

MEDIA INOVATIF GUNA MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Fernadiksa Rasta Putra Pratama⁽¹⁾, Yunda ike indawati⁽²⁾, Khurin Rohmalia⁽³⁾

Universitas Nahdhotul Ulama Blitar, Indonesia

Email: diksafernando14@gmail.com

Abstrak: Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membangun komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Perlunya inovasi baru dalam perkembangan media pembelajaran, supaya dapat memunculkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Jika minat tersebut sudah dibentuk, maka proses pembelajaran akan terstruktur dan meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Abstract: Learning media are tools used to build communication and interaction between teachers and students in the teaching and learning process. There is a need for new innovations in the development of learning media, so that they can generate student interest in the learning process. If this interest has been formed, the learning process will be structured and increase students' knowledge of the material being taught.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

Sejarah artikel

Diterima pada: 3 Desember 2024

Disetujui pada: 12 Desember 2024

Dipublikasikan pada: 31 Desember 2024

Kata kunci:

Media Inovatif, Pengetahuan, Minat Siswa

PENDAHULUAN

Tahap perkembangan intelektual oleh siswa sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional konkret, sebab logika berpikirnya didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran siswa sangat diperlukan untuk menunjang tahap perkembangan intelektual tersebut. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran dapat menciptakan kemudahan siswa mencapai pengetahuan terkait materi yang disampaikan.

Fenomena yang terjadi di sekolah dasar menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih terdapat kecenderungan guru jarang menggunakan media. Permasalahan tersebut sesuai dengan kondisi di SD Negeri Kaligambir 02, guru hanya menggunakan media buku dalam proses pembelajarannya, namun ada kalanya memanfaatkan media gambar yang dalam pengemasannya jauh dari menarik perhatian siswa ketika menjelaskan materi. Kondisi yang demikian menjadikan proses pembelajaran tidak menyenangkan, tidak menarik, sehingga tidak optimal dalam membantu siswa untuk mencapai pengetahuan dan minat belajarnya. Perlu adanya alat penunjang lain dalam proses pembelajaran untuk mencapai target yang diinginkan.

Kondisi di SD Negeri Kaligambir 02 terhadap pengetahuan pembelajaran dinilai masih cukup rendah, dilihat dari pemahaman, keaktifan, dan ketertarikan belajar. Siswa cenderung diam dan tidak memperhatikan proses pembelajaran karena guru hanya memanfaatkan metode pembelajaran ceramah dan diskusi singkat. Siswa akan aktif dalam kegiatan pembelajaran ketika ada kegiatan praktek di dalamnya. Permasalahan tersebut timbul karena keterbatasan fasilitas pembelajaran dan akses informasi komunikasi dengan dunia luar. Berdasarkan rendahnya pengetahuan siswa dalam pembelajaran, ada tiga mata pelajaran yang esensial dalam penerapannya.

Oleh karena itu, penelitian yang berjudul Media Inovatif Guna Meningkatkan Pengetahuan dan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kaligambir 02 Kabupaten Blitar sangat dibutuhkan untuk mempermudah memahami materi yang diajarkan oleh guru, meningkatkan minat belajar siswa, serta sebagai bahan rujukan dalam penelitian pembuatan media pembelajaran yang inovatif sehingga target dalam penelitian dapat tercapai.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa. Dalam kontribusinya, penelitian ini akan memberikan kemudahan mempelajari materi pembelajaran sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa tercerna dengan baik dan meningkatkan minat belajarnya, khususnya mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, permasalahan dalam penelitian mengenai Media Inovatif terhadap peningkatan pengetahuan dan minat belajar siswa SD Negeri Kaligambir 02 dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Bagaimana peningkatan pengetahuan siswa terhadap pemanfaatan media inovatif dalam pembelajaran di SD Negeri Kaligambir 02; 2) Bagaimana minat belajar siswa terhadap penggunaan media inovatif dalam pembelajaran di SD Negeri Kaligambir 02.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan atau R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan.

HASIL

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan atau R&D. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Produk yang dihasilkan oleh penelitian ini memiliki 6 tahapan yaitu :

1. *Analyse learner*

Analisis yang dilakukan untuk mengetahui masalah yang mendasar yang dialami dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Elly Wahyuni Enggar S.Pd sebagai guru wali kelas IV , diperoleh data bahwa selama pembelajaran siswa sering merasa bosan terhadap pembelajaran yang monoton dengan menggunakan buku buku siswa. Namun guru untuk mengatasi hal tersebut mencoba menggunakan alat peraga yang bervariasi namun belum maksimal dan belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis online.

2. *State objectives*

Perencanaan dilakukan dengan cara menyusun media *Pop-Up Book* pada tema bagian tubuh tumbuhan pada mata pelajaran IPAS dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran

3. *Select methods, media and materials*

Pada tahap ini yaitu memilih model, media dan bahan ajar. model yang dipilih pengembangan ini adalah problem based learning, sedangkan untuk media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi berupa IT yaitu web yang berisi game edukasi. Materi yang dipilih pada media ini adalah materi bagian tubuh tumbuhan pada kelas IV.

4. *Utilize materials*

Produk ini divalidasi oleh 2 validator ahli, yakni Ibu Widyarnes Niwangtika M.Pd dan Ibu Latifatul Jannah M.Pd. Validasi ini dilakukan agar produk awal yang akan dikembangkan akan mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang akan dikembangkan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan

pada penulisan bahasa, kesalahan materi, kekurangan materi dan lain dan tidak mengalami banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat diujicobakan dilapangan.

5. Require learner participation

Peneliti melakukan pengimplementasian kepada siswa tingkat sekolah dasar tepatnya di kelas IV. Dengan jumlah responden sebanyak 15 siswa. Pada tahap ini dilakukan uji coba siswa pada hari sabtu, 25 Februari 2023. Berbentuk pre angket dan post-angket sebagai berikut :

Pre-angket ini diberikan kepada siswa mengenal media yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian peneliti memberikan post-angket yang diiringi dengan penggunaan media yang dikembangkan oleh peneliti yang berjudul "Pengembangan Pop-Up Book Berbantuan Qr Code Wordwall Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Menggunakan PBL Meningkatkan Adversity Quotient Siswa.

Kemudian data tersebut diolah dengan N-Gain yang diaplikasikan melalui aplikasi SPSS untuk mengetahui nilai N-Gain Score dan N-Gain Persen untuk mengetahui skor yang diperoleh siswa setelah dan sebelum menggunakan media Pop-Up Book Berbantuan Qr Code Wordwall. Adapun data N-Gain adalah sebagai berikut :

Berdasarkan hasil skor rata-rata N-Gain pre dan post angket dapat dikatakan 15 siswa pada kelas IV ini dapat dikategorikan dalam tingkat kecerdasan Adversity Quotient pada tingkat yang "tinggi" terhadap pemecahan masalah yang dilalui selama proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Secara signifikan kecerdasan Adversity Quotient siswa pada kelas IV dinyatakan mengalami peningkatan sehingga memiliki nilai yang "tinggi".

6. Evaluation and revise

Langkah ini merupakan langkah terakhir dalam model ASSURE, berdasarkan hasil evaluasi oleh validator, saran dan kritik yang diberikan akan digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan media pembelajaran agar lebih berkualitas.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan menggunakan model ASSURE yaitu *Analyse learner, State objectives, Select methods, media and materials, Utilize materials, Require learner participation, Evaluation and revise*. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan. Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dapat disimpulkan bahwa:

Kevalidan setelah di validasi oleh validator dari 2 ahli yaitu ahli media 93,3 % dan ahli materi 85,85%, yang berarti media pembelajaran *Pop Up Book* berbantuan *Qr Code Wordwall* "sangat valid" untuk dikembangkan dan dapat diaplikasikan untuk pembelajaran khususnya pada kelas IV.

Peningkatan media ini dilakukan setelah media diuji cobakan pada kelas IV. Data uji coba yang diperoleh diolah menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2011. Dengan nilai interpretasi acuan 0.7 dengan hasil nilai sebesar 0.79. hal ini menunjukkan bahwasannya media ini "sangat valid" untuk di gunakan untuk siswa kelas IV dan secara signifikan dapat meningkatkan *Adversity Quotient* siswa kelas IV.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, I. F. N., Nuraini, N. L. S., & Yuniawatika, Y. (2023). *Development of pop-up book media based on project-based learning in mathematics learning about flat shapes in elementary schools*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 9(2), 259-276.
- Alimatus Sholikhah. 2017. *Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V SDN Rowoharjo Tahun ajaran 2016/2017*. Simki-Pedagogia, Vol. 01, No. 08.

- Aransyah, A. (2023). *Pengembangan modul bahan ajar berbasis problem based learning berbantu media qr-code untuk meningkatkan hasil belajar PKN* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Aulia Winda. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD. No 1. Vol 11
- Azzura, L. 2017. *Hubungan antara Self Efficacy dengan Adversity Quotient pada Siswa Kelas XI SMKN 3 Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area) Clarita Sembiring Eria. *Bagian - Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya*. Modul Bahan Ajar Kelas Iv Sd Negeri 040467 Lingga. Universitas Quality Berastagi.
- Desi Rahayu.2020.*Pengembangan Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Struktur Atom Di Sma Inshafuddin Banda Aceh*.Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Dula, S. N. G.2017. *Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Untuk Siswa Kelas III SDN Mangunsari Semarang*. Skripsi. Semarang: FIP UNNES.
- Fatih, M. (2023). *Pengembangan Booklet Berbasis Qr Code pada Pembelajaran IPS dengan Penguatan Karakter Toleransi*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(2), 1522-1532.
- Fatih, M. (2023). *Pengembangan Media Bilasar Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Adversity Quotient Siswa Kelas Iv Sdn Umbuldama Kabupaten Blitar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 4275-4289.
- Fatih, M. (2023). *Pengembangan Media Body Anatomy Pop-Up Book untuk Meningkatkan Self-Care Ability di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(2), 1508-1521.
- Fatih, M. (2023). *Pengembangan Media Rotasi (Roda Putar Literasi) Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Collaborations Skill Siswa Kelas Iii Sd*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 5738-5750.
- Fatih, M. (2023). *Pengembangan Soal Evaluasi melalui Game Wordwall untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(2), 1288-1300.
- Guta, Wienda.2022. *Analisis Adversity Quotient (AQ) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran. Vol 6 No 1
- Hermiyanto, D. L., & Wahyudi, W. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up dan Game Wordwall) untuk Pembelajaran Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(11), 4644-4648.
- Hotimah, H. (2020). *Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Edukasi*, 7(3).
- Marwah, A. S. dkk. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*. Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi, 3(1).
- Mu'arofah, S., Fatih, M., & Alfi, C.2023. *Pengembangan Media Bilasar Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Adversity Quotient Siswa Kelas Iv Sdn Umbuldamar Kabupaten Blitar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 4275-4289.
- Nur Azizah, W.2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Pop Up Book Berbantuan Qr Code Pada Sub Materi Pencemaran Air Kelas Vii Smp/Mts* (Doctoral dissertation, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Purnamasari, S., dkk. 2022. *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
- Putri Rahayu Ningsih.2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*.Skripsi.Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

-
- Rahmadani, R. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Lantanida Journal*, 7(1), 75.
- Rosdianwinata, E., Rifa'i, R., Sutihat, S., & Suryani, N. (2022). Efektifitas Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbantu QR Code Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 58-65.
- Rubiati Nur, Widya Harahap Sahara. 2019. *Aplikasi Absensi Siswa Menggunakan Qr Code Dengan Bahasa Pemrograman Php Di Smkit Zunurain Aqila Zahra Di Pelintung*. *Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer*, 11(1).
- Sa'dun Akbar, 2017, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sari, R. L., Kurnia, I. K., & Zunaidah, F. N. (2023). *Pengembangan Media Pop-Up Menggunakan Barcode Materi Ekosistem Dan Jaring-Jaring Makanan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Sugian Dian, Muhtadi Dedi. 2019. *Augmented Reality Type QR Code : Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi.
- Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA.
- Suryadithia Rachmat. 2013. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan QR Code pada Era Digitalisasi dengan Metode Usability*. *PARADIGMA*, 15(2).
- Zulfa, F. N. R. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Audio Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII*. Doctoral dissertation, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Ilmu Pengetahuan Alam