

Pengembangan Media Pembelajaran BADAS (Belajar Asyik Kebudayaan Surabaya) Pada Peserta Didik Kelas V di SDN KEJAWAN PUTIH 1/ 243 Surabaya

Putri Rachmadyanti, Arya Mahendra, Iftita Azzahra Salsabilla, Suksesi Cita Rudianti, Sintya Imelda Rahmawati

Universitas Negeri Surabaya
putrirachmadyanti@unesa.ac.id

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

The Merdeka Curriculum needs to develop differentiated and technology-based learning media. The lack of attention from the teachers to learning styles and the variation of learning media makes the student's understanding of the material less optimal. The subject of this study is a student of the 5th grade of SDN Kejawan Putih 1/234 Surabaya. The research aims to produce a learning media innovation called the BADAS Application (Belajar Asyik Kebudayaan Surabaya) that packages learning strategies in a consistent, challenging, and meaningful way. This research is a developmental research that uses the ADDIE model. The learning media developed in this research are digital learning applications that can be adapted to the individual needs of learners, such as learning interests, learning styles, and technological developments. The "BADAS" application helps students understand the material more easily and makes learning more interesting and effective. This research has improved the understanding and learning motivation of 90% of students towards cultural material of things and things in Surabaya.

Keywords: *Differential Learning, Learning Applications, IPAS Learning Media*

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran yang berdiferensiasi dan berbasis teknologi merupakan kebutuhan pada Kurikulum Merdeka. Kurangnya perhatian guru pada gaya belajar dan variasi media pembelajaran membuat pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi tidak optimal. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Kejawan Putih 1/234 Surabaya. Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah inovasi media pembelajaran bernama Aplikasi "BADAS (Belajar Asyik Kebudayaan Surabaya) yang mengemas strategi pembelajaran secara asyik, menantang, dan bermakna. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran digital yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual peserta didik, seperti minat belajar, gaya belajar, dan perkembangan teknologi. Aplikasi "BADAS" membantu peserta didik lebih mudah memahami materi dan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Penelitian ini berhasil meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar 90% peserta didik terhadap materi budaya benda dan tak benda di Surabaya.

Kata kunci: *Aplikasi Pembelajaran, Media Pembelajaran IPAS, Pembelajaran Diferensiasi*



PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang mengedepankan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pembelajaran yang belum diterapkan pada kurikulum sebelumnya. Kurikulum merdeka memusatkan pada pembelajaran yang mengebangkan kebebasan dalam berfikir dan bersikap secara mandiri (Dwi, dkk. 2023). Tiga elemen yang terdapat pada pembelajaran berdiferensiasi adalah diferensiasi konten materi, diferensiasi proses, dan diferensiasi hasil belajar. Prinsip pembelajaran diferensiasi adalah pemahaman guru tentang perbedaan pada diri setiap peserta didik yang kemudian akan di kembangkan guru menjadi berbagai inovasi dalam pembelajarannya (Dewi, 2023).

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, inovasi pembelajaran yang dibuat haruslah berbasis teknologi. Salah satu inovasi pembelajaran adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi membantu peserta didik mengembangkan kemampuan dalam menggunakan teknologi (Hendri. 2015). Kemampuan ini sangat penting bagi peserta didik untuk mendapatkan sumber belajar yang bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi.

Pada kelas V SDN Kejawan Putih 1/234 Surabaya, guru belum dapat menerapkan pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan Kurikulum Merdeka. guru belum memberikan perhatian lebih terhadap gaya belajar peserta didik di kelas. Selain itu, media pembelajaran yang monoton dan tidak sesuai dengan gaya dan kebutuhan peserta didik dapat menghambat pemahaman materi (Syamsu & Suhaedir, 2015). Pemanfaatan fasilitas sekolah yang dapat menunjang penggunaan teknologi masih belum optimal. Guru hanya memanfaatkan proyektor dan laptop sekolah untuk menayangkan *PowerPoint* dan video *YouTube*. Berdasarkan latar belakang yang ditemukan, peneliti berupaya untuk memberikan inovasi pembelajaran berupa aplikasi "BADAS" (Belajar Asyik Budaya Surabaya) yang berfokus pada materi "Budaya Benda dan Tak Benda di Surabaya" mata pelajaran IPAS.

Penelitian dilakukan untuk menjawab rumusan masalah: (1) Apa spesifikasi dari aplikasi "BADAS"? (2) Bagaimana hasil implementasi aplikasi "BADAS" pada peserta didik kelas V SDN Kejawan Putih 1/234 Surabaya?

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem dan fitur pada aplikasi "BADAS". Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hasil implementasi aplikasi "BADAS" pada tingkat pemahaman materi peserta didik.

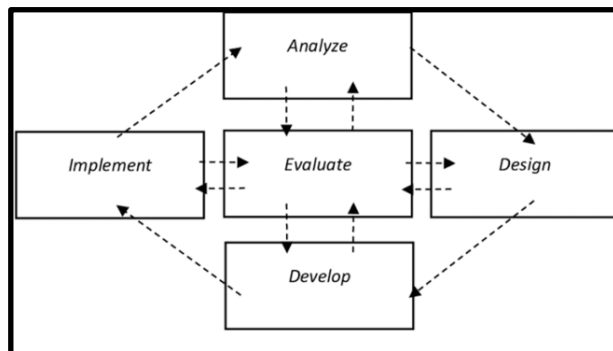
Aplikasi "BADAS" disusun dengan menggunakan model PJBL sehingga hasil akhir belajar merupakan proyek. Model PJBL memiliki sintaks yang sesuai dengan karakteristik materi "Budaya Benda dan Tak Benda di Surabaya". Pada evaluasi pembelajaran, peserta didik diminta untuk menciptakan puisi, teks deskriptif, atau lagu berdasarkan konten materi yang terbagi. Setiap produk belajar yang dibuat berbeda sesuai dengan minat dan karakteristik peserta didik (Jatmiko & Putra, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya belum pernah ada peneliti yang mengangkat tentang aplikasi pembelajaran sebagai media pembelajaran pendukung diferensiasi learning. Sehingga, penelitian ini dapat dikatakan memiliki unsur kebaruan (*novelty*).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development), merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk dan menguji tingkat efektivitasnya (Gustiani, 2019). Penelitian pengembangan aplikasi "BADAS" ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan model ADDIE yang merupakan kependekan dari Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Dalam penelitian ini menggunakan 20 peserta didik kelas V SDN Kejawan Putih 1/243. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa lembar

observasi, pretest-posttest, dan lembar wawancara. Adapun tahapan dari pengembangan produk berdasarkan model ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan model ADDIE

Adapun tahapan dari model ADDIE adalah sebagai berikut; a. Tahap analyze (analisis) dalam tahap analisis secara khusus terdapat dua hal yang dilakukan yaitu melakukan analisis kebutuhan konten materi / konten berdasarkan kurikulum dan analisis kebutuhan perangkat lunak (software), b. Tahap design (perancangan) Pada tahap perancangan kegiatan yang dilakukan meliputi perancangan strategi dan evaluasi pembelajaran, perancangan tampilan, dan perancangan fitur-fitur pendukung pada aplikasi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, c. Tahap development (pengembangan) langkah pengembangan pada tahap ini meliputi: mengembangkan materi / konten yang berdiferensiasi dan disesuaikan dengan kebutuhan gaya belajar peserta didik, mengembangkan strategi dan evaluasi pembelajaran yang telah dirancang, dan pengembangan fitur-fitur pendukung pada aplikasi yang telah disesuaikan dengan kebutuhan, d. Tahap implementation (implementasi) dalam melakukan uji penggunaan aplikasi “BADAS” dilakukan menjadi 2 tahap yaitu uji sistem dan uji lapangan. Dalam tahap uji sistem kegiatan yang dilakukan adalah menguji kelayakan aplikasi baik dari segi konten final, tampilan, dan kelancaran operasional aplikasi oleh validator. Dalam menentukan indikator ketercapaian materi pembelajaran menggunakan soal pretest dan posttest, dan e. Tahap evaluation (evaluasi) tahap Evaluasi merupakan serangkaian proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil dan sesuai dengan tujuan pengembangan atau tidak. Pada tahap ini menggunakan evaluasi berupa posttest dan angket tanggapan peserta didik yang bertujuan dalam mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi aplikasi pembelajaran “BADAS” dalam mencapai tujuan yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Proses pengembangan yang dilakukan merupakan hasil penerapan prosedur pengembangan dari model ADDIE dengan runtutan tahapan (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Produk pengembangan inovasi media pembelajaran berupa Aplikasi “BADAS” ini menggunakan layanan *google sites* sebagai basis data utama aplikasi

1) Penyajian Produk Hasil Pengembangan.

a. Tahap analisis (Analyze)

Dalam tahapan analisis secara khusus terdapat dua hal yang dilakukan yaitu melakukan analisis kebutuhan konten materi / konten berdasarkan kurikulum dan analisis kebutuhan perangkat lunak (software).

1. Analisis Kebutuhan materi / konten

Pada tahap ini dilakukan identifikasi dan pengembangan materi sesuai kurikulum dan topik pembelajaran. Selain itu, dilakukan identifikasi karakteristik peserta didik yang dapat menjadi pedoman dalam pengembangan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Analisis Kebutuhan Software

Analisis kebutuhan perangkat lunak bertujuan untuk melakukan analisa kebutuhan fungsional seperti sistem dan menu yang dibutuhkan pada aplikasi pembelajaran yang dikembangkan.

b. Tahap Design (perancangan)

Pada tahap perancangan kegiatan yang dilakukan meliputi perancangan strategi dan evaluasi pembelajaran, perancangan tampilan, dan perancangan fitur-fitur pendukung pada aplikasi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

c. Tahap Development (pengembangan)

Langkah pengembangan pada tahap ini meliputi: mengembangkan materi / konten yang berdiferensiasi dan disesuaikan dengan kebutuhan gaya belajar peserta didik, mengembangkan strategi dan evaluasi pembelajaran yang telah dirancang, dan pengembangan fitur-fitur pendukung pada aplikasi yang telah disesuaikan dengan kebutuhan. Hasil pada tahap development ini adalah sebuah produk inovasi pembelajaran berupa aplikasi "BADAS" (Belajar Asyik Kebudayaan Surabaya) yang sudah terstruktur sesuai dengan kompetensi yang berlaku serta angket untuk mengukur respon subjek penelitian.

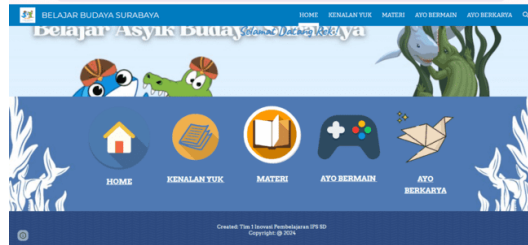
Spesifikasi Aplikasi BADAS

Media pembelajaran inovatif "BADAS" (Belajar Asyik Kebudayaan Surabaya) berbasis *google sites* telah melewati tahap publikasi di bawah domain e-learning UNESA dan dapat diakses pada alamat <https://sites.google.com/mhs.unesa.ac.id/badasbelajar-kebudayaan-sby/home> Aplikasi "BADAS" dapat diakses secara gratis dan dilengkapi fitur-fitur yang memungkinkan peserta didik dapat mengakses materi yang telah didiferensiasikan sesuai gaya belajar secara mandiri. Dengan fitur-fitur ini, aplikasi BADAS diharapkan dapat menjadi media yang efektif dalam mengenalkan dan mengajarkan budaya Surabaya kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, memudahkan guru untuk memberikan *update* materi pembelajaran terbaru. Secara rinci berikut merupakan fitur-fitur dari aplikasi pembelajaran "BADAS" (Belajar Asyik Kebudayaan Surabaya)

1. Halaman Awal:



Pada halaman awal terdapat sambutan dengan tulisan "Selamat Datang, Rek" oleh dua aktor simbolis, Pak Sura dan Pak Baya. Fitur-fitur utama yang tersedia di halaman ini antara lain: Home, Kenalan Yuk, Materi, Ayo Bermain, dan Ayo Berkarya. Pada halaman awal menyajikan ciri khas Surabaya yakni simbol sura dan baya. Pada halaman awal ini pengguna akan langsung mengerti bahwa aplikasi ini digunakan untuk mengajarkan tentang yang ada di Surabaya.



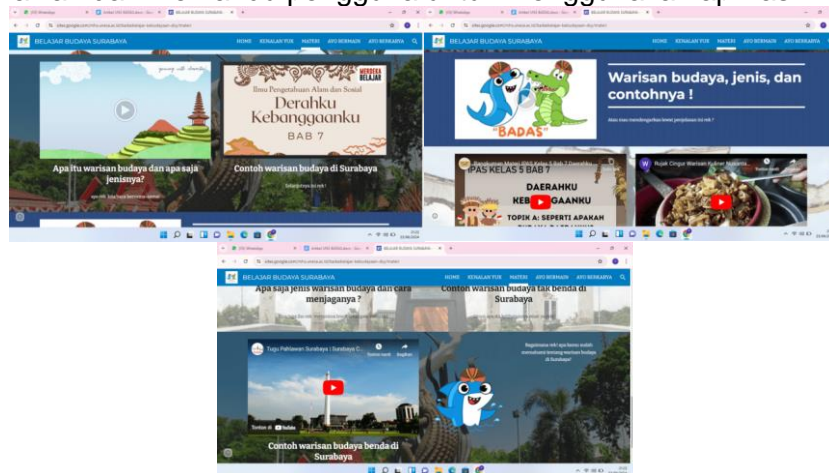
2. Fitur Home:

Berisi informasi tentang fitur-fitur dalam aplikasi BADAS, disamping home terdapat beberapa fitur yang akan digunakan untuk proses pembelajaran.



3. Fitur Kenalan Yuk:

Pada kenalan yuk terdapat perkenalan dari Cak Sura dan Cak Baya yang akan memperkenalkan dan memandu pengguna untuk menggunakan aplikasi BADAS.



4. Fitur Materi:

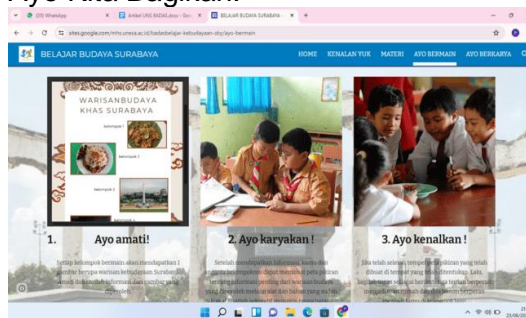
Pada fitur ini berisi materi tentang warisan budaya benda dan tak benda, pengertian, dan contoh-contohnya. Pada fitur ini berisi informasi dari materi yang dipandu oleh cak sura dan cak baya untuk dipahami dan diamati oleh pengguna yaitu peserta didik. Materi ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang berbagai aspek warisan budaya benda dan tak benda di Surabaya. Penggunaan fitur ini dimulai dengan mendengarkan dan memahami video yang menjelaskan jenis dan cara melestarikan warisan budaya benda dan tak benda kemudian dilanjutkan dengan video contoh warisan benda di Surabaya dan dilanjutkan dengan video warisan tak benda

Surabaya. Peserta didik harus memahami dan mencatat hal-hal penting yang sudah dijelaskan pada video yang ditonton.



5. Fitur Ayo Bermain:

Tampilan awal fitur ini yaitu pertanyaan dari Cak Sura dan Cak Baya “ Apakah sudah siap bermain bersama kami ? “. Dari pertanyaan tersebut diharapkan peserta didik bersemangat usai melihat penjelasan pada fitur sebelumnya. Pada fitur ini terdapat beberapa sub-fitur dalam menu ini, yaitu Ayo Amati, Ayo Karyakan, dan Ayo Kenalkan, Ayo Bermain, Ayo Kita Bagikan.



a. Ayo Amati:

Pada ayo mengamati menyediakan empat gambar tentang materi budaya benda dan tak benda yang harus diamati oleh peserta didik. Pengamatan ini menjadi dasar bagi permainan selanjutnya. Pada fitur ini terdapat perintah amati gambar dan cari informasi dari gambar yang didapat. Informasi tersebut didapat dari penjelasan video fitur sebelumnya yang mana peserta didik diberi tugas mengamati dan menulis informasi penting yang didapat dari menonton video.

b. Ayo Karyakan

Fitur ini ada disamping fitur ayo mengamati. Berisi perintah ” Setelah mendapatkan informasi, kamu dan anggota kelompokmu dapat membuat peta pikiran tentang informasi penting dari warisan budaya yang diperoleh melalui alat dan bahan yang sudah di bawa! Buatlah sekreatif mungkin tanpa batasan!”. Setelah mendapatkan informasi peserta didik bisa membuat peta pikiran dari informasi tersebut sekreatif mereka.

c. Ayo Kenalkan

Perintah yang ada di fitur ini yaitu “Jika telah selesai, tempel peta pikiran yang telah dibuat di tempat yang telah ditentukan. Lalu, bagilah tugas sebagai berikut: tiga teman berperan menjadi tuan rumah dan dua teman berperan menjadi tamu di kelompok lain!” Setiap kelompok bisa menempel hasil peta pikiran dan menyesuaikan pembagian tugas yang telah diperintahkan.

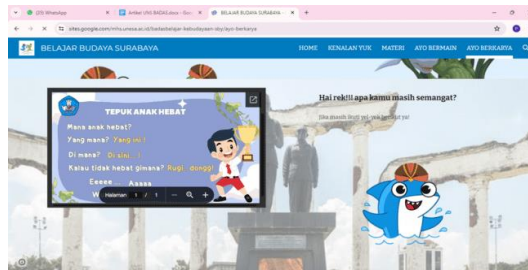


d. Ayo Bermain

Pada fitur ini perintahnya adalah “ Tiga teman sebagai tuan rumah bertugas untuk menerima tamu dari kelompok lain dan menjelaskan peta konsep warisan budaya yang dibuat kepada mereka. Sedangkan, dua teman sebagai tamu mengunjungi tuan rumah dari kelompok lain untuk mendapat penjelasan tentang peta pikiran warisan budaya yang mereka buat”. Pada saat ini peserta didik sudah bisa melakukan Anjang sana ke kelompok lain. Aktivitas "anjang sana" ini dilakukan dengan cara di mana beberapa anggota kelompok tetap di base camp untuk menjelaskan hasil kerja kelompoknya kepada tamu dari kelompok lain, sementara anggota lain berkeliling untuk mendapatkan penjelasan dari kelompok lain.

e. Ayo Kita Bagikan

Pada fitur ini berisi perintah “Setelah mengunjungi semua tuan rumah kelompok lain, dua teman yang bertugas menjadi tamu kembali ke kelompok masing-masing untuk memberikan informasi ilmu yang diperoleh kepada rekan kelompok yang bertugas sebagai tuan rumah.” Pada aktivitas ini peserta didik sudah kembali ke kelompok masing-masing dengan membawa informasi yang diberikan oleh kelompok lain. Informasi tersebut sudah bisa dijelaskan ke kelompok masing-masing yang tidak tadinya bertugas sebagai penjaga camp.



6. Fitur Ayo Berkarya:

Pada fitur ini peserta didik diberi lagu yel-yel sebagai ice breaking untuk menumbuhkan semangat dan berguna sebagai refresh pikiran mereka yang sudah tegang melakukan aktivitas sebelumnya.



Setelah yel-yel peserta didik diberikan perintah lagi sebagai post-test yang dapat dikerjakan sesuai keinginan mereka. Isi perintah tersebut yaitu “Amatilah tulisan nama warisan budaya di samping! Selanjutnya tuangkanlah pemikiran emasmu tentang nama warisan budaya tersebut! Kamu bisa menuangkannya dalam bentuk deskripsi singkat (minimal 5 kalimat), puisi, lirik lagu, atau gambar sederhana dalam waktu 10

menit! Tuliskan juga kesanmu mengikuti pembelajaran hari ini!” Pada post test ini menyesuaikan keinginan minat dan bakat peserta didik dalam menuangkan pemikiran mereka. Post-test ini bertujuan untuk menganalisis pemahaman peserta didik secara individu.

d. Tahap Implementation (implementasi)

Dalam melakukan uji penggunaan aplikasi “BADAS” dilakukan menjadi 2 tahap yaitu uji sistem dan uji lapangan. Dalam tahap uji sistem kegiatan yang dilakukan adalah menguji kelayakan aplikasi baik dari segi konten final, tampilan, dan kelancaran operasional aplikasi oleh validator yaitu dosen pengampu Mata Kuliah Inovasi Pembelajaran IPS SD PGSD UNESA.

Penyajian data hasil uji coba pada media pembelajaran “BADAS” diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Proses pengambilan data pengguna dilakukan setelah media pembelajaran “BADAS” memperoleh feedback uji kelayakan produk dari ahli media dan ahli materi.

Hasil Validasi Ahli Media

Pada tanggal 16 Mei 2024, tim BADAS melakukan validasi materi terhadap aplikasi dengan melibatkan Dosen Praktisi, yaitu Idris A.H., M.Pd. Validasi ini dilakukan melalui penyebaran angket yang berisi pertanyaan yang dirancang untuk menilai berbagai aspek materi BADAS.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran “BADAS” memenuhi kriteria kelayakan dengan skor rata-rata 93%. Aspek-aspek yang dinilai termasuk ketepatan pemilihan bahan, kejelasan gambar, dan kepraktisan media.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian
1	Ketepatan pemilihan bahan	Sangat Baik
2	Ketepatan ukuran gambar	Sangat Baik
3	Kejelasan gambar	Sangat Baik
4	Penempatan gambar	Sangat Baik
5	Penempatan kotak jawaban	Sangat Baik
6	Kesesuaian ukuran kotak jawaban dengan ukuran gambar	Sangat Baik
7	Ketepatan pemilihan warna kertas	Baik
8	Keamanan bahan untuk anak usia sekolah dasar	Sangat Baik
9	Tingkat keawetan media	Baik
10	Kemudahan penggunaan media	Baik
11	Ketepatan media dalam mengembangkan sikap kerjasama	Baik
12	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	Sangat Baik
13	Kejelasan petunjuk pemakaian media	Sangat Baik

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi pembelajaran “BADAS” memenuhi kriteria kelayakan dengan skor rata-rata 80,36%. Aspek-aspek yang dinilai termasuk kesesuaian materi dengan standar kurikulum dan kejelasan materi.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian
1	Kesesuaian materi dengan standar kurikulum	Sangat Baik
2	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	Sangat Baik
3	Kejelasan materi	Sangat Baik
4	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa	Sangat Baik
5	Kemudahan materi dalam mengembangkan kemampuan siswa	Baik
6	Tingkat keberagaman materi	Sangat Baik
7	Kesesuaian materi dengan budaya lokal	Baik
8	Keamanan materi untuk anak usia sekolah dasar	Sangat Baik

Dengan demikian, hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran “BADAS” telah dirancang dengan baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap uji lapangan menggunakan subjek penelitian dalam skala kecil yaitu peserta didik kelas V SDN Kejawan Putih 1/243 yang berjumlah 20 peserta didik. Dalam menentukan indikator ketercapaian materi pembelajaran menggunakan soal *pretest dan posttest*.

Implementasi Media Pembelajaran BADAS di SDN Kejawan Putih I/234

Implementasi pembelajaran dalam aplikasi pembelajaran “BADAS” (Belajar Asyik Kebudayaan Surabaya) menggunakan strategi dan langkah-langkah model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan tujuan agar peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar dan peran guru hanya sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerja peserta didik yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan. Pembelajaran dengan PJBL memiliki 6 sintak diantaranya: 1) Orientasi masalah, 2). Menyusun rencana proyek, 3) Melakukan investigasi, 4) Merencanakan laporan, 5) Presentasi laporan, 6) Evaluasi.

1. Orientasi Masalah

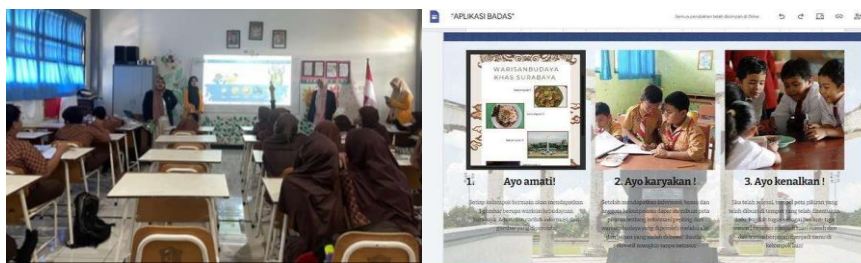
Pada tahap ini peserta didik melakukan pengenalan materi melalui aplikasi “BADAS”. Kemudian, dilanjutkan dengan menganalisis dan menjawab suatu permasalahan yang diberikan oleh guru dalam bentuk lembar soal *pretest*, sekaligus sebagai langkah dalam mengukur pemahaman awal peserta didik.



Gambar 2. Orientasi Masalah Melalui Pretest

2. Menyusun Rencana Proyek

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merencanakan kegiatan kelompok. Peserta didik membentuk anggota kelompok kecil yang beranggotakan 5 peserta didik di setiap kelompoknya. Kemudian, memahami serangkaian kegiatan proyek pada menu "Ayo Bermain!" dan memperoleh LKPD kelompok.



Gambar 3.

Membagi Kelompok

3. Melakukan investigasi

Sebelum melakukan proyek yang dikemas dalam permainan anjang sana, peserta didik melakukan pencarian informasi yang akan digunakan sebagai modal dalam mengisi LKPD masing-masing kelompok pada menu "Materi". Peserta didik dapat memilih konten materi yang telah dideferensiasi sesuai dengan gaya belajar yang diinginkan.



Gambar 4. Mencari Informasi dari Materi

4. Merencanakan Laporan

Pada tahap ini peserta didik membuat laporan dalam bentuk LKPD kelompok yang telah dibagikan tentang budaya benda dan tak benda yang telah mereka investigasi melalui konten materi pembelajaran sebelumnya.



Gambar 5. Membuat Laporan Bersama

5. Presentasi Laporan

Peserta didik melakukan presentasi laporan dalam bentuk proyek kegiatan bermain anjang sana, dua peserta didik bertugas sebagai tuan rumah dan tiga peserta didik bertugas sebagai tamu yang berkunjung ke kelompok lain untuk menyimak presentasi dan memberi masukan kepada kelompok tersebut. Setelah, selesai peserta didik kembali pada kelompok masing-masing untuk bertukar informasi yang didapatkan.



Gambar 6. Kegiatan Anjang Sana

6. Tahap Evaluasi

Kelompok peserta didik mendokumentasikan masukan-masukan dari kelompok lain. Kemudian, peserta didik memperoleh soal postest untuk dianalisis secara individu pada menu "ayo karyakan!". Dalam mengerjakan soal postest peserta didik bebas memilih dalam menentukan luaran evaluasi baik dalam bentuk teks deskripsi, puisi, dan lirik lagu sebagai bentuk diferensiasi *output* pembelajaran.



Gambar 7. Pengerjaan Postest

e. Tahap Evaluation (evaluasi)

Tahap Evaluasi merupakan serangkaian proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil dan sesuai dengan tujuan pengembangan atau tidak. Pada tahap ini menggunakan evaluasi berupa posttest dan angket tanggapan peserta didik yang bertujuan dalam mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi aplikasi pembelajaran “BADAS” dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Perolehan data tersebut dimaksudkan sebagai tolak ukur dalam memperbaiki dan menyempurnakan aplikasi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Hasil Uji Coba

Pada tanggal 31 Mei 2024, tim BADAS melakukan uji coba pengguna terhadap 20 peserta didik kelas 5 SDN Kejawan Putih. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan BADAS dalam membantu peserta didik memahami materi Budaya Benda dan Tak Benda di Surabaya. Uji coba ini meliputi Pretest dan Posttest. Hasil Pretest disajikan dalam diagram berikut:



Diagram 1. Perbandingan Skor Pretest dan posttest

Pada diagram pre test tersebut menunjukkan data bahwa 18 dari 20 peserta didik mengalami kesulitan dan salah dalam menjawab lembar soal pre test yang diberikan pada awal pembelajaran. Sedangkan, pada diagram post test menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan di mana hanya 2 dari 20 peserta didik yang menjawab salah dan 18 dari 20 atau 90% jumlah dari peserta didik mampu menjawab benar soal post test yang diberikan setelah mengikuti pembelajaran melalui media pembelajaran inovatif aplikasi “BADAS” (Belajar Asyik kebudayaan Surabaya).

Selain itu, dari angket feedback peserta didik menunjukkan bahwa 20 dari 20 peserta didik merasa senang dan lebih optimal dalam memahami materi pembelajaran “kebudayaan daerahku” melalui aplikasi pembelajaran “BADAS”.

No.	Indikator	Respon Baik
1.	Apakah kamu suka dengan bentuk tampilan aplikasi BADAS?	20 Peserta Didik
2.	Apakah kamu merasa senang belajar menggunakan aplikasi BADAS?	20 Peserta Didik
3.	Apakah kamu terbantu memahami pembelajaran kebudayaan daerahku menggunakan aplikasi BADAS?	20 Peserta Didik

Tabel 1. Hasil Angket Feedback peserta didik

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik, 100% menyatakan senang dan memahami materi dengan media pembelajaran BADAS ini. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik tanpa perlu revisi.

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran "BADAS" (Belajar Asyik Budaya Surabaya) untuk peserta didik kelas V di SDN Kejawan Putih 1/243 Surabaya memanfaatkan teknologi Google Sites, media ini dirancang untuk membahas warisan budaya benda dan tak benda di Surabaya, serta menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang berdiferensiasi. Pemanfaatan Google Sites sebagai basis media pembelajaran "BADAS" memungkinkan penyajian materi yang lebih interaktif dan mudah diakses. Penggunaan Google site dalam pembelajaran online sangat banyak manfaatnya, antara lain memudahkan guru untuk mengirim atau membagikan materi berupa teks, gambar, video, atau audio, memberikan tugas dengan mudah, membuat materi terlihat lebih baik dan lebih menarik daripada sebelumnya (Dilla Safira Adzkiya & Maman Suryaman, 2021).

Penerapan model PjBL dalam media "BADAS" bertujuan untuk mendorong peserta didik lebih aktif dan mandiri dalam belajar. PjBL memiliki enam sintak utama yaitu orientasi masalah, menyusun rencana proyek, melakukan investigasi, merencanakan laporan, presentasi laporan, dan evaluasi.

Media "BADAS" menggunakan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi untuk memenuhi kebutuhan gaya belajar yang beragam.

Spesifikasi Aplikasi BADAS menggunakan Google Sites sebagai basis data utama, memungkinkan akses materi secara gratis dan mendukung gaya belajar yang beragam. Materi pembelajaran yang diberikan dapat berupa teks, gambar, video, sehingga pendidik bisa meng variasinya (Dilla Safira Adzkiya & Maman Suryaman, 2021). Adapun kelebihan dari Google site ini antara lain: dapat diakses dan dapat digunakan secara gratis, mudah untuk digunakan dan dioperasikan, dapat dibuka di berbagai perangkat dengan mudah, alamat (link) Google Site mudah untuk dibagikan (share), soal latihan dibuat dengan tampilan yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik semangat dalam mengerjakan soal evaluasi, serta keamanan terjaga karena Google Site aman dari virus sehingga data-data tidak mudah hilang (Fadillah Salsabila, Aslam Aslam, 2022)

SIMPULAN

Dalam pengembangan aplikasi pembelajaran "BADAS" (Belajar Asyik Kebudayaan Surabaya) menggunakan model ADDIE karena pada tahapan model menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Pengembangan Aplikasi pembelajaran "BADAS" merupakan salah satu wujud inovasi dalam dunia pendidikan yang mengemas media pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang asyik, menantang, dan bermakna melalui fitur-fitur dan diferensiasi materi yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Aplikasi ini telah diimplementasikan dan dapat diakses pada alamat <https://sites.google.com/mhs.unesa.ac.id/badasbelajar-kebudayaan-sby/home>. Strategi kegiatan pembelajaran dikemas dan berpedoman pada 6 sintak proses pembelajaran project based learning , yaitu: 1) Orientasi masalah, 2)

Menyusun rencana proyek, 3) Melakukan investigasi, 4) Merencanakan laporan, 5) Presentasi laporan, 6). Tahap Evaluasi.

Pada tahapan penelitian berikutnya adalah melakukan uji coba sistem Aplikasi "BADAS", pengujian sistem dilakukan oleh peneliti dan dosen pembimbing Pada Mata Kuliah Inovasi Pembelajaran IPS SD PGSD Unesa untuk menentukan kelayakan final aplikasi baik dari segi konten, tampilan, dan kelancaran operasional. Kemudian, dilakukan uji lapangan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi "BADAS" dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang optimal baik dalam memahami materi, memunculkan minat, dan motivasi belajar bagi peserta didik. Indikator ketercapaian tersebut dapat dibuktikan dari hasil peningkatan nilai *posttest* yang menunjukkan 18 dari 20 peserta didik atau 90% peserta didik dapat memahami dan menjawab soal dengan benar. Selain itu, dibuktikan dengan hasil angket feedback peserta didik yang menyatakan 100% peserta didik merasa senang dan merasa terbantu dalam menciptakan pemahaman materi "kebudayaan daerahku" melalui aplikasi pembelajaran "BADAS" (Belajar Asyik Kebudayaan Surabaya).

DAFTAR PUSTAKA

- Harliawan, Hendri. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Tik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Viii J Smp Negeri 5 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 3, No. 1 Juni 2015, 2015. *Ekuistas*, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/eku/article/view/12786/8042>.
- Jatmiko, Henry Trias Puguh, And Rian Surya Putra. "Refleksi Diri Guru Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Penggerak." *Lingua Franca*, Vol. 6, No. 2, 2022, <https://doi.org/10.30651/lf.v6i2.14701>.
- Latifah, Dewi Nikmatul. "Analisis Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 1, 2023, Pp. 2777-0583. *Jurnal P4i*, <https://www.jurnalp4i.com/index.php/learning/article/download/2067/1920>.
- Rijal, Syamsu, And Suhaedir Bachtiar. "Hubungan Antara Sikap, Kemandirian Belajar, Dan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa." *Jurnal Bioedukatika*, Vol. 3, No. 2 Desember 2015, 2015, Pp. 15-20.
- Yani, Dwi, Et Al. "Implementasi Assemen Diagnostic Untuk Menentukan Profil Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Diferensiasi Di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, Vol. 1, No. 3, 2023, Pp. 241-360. *Jurinotep*, <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v1i3>.
- Kim, C., Mirusmonov, M., Lee, I. (2010). An Empirical Examination Of Factors Influencing The Intention To Use Mobile Payment. *Computers In Human Behavior*, 26 (1), 310-322.
- Johnson, B. & Christensen, Larry. (2012). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, And Mixed Approaches (4th Ed)*. London: Sage Publication Ltd.
- Hakim, C.. (2016, Juni 16). Kode Morse Thr. *Kompas Online*. Diakses Dari <http://www.kompas.com>
- Young, R.F. (2007). *Crossing Boundaries In Urban Ecology (Doctoral Dissertation)*. Tersedia Dari Proquest Dissertation & Theses Database.
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Ri. (2011). *Peraturan Mendiknas Tentang Satuan Pengawasan Internal (Permendiknas Nomor 47 Tahun 2011)*. Jakarta: Penulis.
- Adzkiya Safira Dilla, Maman Suryaman (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sd. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan*