

media I dan Ibu Dewi Lestari, S.Pd guru mata pelajaran Bahasa Inggris selaku ahli Media II. Ahli media menilai menggunakan lembar validasi media yang telah disusun oleh peneliti dengan skor 1-4 dan aspek penilaiannya yakni kualitas yang diamati. Kesimpulan ahli media I dan II bahwa. Media pembelajaran Smart Apps Creator layak untuk diuji cobakan dilapangan tanpa revisi dengan total rata-rata akhir 3.44 dan skor kriterium penilaian dikatakan "Sangat Valid".

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian maka tingkat kebutuhan pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator ini dibutuhkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran interaktif, setelah melakukan uji coba maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam materi IPS potensi sumber daya alam dan kegiatan penduduk di SD Negeri Serang 20. Rancangan pengembangan media ini berbentuk aplikasi yang dapat diakses di gawai dan html. Sehingga peserta didik dapat mengkases aplikasi ini dimanapun dan kapanpun sehingga tidak membatasi peserta didik untuk belajar.

Validitas dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran ini dihasilkan valid dan praktis untuk kegiatan pembelajaran di Sekolah. Dengan begitu peserta didik dapat lebih memahami dan mendalami materi tersebut. Media pembelajaran tentu bukan satu-satunya pengaruh dalam meningkatkan pengetahuan

peserta didik, namun dengan adanya media pembelajaran yang baik peserta didik dapat lebih memahami konsep yang abstrak hal ini terbukti ketika kegiatan pembelajaran kelas IV peserta didik dapat lebih memahami materi dan lebih aktif pada proses pembelajaran.

Kajian Pustaka

- Arief S.Sadiman, dkk. (2009). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Afriza. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis aplikasi Android. Jambi: Pustaka Pelajar.
- Arsyad. (2019). Media Pembelajaran . Jakarta: Rajawali Pers.
- Prokoso. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator . Ilmu Pendidikan , 150-160.
- Syazali,M. dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, 8(2), 177- 186.
- Jannah. (2019). Pengembangan Media Smart Apps Creator . Teknologi Informatika, 100-120.
- Hidayati. 2008. Pengembangan Pendidikan IPS SD. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Fakih Samlawi Bunyamin.(1998). Konsep Dasar IPS. Jakarta: Depdikubud
- Hidayati.(2004). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Universitas

- Negeri Yogyakarta.
- Nursid Sumaatmadja, dkk. (2008).
Konsep Dasar IPS. Jakarta:
Universitas Terbuka.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang
Republik Indonesia Nomor 20 Tahun
2003 tentang Sistem Pendidikan
Nasional.
Jakarta: Depdiknas.
- Santoso, Aan Budi. 2014. Keefektifan
Pembelajaran Menggunakan
Media CD Pembelajaran pada
Mata Pelajaran IPS
- Kelas V SD. Jurnal Ilmiah Mitra
Swara Ganesha. 1:1-19.
- Priwiranto, A. (2013). Pengembangan
Bahan Ajar Tematik Panduan
Lengkap Aplikatif. Yojakarta:
Diva Press.
- Prsetyo, &. M. (2016). Metode
Penelitian Kuantitatif: Teori dan
Aplikasi . Jakarta: Raja Grafindo
Persada .
- Wibowo. (2018). Penelitian Kualitatif
dan Kuantitatif. Jakarta: Gavada
Media Dimens.

