

PENGEMBANGAN MEDIA AYAM SI YAYA PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SD

Aditya Agung Saputra¹, Tri Astuti²

Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

Diterima : 29 April 2024

Disetujui : 11 Mei 2024

Dipublikasikan : Juli 2024

Abstrak

Powerpoint Interaktif dirancang dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media tersebut saat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi “Indonesiaku kaya budaya” di kelas IV. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian kali ini yaitu dengan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang, dengan populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV sejumlah 28 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan Instrumen yang akan digunakan yaitu berupa tes yang berfungsi untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, hasil tes yang dilakukan oleh siswa menunjukkan hasil yang positif. Sehingga berdasarkan hasil analisis, diperoleh kesimpulan yaitu dengan penerapan media powerpoint interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi “Indonesiaku kaya budaya”. Sehingga dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa dan menciptakan pembelajaran IPAS di kelas tinggi menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan menciptakan suasana kelas yang aktif dan interaktif.

Kata Kunci: Powerpoint interaktif, Pembelajaran IPAS, Indonesiaku kaya budaya

Abstract

Interactive Powerpoint was designed in this research which aims to find out how effective this media is when used in learning Natural and Social Sciences (IPAS) on the material "My Indonesia is rich in culture" in class IV. The research method that will be used in this research is the research and development (R&D) method which is used to produce certain products and test the effectiveness of these products. The research was carried out at SD Negeri Tugurejo 02, Semarang City, with the research population being all 28 class IV students consisting of 12 male students and 16 female students. The instrument that will be used is a test which functions to see improvements in student learning outcomes. Based on the research results, the results of the tests carried out by students showed positive results. So, based on the results of the analysis, the conclusion is that the application of interactive PowerPoint media can increase students' understanding of the material "My Indonesia is rich in culture". So it can be said that there is an increase in students' understanding and making science learning in higher classes more meaningful, enjoyable, and creating an active and interactive class atmosphere.

Keywords: Interactive Powerpoint, Social science learning, My Indonesia is rich in culture.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda

mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya

(Kemdikbud). Menurut Purnawanto dalam Andreani (2023), Pembelajaran IPA dan IPS tersebut digabungkan atas pertimbangan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Meskipun digabung menjadi satu, dalam pelaksanaannya di Sekolah Dasar dibedakan. Pada semester ganjil, siswa diajarkan materi IPA dan di semester genap, siswa diajarkan materi IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata Pelajaran yang pembahasannya merupakan penyederhanaan dari pembelajaran geografi, sosiologi, Sejarah, ekonomi, dan lainnya (Fitria dalam Hopeman, 2022). Kajian sosial pendidikan di Indonesia berasal dari organisasi-organisasi ilmu sosial dan humaniora (Suwanti, 2019). Menurut Afifulloh (2019), IPS adalah disiplin ilmu yang mengkaji tentang manusia dengan segala aspek kehidupan bermasyarakatnya. IPS merupakan bidang studi yang didalamnya berisikan fakta, peristiwa, konsep, yang diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial sebagai bahan pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah. Bidang studi ini diajarkan dalam 3 tingkat wajib belajar yaitu Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Dalam lingkup SD, mata Pelajaran IPS dikenal sebagai mata Pelajaran yang mengandalkan ingatan siswa serta lebih mudah dipahami dibandingkan mata pelajaran lain seperti matematika. Kebanyakan siswa menyukai mata Pelajaran IPS, namun ada juga siswa yang tidak menyukai Pelajaran IPS dengan alasan terlalu banyak bacaan. Selain itu, media yang digunakan biasanya juga hanya terpaku pada buku bacaan dan metode ceramah guru yang kemudian membuat siswa cenderung mudah bosan. Suasana belajar di kelas menjadi membosankan dan monoton, serta siswa kurang aktif atau pasif di dalam kegiatan pembelajaran membuat materi yang dipelajari kurang dapat terserap oleh siswa. Guru seringkali

memberikan materi namun tidak diseimbangi dengan media yang mendukung pembelajaran sehingga pembelajaran materi sulit diterima oleh siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu memulai langkah kreatif guna menciptakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Menurut Rusman dalam Nasriani (2022) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka langsung maupun interaksi secara tidak langsung seperti menggunakan berbagai media pembelajaran. Sedangkan menurut Parni (2020), Pembelajaran merupakan suatu kegiatan terencana untuk mengkondisikan seseorang atau sekelompok orang agar bisa belajar dengan baik. Menurut Fakhurrizi (2018), Efektif adalah perubahan yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu. Jadi, pembelajaran efektif merupakan kegiatan interaktif guru dan siswa yang membawa manfaat tertentu. Pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi dan sharing diantara peserta didik (Junaedi 2019). Adapun tahap-tahap pembelajaran yaitu : (1) Persiapan; (2) Pengetahuan awal; (3) Kegiatan; (4) Pertanyaan siswa; (5) Penyelidikan (Idris, 2019:87).

Media pembelajaran merupakan suatu elemen yang penting di dalam proses belajar mengajar, selain model, metode, dan bahan ajar. Menurut Firmadani (2020), media adalah salah satu alternatif yang di gunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi di depan kelas. Menurut Sapriyah (2019), Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik. Dalam hal ini, media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini yaitu media multimedia *powerpoint* interaktif. Media pembelajaran interaktif

merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem (Amatullah 2022). Salah satu aplikasi yang dapat dimaksimalkan dalam pembuatan media ini yaitu aplikasi *canva*.

Canva merupakan platform desain dan komunikasi visual online yang memiliki misi untuk memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat berkreasi dengan membuat desain dan mempublikasikannya di manapun. Dalam aplikasi *canva*, *powerpoint* dapat dibuat semenarik mungkin guna menarik minat siswa dalam pembelajaran. Didalamnya, terdapat fitur, desain, dan elemen yang dapat dirangkai sebaik mungkin. Selain itu, dapat ditambahkan juga sumber materi dari aplikasi lain misalnya musik *mp3*, *youtube video*, dan sebagainya. Sehingga, aplikasi *canva* merupakan salah satu solusi bagi guru untuk dapat membuat media guna mempermudah pembelajaran tatap muka di kelas.

Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat (Fitri, 2021). Pada sistem pendidikan perlu adanya sebuah pengembangan dalam segi penggunaan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran (Dewi & Manuaba, 2021). Menurut Yestiani (2020), guru mempunyai peran yang cukup penting untuk membuat ilmu-ilmu yang diajarkan bisa diterima oleh siswa. Penggunaan media perlu ditingkatkan dalam menciptakan pembelajaran sehingga suasana belajar dapat tercipta dan penerimaan materi dapat lebih mudah diterima. Hal ini sudah semestinya dilakukan karena dalam sistem pendidikan, diperlukan pengembangan media di dalam pembelajaran guna membantu siswa untuk dapat menerima materi dengan baik menggunakan cara yang efektif. Upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar perlu diwujudkan untuk menciptakan sumber daya manusia yang

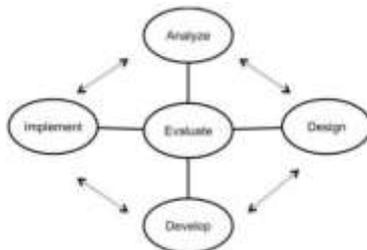
unggul demi menunjang Pembangunan nasional (Octaviani S. W., 2021). Pendapat lainnya, menurut Widiansyah dalam Mairina (2022), Pendidikan menjadi faktor penentu agar kualitas sumber daya manusia dapat meningkat. Pada kenyataannya, penggunaan media berbasis teknologi sudah mulai diterapkan oleh beberapa guru. Hal ini karena berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Guru Kelas IV SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang, hasil menunjukkan bahwa guru telah menerapkan pengembangan media pembelajaran. Selain itu, dilakukan juga observasi terhadap siswa Kelas IV SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang, dan hasil menunjukkan bahwa guru sudah pernah menggunakan media dengan jenis *powerpoint*. Namun dalam penerapannya, masih terdapat beberapa siswa yang kurang dapat mencerna materi sehingga dalam penelitian ini, media *powerpoint* dibuat sebaik mungkin guna meningkatkan hasil belajar siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian merupakan tahap pemecahan suatu masalah dengan cara melakukan suatu pendekatan menggunakan metode ilmiah guna menyelesaikan permasalahan yang ada secara sistematis (Gani, 2023). Dalam bukunya, dijabarkan bahwa penelitian memiliki empat ciri dasar yaitu: (1) Bersifat sistematis dan logis; (2) Bersifat ilmiah; (3) Efisien dan bermanfaat; (4) Analitis atau penelitian harus dilakukan. Dilihat dari tujuannya yaitu menghasilkan sebuah produk, penelitian ini merupakan penelitian yang tergolong dalam jenis *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan sehingga menghasilkan produk yang lebih inovatif (Riyanto dan Hatmawan dalam

Tanjung, 2022). Model Pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini berdasarkan ADDIE. Menurut Branch dalam Sukariasih (2019), Model ADDIE merupakan kerangka pengembangan

dengan langkah-langkah penelitian yang dilakukan yaitu: 1) Analisis; 2) Desain; 3) Pengembangan; 4) Implementasi; dan 5) Evaluasi.



Gambar 1. Pengembangan Model ADDIE

Berikut adalah penjelasan langkah penelitian yang dilakukan peneliti:

a. Analisis

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu dengan melakukan wawancara dan menyebarkan angket kebutuhan baik siswa maupun guru. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait materi dan media yang perlu dirancang dengan melihat penelitian terdahulu.

b. Desain

Pembuatan desain media *powerpoint* interaktif memperhatikan cakupan materi yang diambil dan menyesuakannya dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Peneliti menentukan metode yang digunakan, bahan ajar, dan model pembelajaran

c. Pengembangan

Pembuatan media dilakukan dengan memproduksi media dan juga lampirannya seperti bahan ajar dan modul ajar. Pada tahap ini, setelah pengembangan dilakukan, validasi ahli media dan materi dilakukan oleh peneliti guna mengetahui kelayakan media dari segi media pembelajaran maupun materi pembelajaran. Apabila terdapat catatan revisi, maka revisi akan dilakukan terlebih

d. Implementasi

Pada tahap ini, peneliti menerapkan program/media setelah dilakukan

validasi ahli pada media yang dikembangkan. Kemudian, media yang telah dikembangkan diimplementasikan pada kelas IV guna melihat keefektifan media pada muatan pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya.

e. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan analisis hasil belajar dan evaluasi pasca penggunaan media dalam pembelajaran. Hal ini ditujukan agar peneliti mengetahui seberapa tingkat efektifitas media pembelajaran yang digunakan.

Penelitian dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang dengan subjek penelitian sejumlah 26 siswa kelas IV. Untuk melihat Tingkat keefektifan media yang digunakan, maka penelitian dilakukan dua kali dengan skala kelompok besar dan kelompok kecil. Pelaksanaan skala kelompok besar dilakukan dengan jumlah 6 siswa, dan pelaksanaan skala kelompok kecil dilakukan dengan jumlah 20 siswa. Namun, sebelum dilakukan penelitian, dilakukan tahap validasi ahli guna menentukan apakah media yang dikembangkan sudah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Untuk mengukur Tingkat kelayakan, terdapat rumus untuk mengetahui Tingkat kelayakan suatu media, yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

SM = Skor maksimum

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor yang diperoleh

Hasil dari angket validator ahli kemudian diproses menurut tabel kriteria penilaian validasi ahli untuk mengetahui Tingkat kelayakan media, berikut adalah tabel kriteria kelayakan media:

Tabel 1. Kriteria kelayakan media

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26-50%	Cukup Layak
0-25%	Kurang Layak

Pengumpulan data dilakukan peneliti dengan memadukan dua teknik yaitu teknik tes dan non tes. Teknik tes meliputi pembagian soal dengan jenis pilihan ganda sejumlah 20 soal pretest dan 20 soal posttest. Sedangkan teknik non tes dilakukan dengan observasi, angket, dan wawancara dengan dokumentasi. Setelah pengumpulan data selesai dilakukan, peneliti masuk kedalam tahap analisis hasil

dari pengumpulan data tersebut guna mengukur Tingkat keefektifan media yang digunakan.

Analisis keefektifan media dilakukan dengan cara menghitung *N-Gain* dari data yang telah dikumpulkan. Penghitungan dilakukan dengan memproses data *pretest* dan *posttest* seperti rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil hitung *N-Gain* yang didapatkan digunakan menurut tabel kriteria nilai *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Pembagian *N-Gain Score*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Selanjutnya, hasil *N-Gain* yang telah didapat diubah menjadi bentuk persen (%) guna mengetahui presentase Tingkat efektifitas *N-Gain* menurut tabel berikut:

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain Score*

Presentase (%)	Tafsiran
< 40%	Tidak Efektif
40-55%	Kurang Efektif
56-75%	Cukup Efektif
< 76%	Efektif

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dalam tahap analisis berdasarkan observasi dan wawancara menunjukkan hasil bahwa siswa kelas IV SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang masih membutuhkan adanya media pembelajaran powerpoint interaktif. Siswa membutuhkan media yang menarik, dan efektif dalam pembelajaran materi “Kekayaan budaya Indonesia”. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket kebutuhan siswa dan wawancara dengan Guru Kelas IV SD Ibu Amanah, S.Pd.SD. yang berpendapat bahwa media powerpoint interaktif diperlukan dalam pembelajaran materi “Kekayaan budaya Indonesia”. Hasil ini sejalan dalam penelitian pada tahun 2019 yang dilakukan oleh Widya Wijayanti dan Stefanus Christian Relmasira. Dalam penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa dengan berbantuan media Powerpoint interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Samirono. Hal tersebut ditunjukkan dari pengisian angket sebelum dan sesudah uji coba terbatas. Pada pengisian angket menunjukkan adanya peningkatan ketertarikan serta dengan bukti adanya hasil belajar yang baik, dan bukti dengan ketepatan siswa dalam menjawab soal yang

diberikan. Kebaruan dalam penelitian ini yaitu peneliti tidak hanya memberikan materi, teks, video, dan gambar yang menarik, namun juga menyajikan permainan hiburan yaitu quiz dan teka-teki silang yang bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dan tertarik mengikuti pembelajaran dari awal hingga selesai.

Peneliti melakukan uji angket analisis kesulitan siswa pada kelas IV guna menentukan materi yang akan diambil dalam pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji angket analisis kesulitan siswa, diperoleh data bahwa siswa kurang menyukai materi Kekayaan Budaya di Indonesia. Siswa kurang menyukai dengan alasan sulit dipahami sehingga peneliti ingin mengambil materi tersebut untuk dikemas dalam *powerpoint* interaktif. Hal ini karena siswa juga merasa jika menggunakan media selain buku, siswa merasa lebih paham dengan materi yang diajarkan.

Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan *powerpoint* interaktif guna menunjang pembelajaran di kelas IV. Media yang telah disusun tidak dapat langsung diujicobakan terhadap siswa, harus melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi terlebih dahulu dan dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli

Validator	Perangkat Validasi	Presentase	Kriteria
Media	Media	86,95%	Sangat layak
Materi	Materi	86,66%	Sangat layak

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media, diperoleh hasil dengan nilai 86,95% dimana nilai tersebut termasuk dalam golongan sangat layak. Sehingga, media Ayam Si Yaya dikatakan sangat layak untuk diujicoba kepada siswa. Sedangkan hasil uji validasi ahli materi, diperoleh hasil dengan nilai 86,66% dimana nilai tersebut termasuk dalam golongan sangat layak. Sehingga sajian materi dalam media Ayam Si Yaya dikatakan sangat layak dan dapat diujicobakan kepada siswa. Terdapat juga

saran & masukan dari ahli media maupun materi yang diberikan pada peneliti dengan tujuan agar dapat dijadikan acuan sebagai perbaikan media sehingga media dapat lebih baik ketika diujicobakan.

Setelah dilakukan uji validasi ahli media, peneliti melakukan penelitian dengan mengaplikasikan media Ayam Si Yaya pada siswa kelas IV. Penelitian dilakukan dalam dua kelompok yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Peneliti menggunakan instrument tes

berupa *pretest* dan juga *posttest* guna mengukur hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media Ayam Si Yaya. Setelah dilakukan penelitian, peneliti

mendapatkan data yang kemudian diolah sesuai dengan teknik analisis data yang diambil oleh peneliti. Berikut adalah hasil analisis data penghitungan *N-Gain*:

Tabel 10. Hasil Uji *N-Gain* Kelompok Kecil & Besar

Data	Kelompok Kecil		Kelompok Besar	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	50,83	80,83	46,5	82,5
<i>N-Gain</i>		0,624		0,692
<i>N-Gain (%)</i>		62,44%		69,22%
Kategori		Sedang		Sedang
Tafsiran Efektivitas		Cukup Efektif		Cukup Efektif

Berdasarkan hasil Uji *N-Gain* score kelompok kecil, diperoleh nilai mean sebesar 0,6245. Sedangkan hasil Uji *N-Gain* kelompok besar, diperoleh nilai mean sebesar 0,6923.

Jika kita perhatikan pada tabel kategori pembagian *N-Gain* score, nilai diatas termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan untuk kategori tafsiran efektivitas *N-Gain* Score, nilai diatas termasuk dalam kategori cukup efektif.

Penelitian *Research and Development* (R&D) ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran bernama Ayam Si Yaya. Aplikasi yang digunakan yaitu *Canva Premium* dengan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan. Model Pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini berdasarkan model ADDIE. Langkah penelitian yang dilakukan yaitu:

1) Analisis

Peneliti menggunakan instrument berupa wawancara, angket analisis kesulitan siswa, dan angket kebutuhan siswa dan guru. Dari instrumen-instrumen tersebut, didapatkan beberapa potensi dan permasalahan yang dapat diangkat oleh peneliti meliputi adanya materi IPS yang sulit dipahami oleh siswa, dibutuhkannya media pembelajaran guna menunjang

hasil belajar, serta menciptakan kondisi kelas yang aktif dan efektif. Setelah potensi dan masalah didapatkan oleh peneliti, data-data yang didapat dikumpulkan dan menghitung kuantitas terbanyak yang didapat di dalam angket angket analisis kesulitan siswa dan angket kebutuhan siswa. Setelah data dikumpulkan, peneliti mengerucutkan potensi dan masalah yang akan diangkat atau digunakan dalam pengembangan media powerpoint interaktif.

2) Desain

Data yang telah dikumpulkan kemudian diambil potensi dan masalah yang paling memungkinkan untuk diangkat. Setelah itu, peneliti mulai melakukan pembuatan awal produk berupa desain produk. Desain tersebut digunakan sebagai gambaran peneliti seperti menentukan fitur apa saja yang akan disajikan, konten apa saja yang akan digunakan, dan model seperti apa yang akan dihadirkan oleh peneliti. Disini peneliti melakukan desain awal berupa penentuan *background*, penentuan jenis font, pemilihan pemaduan warna, pemilihan *widget*/konten yang digunakan, mengatur fitur *hyperlink* apa saja yang akan ditampilkan, pemilihan lagu *backsong* guna menarik minat siswa, penyajian model permainan yang akan

ditampilkan yaitu *quiz* dan teka-teki silang.

3) Pengembangan

Dalam tahap ini, peneliti melakukan pendalaman materi yang diangkat dalam penelitian. Pengembangan dilakukan dengan memperinci materi yang dipelajari oleh siswa. Hal ini bertujuan agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Materi yang awalnya hanya meliputi bagian pengertian diperinci dengan contoh-contoh yang konkret. Selain itu, materi yang tadinya mencakup suku, tradisi, dan pakaian adat, ditambah kuantitas materinya dengan menyertakan rumah adat, senjata adat, dan makanan khas. Dengan begitu, siswa dapat mengenal lingkup yang lebih luas terkait kekayaan budaya yang ada di Indonesia. Pemilihan gambar pun dibuat semenarik mungkin agar siswa tidak mudah bosan dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan gambar yang disajikan. Berikut adalah sajian visual dari media yang telah dikembangkan dalam aplikasi *canva*:

a) Halaman Utama

Pada halaman judul, terdapat beberapa bagian yang ditampilkan seperti judul materi, nama pengembang, instansi, dan tombol *play* untuk memulai. Sementara pada bagian konten, terdapat beberapa ornamen yang dipadukan antara gambar diam dan bergerak seperti gunung, mega mendung, dan dalang.



Gambar 2 Halaman Utama

b) Menu Utama

Bagian menu utama, berisikan fitur seperti petunjuk penggunaan, informasi pengembang, tujuan

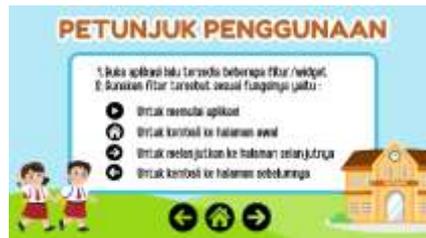
pembelajaran, materi, *quiz*, dan teka-teki silang. Menu ini dapat dijumpai Kembali jika meng-klik tombol home pada slide setelah slide menu utama.



Gambar 3 Menu Utama

c) Halaman Petunjuk

Pada halaman petunjuk, ditampilkan fungsi beberapa *widget*/tombol yang ada pada media seperti tombol *play*, halaman awal, halaman selanjutnya, dan halaman sebelumnya.



Gambar 4 Halaman Petunjuk

d) Sajian Materi

Dalam sajian materi, konten gambar dikurangi dan ditambah dengan sedikit teks yang memuat pengertian tentang kearifan lokal.



Gambar 5 Sajian Materi

e) Pemilihan Peta Materi

Dalam media, disajikan peta Indonesia dimana siswa dapat memilih materi di pulau mana dulu yang akan dipelajari. Hal ini terlihat berbeda karena dalam penelitian terdahulu, biasanya materi langsung muncul tanpa

memuat interaksi dengan siswa sehingga pembelajaran berlangsung secara monoton karena kurang interaktifnya guru dengan siswa. Selain itu, dimunculkannya peta disini juga ikut mengenalkan kepada siswa materi tentang peta yang baru akan didapatkan di kelas V.



Gambar 6 Pemilihan Peta Materi

- f) **Tampilan Quiz**
 Dalam media disajikan permainan untuk siswa berupa *quiz* dengan pertanyaan seputar materi yang telah dipelajari. Jadi, *quiz* ini sekaligus guna melihat apakah siswa dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi kekayaan budaya Indonesia.



Gambar 7 Tampilan Quiz

- g) **Tampilan TTS**
 Selain Quiz, terdapat permainan untuk siswa juga yaitu teka-teki silang. Hal ini sekaligus mengenalkan kepada siswa tentang apakah itu teka-teki silang.



Gambar 8 Tampilan TTS

Setelah pengembangan selesai dilakukan, dilakukan uji validator ahli.

Terdapat dua validator ahli yang dilibatkan peneliti yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Untuk tahap-tahap validasi, peneliti menyajikan media dengan menjelaskan fitur yang terdapat di dalam media, dan cara penggunaan media dengan jelas. Setelah itu, validator ahli memberikan masukan atau komentar terhadap media yang telah dipresentasikan dalam lembar instrumen validasi media & materi.

Terdapat beberapa poin yang perlu diperbaiki atau dikembangkan oleh peneliti sebelum melakukan implementasi media pembelajaran. Poin-poin tersebut menjadi poin yang penting guna menyempurnakan bagian-bagian yang dinilai masih kurang serta penyempurnaan media sebelum diimplementasikan. Setelah mendapatkan poin-poin yang perlu direvisi, peneliti melakukan perbaikan pada beberapa bagian yang disoroti oleh validator seperti fitur yang belum bekerja maksimal, tampilan desain yang dinilai masih kosong di beberapa bagian, serta penempatan kalimat dan gambar yang kurang presisi. Setelah perbaikan selesai dilakukan, peneliti melakukan konsultasi kembali terkait hasil perbaikan dan jika sudah sesuai, media dianggap layak untuk diimplementasikan kepada siswa.

4) Implementasi

Dalam tahap implementasi, terdapat beberapa instrumen yang disiapkan seperti soal pretest, posttest, dan angket tanggapan siswa. Tahap ini dilakukan selama dua hari dengan memisahkan skala kelompok kecil di hari pertama dan kelompok besar di hari kedua. Dalam implementasi dengan skala kelompok kecil dengan siswa sejumlah 6 siswa, penggunaan media Ayam si Yaya terbukti cukup efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil awalnya nilai pretest tergolong rendah, namun setelah menggunakan media, siswa dapat mengerjakan posttest dan mendapat

nilai yang tergolong baik. Sehingga dapat dikatakan, terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar IPS pada data *pretest* dan *posttest*.

Tahap implementasi di hari kedua dilakukan dengan skala kelompok besar dimana terdapat siswa sejumlah 20 siswa. Penggunaan media Ayam si Yaya terbukti juga cukup efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang sama seperti implementasi hari pertama yaitu nilai awal *pretest* tergolong renfah, namun setelah menggunakan media, siswa mendapatkan nilai yang tergolong baik. Sehingga dapat dikatakan, terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar IPS pada data *pretest* dan *posttest*. Hasil ini tidak berbeda di hari pertama yang implementasi media juga tergolong cukup efektif. Setelah pembelajaran selesai dilakukan, siswa juga diminta untuk mengisi lembar angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran sebagai bahan evaluasi terhadap media yang diimplementasikan.

5) Evaluasi

KESIMPULAN

Media Pembelajaran Ayam Si Yaya dengan muatan materi IPAS Kelas 4 Fase B materi “Indonesiaku Kaya Budaya” merupakan media pembelajaran yang cukup efektif, dan sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli media dengan nilai 86,95%, hasil validasi ahli materi dengan nilai 86,66%, hasil uji n-gain dengan nilai 0,624 untuk kelompok kecil, dan 0,692 untuk kelompok besar, serta presentase n-gain dengan nilai 62,44% untuk kelompok kecil, dan 69,22% untuk kelompok besar. Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa media Ayam Si Yaya cukup efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Afifulloh. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai

Lembar angket tanggapan siswa yang diisi setelah tahap implementasi selesai dilakukan menjadi bahan evaluasi bagi peneliti. Hasil angket menunjukkan penggunaan media Ayam Si Yaya sangat positif dan siswa merasa senang saat pembelajaran. Hal ini karena adanya permainan warna, konten, fitur, serta musik yang membuat siswa tidak merasa bosan. Selain itu, siswa sangat antusias terhadap quiz yang disajikan di akhir pembelajaran dan juga teka-teki silang. Hal ini juga berdampak positif terhadap peneliti karena media dinilai siswa sangat membantu proses pembelajaran pada materi kekayaan budaya indonesia. Bahkan tidak sedikit siswa yang masih ingin bermain quiz dan teka-teki silang, namun karena terbatasnya soal yang dibuat dan waktu yang tidak mencukupi menjadi penghalang. Poin inilah yang perlu digaris bawahi oleh peneliti bahwa perlu menyiapkan soal *quiz* yang lebih banyak dan pengefektifan waktu supaya pembelajaran dapat berjalan sesuai keinginan siswa.

Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Elementaris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 12-32.

<https://doi.org/10.33474/elementaris.v1i1.2737>

Amatullah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 15, No. 1, 243-250.

<https://doi.org/10.52217/lentera.v15i1.775>

Dewi N. L. P. S., M. I. (2021). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Volume 5, Number 1*, 76-83.

- <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>
- Elvira Suci Tanjung, B. R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS HUMANISME PADA TEMA MAKNA NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT) Volume 04, No 01*, 70-82. <https://doi.org/10.32696/pgsd.v4i1.1386>
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *Vol 11 No 1 (2018) : AT-TAFKIR : Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Sosial Keagamaan*, 85-99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084
- Fitri, S. F. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1), 1617-1620. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1148>
- Gunansyah, A. &. (2023). PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA. *JPGSD. Volume 11 Nomor 9*, 1841-1854. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54388>
- Hopeman, N. H. (2022). HAKIKAT, TUJUAN DAN KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN IPS YANG BERMAKNA PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan Volume 1 Nomor 3*, 141-149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Idris. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas VI SD. *JIP : Jurnal Ilmiah PGMI Volume 5 No. 1*, 84-94. <https://doi.org/10.19109/jip.v5i1.3332>
- Junaedi. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif dengan Teknik Pembelajaran Kolaboratif Send A Problem Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IX SMP. *MES (Journal of Mathematics Education and Science) Vol. 4, No. 2.*, 139-144. <https://doi.org/10.30743/mes.v4i2.1289>
- Mairina, H. (Vol.14, 2). The Development of Interactive Multimedia in the First Semester Learning at Class V Elementary School Students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 1785-1792. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1801>
- Nasriani. (2022). EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI MTs NEGERI 2 TOLITOLI. *Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 2 No. 8*, 2501-2510. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i8.1128>
- Octaviani, S. W. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Education Technology Journal (ETJ) Volume 1, Nomor 2*, 66-77. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p66-77>

- Parni. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Cross-Border: Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional Vol. 3 No. 2*, 96-105. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/501>
- Ruslan Abdul Gani, T. P. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan Jasmani*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 470-477. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukariasih, E. &. (2019). The Development of Interactive Multimedia on Science Learning Based Adobe Flash CS6. *International Journal for Educational and Vocational Studies Vol. 1, No. 4,* 322-329. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i4.1454>
- Suwarti, Restu, & Hidayat. (2019). Interactive Multimedia Development in Social Sciences Subject of Disaster Material at Grade IV SDN. (Public Elementary School) No.024183 East Binjai on 2017/2018. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal Volume 2, No 1, February 2019, Page: 216-232, 2, 216-232*. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i1.211>
- Widya Wijayanti, S. C. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol.3*, 77-83. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v3i2.17381>
- Yestiani D. K., Z. N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia, 4(1)*, 41-47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>