

Media pembelajaran *torah pedia* untuk meningkatkan pengetahuan tokoh sejarah Indonesia peserta didik sekolah dasar

A Azis^{1*}, S Bayu Kurniawan², and T Budhiarto²

¹Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

²Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

*abazmegeeri@student.uns.ac.id

Abstract. *Social Sciences are very useful in everyday life. Based on this, Social Sciences becomes important to learn. Even so, there are still many facts found in the field regarding social science learning outcomes very low. Learning media is one of the things that can affect the quality of learning mathematics. Based on the results of interviews and observations at several elementary schools in the Gajah Mada Kerten cluster, it is known that there is a problem of limitations of IPS learning media on national historical figures material. Therefore, this study aims to develop interactive learning media based on storylines articulated on national historical figures. This type of research is development research using the 4D research model (Define, design, develop, and disseminate). The implementation of this research was only carried out on development stage. Data collection techniques in this study used interviews, observation, documentation studies, and questionnaires. The results of this study are valid learning media based on the proportion of the material expert's assessment of 88.4% and the proportion of the media's assessment expert judgment of 93.2%. The results of this study are also in the form of learning practices media based on teacher assessment with a proportion of 96.4% and student assessment with the proportion was 91.54%.*

Kata kunci: *interactive media, power point, elementary school*

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat. Tingkah laku manusia dalam masyarakat memiliki berbagai aspek seperti aspek ekonomi, aspek mental, aspek budaya, aspek hubungan sosial. Pembelajaran IPS berperan merealisasikan ilmu sosial yang hubungan sosial. Pembelajaran IPS berperan merealisasikan ilmu sosial yang bersifat teoritis kehidupan nyata di masyarakat.

Indonesia telah menyiapkan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi peserta didik, khususnya di sekolah dasar sebagai pondasi ilmu pengetahuan untuk menjawab tantangan tersebut. Pelajaran IPS termasuk salah-satu mata pelajaran yang amat penting dikuasai sejak tingkat sekolah dasar.

Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan di Indonesia diusahakan agar lebih maju dan bermutu. Upaya peningkatan mutu pendidikan dilaksanakan antara lain dengan mengusahakan penyempurnaan

proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pelajaran IPS yang cakupannya beragam dan luas serta tuntutan kurikulum yang sarat dengan muatan yang harus disampaikan kepada peserta didik dengan alokasi waktu yang terbatas, guru mengalami kesulitan dalam menyajikan bahan ajar IPS dengan baik, menarik, dan menantang minat belajar, pada akhirnya pembelajaran IPS yang dilaksanakan guna mengejar target materi pelajaran. Sehingga hasil belajar peserta didik pun cenderung tidak sesuai dengan harapan (Saputra, n.d.)

Keterampilan membaca merupakan bagian dari salah satu keterampilan berbahasa selain menyimak, berbicara, dan menulis. Membaca merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa berupa kegiatan aktif pembaca dengan tujuan untuk memperoleh dan mendapatkan informasi yang disampaikan oleh penulis melalui media bahasa tulis [8]. Selain itu, membaca dapat membuka jendela ilmu yang akan menambah sekaligus memperluas wawasan di berbagai bidang. Membaca merupakan kebutuhan pokok bagi setiap kalangan seperti pelajar, mahasiswa, akademisi, praktisi, hingga masyarakat umum guna mengenal suatu hal [9]. Oleh karena itu membaca merupakan bagian dari pengajaran utama dalam pendidikan jenjang selanjutnya [10].

Media pembelajaran merupakan sebuah komponen penting dalam sebuah pembelajaran [11]. Media pembelajaran lebih mengarah ke dalam bentuk sebuah alat, sarana, perantara, dan penghubung yang berguna untuk menyebar, membawa, menyampaikan isi dari suatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian peserta didik hingga terjadi proses belajar mengajar [12]. Penyampaian materi melalui media pembelajaran dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang mampu menumbuhkan rangsangan dalam berpikir dan minat dalam pembelajaran [13].

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru IV dan V di SDN Sekolah Dasar di Kecamatan Kradenan, ditemukan fakta bahwa guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran interaktif karena kurangnya waktu dan melimpahnya tugas guru. Guru sering kali hanya menggunakan bukuketikabelajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN Sekolah Dasar di Kecamatan Kradenan dan guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Fasilitas seperti laptop dan LCD yang tersedia belum dimanfaatkan dengan maksimal. Selain itu ditemukan permasalahan bahwa siswa mengalami ketakutan setiap kali belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, materi yang kurang dikuasai siswa adalah terkait dengan pemahaman konsep keliling dan luas bangundatar. Hal ini dibuktikan dengan data yang didapatkan di SDN Sekolah Dasar di Kecamatan Kradenan yang menunjukkan bahwa sebanyak 15 dari 25 siswa belum memenuhi batas ketuntasan minimal. Atas dasar ini diketahui bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IVA di SDN Sekolah Dasar di Kecamatan Kradenan masih tergolong rendah.

Pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebelumnya pernah dilakukan oleh Walyono menggunakan aplikasi Power Point dan ispring suite 10 guna memperbaiki hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa SMPBaitul Qur'an Boarding School Kabupaten Sragen. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengatasi keterbatasan media yang ada sehingga dapat digunakan oleh guru maupun siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Media pembelajaran torah pedia untuk meningkatkan pengetahuan tokoh sejarah indonesia peserta didik sekolah dasar".

Torah Pedia merupakan media pembelajaran berbasis ensiklopedia yang menjadi sumber pembelajaran. Didalam aplikasi ini juga terdapat video dan kuis yang bisa dioperasikan dan dikerjakan oleh peserta didik. Media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk bahan bacaan, video dan juga soal evaluasi yang bisa digunakan pada smartphone dengan menggunakan power point untuk keseluruhan media serta bantuan dari ispring suite 9 dan aplikasi convert web to apk2 yang bisa di instal oleh peserta didik.

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan desain penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development*. Metode penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk sekaligus melakukan uji efektifitasnya (Sugiyono, 2010). Metode penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk sekaligus melakukan uji efektifitasnya.

Pengembangan penelitian pendidikan bisa menghasilkan produk yang sama sekali baru, gabungan produk yang sudah ada, atau juga penyempurnaan produk sebelumnya. Penelitian pengembangan ini menggunakan sepuluh langkah peneliti RnD dari Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi tiga tahap menjadi studi pendahuluan, pengembangan model, dan uji model.

Hasil dan Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif dilakukan dengan model pengembangan 4D Thiagarajan yang dilakukan sampai tahap development sebagai berikut:

Tahap Define atau pendefinisian

Tahap pendefinisian dilakukan dengan lima langkah. Pada tahap ini, hal-hal terkait informasi dan kebutuhan media didefinisikan [12]. Lima langkah pada tahap define diantaranya sebagai berikut:

Langkah pertama yang dilakukan adalah analisis awal. Hal ini bertujuan untuk mengetahui fakta dan masalah yang terjadi di SDN Gugus Gajah Mada. Pada tahap analisis awal diperoleh fakta bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran dengan nilai yang tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal tersebut diketahui melalui hasil studi dokumentasi pada buku nilai siswa dan wawancara terhadap guru. Pada tahap analisis awal ditemukan permasalahan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran untuk menerangkan materi sejarah tokoh pahlawan. fakta tersebut didapatkan melalui kegiatan wawancara dan pengamatan pembelajaran di kelas. Menurut [11] penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa.

Tahap kedua adalah analisis siswa. Langkah ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Data dalam tahap ini diperoleh dari penilaian angket kepada 10 siswa SDN 1 Megeri dan SDN 2 Megeri di gugus Gajah Mada. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, diketahui bahwa siswa menganggap materi sejarah tokoh pahlawan Indonesia sebagai mata pelajaran yang sangat sulit dan membosankan, selain itu belum ada penggunaan media interaktif di kelas dan dibutuhkan media pembelajaran interaktif guna mempelajari sejarah tokoh pahlawan Indonesia. Menurut [11] memiliki pengaruh yang positif terhadap timbulnya minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa. Berdasarkan analisis terkait kebutuhan materi media diperoleh data bahwa dibutuhkan soal evaluasi, gambar, audio, animasi, dan permainan sederhana yang dapat digunakan siswa untuk memahami materi. Menurut [13] penggunaan multimedia yang dilengkapi dengan gambar, audio, dan animasi berpengaruh positif terhadap respon siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Karena 80% siswa memiliki perangkat Android, media dikembangkan menggunakan dukungan akses pada perangkat Android. Menurut [13], perangkat komunikasi berbasis Android berpotensi tinggi untuk digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Langkah ketiga yang dilakukan adalah analisis tugas. Menurut [12] analisis tugas dilakukan untuk merinci keterampilan yang diperlukan. Pada tahap analisis tugas dilakukan perincian terkait hal-hal yang harus dipenuhi diantaranya KD, SK, dan yang diperoleh dari hasil studi dokumentasi terhadap silabus, RPP, dan buku guru.

Langkah keempat yang dilakukan adalah analisis materi. Analisis materi dilakukan dengan mengacu pada buku siswa dunia Ilmu Pengetahuan Sosial dan buku senang belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan hasil analisis materi diperoleh peta konsep dan materi yang akan dibahas diantaranya materi latar belakang tokoh, karya tokoh, peristiwa penting tokoh dan kapan peristiwa tersebut. Hasil analisis materi diperoleh dalam bentuk peta konsep. Menurut [12] analisis materi diperlukan untuk membentuk kerangka materi yang akan disampaikan dalam media.

Langkah kelima adalah menetapkan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil penganalisisan tugas dan materi. Spesifikasi tujuan pembelajaran dilakukan dengan berdiskusi dengan guru kelas V SDN 1 Megeri dan SDN 2 Megeri berkaitan dengan tujuan yang akan dicapai.

Tahap Design atau Perancangan

Pada tahap desain terdapat tiga langkah yang perlu dilakukan untuk menentukan rancangan media yang kemudian menghasilkan prototype 1 sebagai berikut:

Langkah pertama yang dilakukan adalah pemilihan format. Pemilihan format dilakukan dengan mengacu pada analisis kebutuhan media pembelajaran. Format yang dipilih pada penelitian ini adalah kombinasi format tutorial, drill and practice, dan format permainan instruksional. Menurut [14] Program permainan interaktif berisi pertanyaan dan masalah yang perlu diselesaikan dalam bentuk drill and practice. Program interaktif berformat tutorial harus mencakup latihan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran.

Langkah kedua yang dilakukan adalah membuat rancangan awal dibuat dalam bentuk flowchart dan storyboard. flowchart dan storyboard yang dibuat kemudian dijadikan acuan atau pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran. Menurut [15] pembuatan flowchart dan storyboard sangat diperlukan untuk memudahkan proses pengembangan media.

Langkah ketiga yang dilakukan adalah produksi media. Produksi media dilakukan dengan memanfaatkan program Microsoft Power Point, Microsoft Power Point merupakan sebuah perangkat lunak. Alasan pemilihan Microsoft Power Point sebagai program yang digunakan untuk penggunaan media adalah karena Microsoft Power Point mudah digunakan, dapat mengimpor beberapa bentukfile, dan menyediakan fitur pembuatan game dan kuis serta konten yang lebih kreatif [16]. Produksi media menghasilkan prototype 1.

Tahap Development atau Pengembangan

Tahap development dilakukan untuk memperoleh media yang valid dan praktis sebagai berikut: Langkah pertama dalam tahap pengembangan adalah validasi ahli. Validasi dilakukan dengan penilaian dua orang ahli. dua Dosen PGSD UNS yang berkompeten pada bidang Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai Ahli Materi, dua dosen PGSD UNS yang berkompeten pada bidang media sebagai Ahli Media, dan dua guru Kelas V SDN 1 Megeri dan SDN 2 Megeri sebagai ahli Praktisi. Penilaian ahli materi dinilai melalui tiga aspek dengan hasil pada tabel 1:

Tabel 1. Penskoran Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	Rata-rata	Skor maks	%	Keterangan
		1	2			
	Desain pembelajaran	50	54			
	Kebahasaan isi teks	46	42			
	Pendukung pembelajaran	10	10			

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pada tabel 1, diketahui bahwa hasil penilaian aspek desain pembelajaran mendapatkan persentase 87,3%, aspek kebahasaan isi teks sebesar 87,3%, dan aspek pendukung pembelajaran mendapatkan persentase 100%. Persentase skor keseluruhan yang didapatkan yaitu sebesar 88,4% tergolong sangat baik sesuai dengan kriteria interval. Berdasarkan hasil penilaian ahli yang dapat dilihat pada tabel 2, diketahui bahwa hasil penilaian aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan persentase 92,8% dan aspek komunikasi visual mendapatkan persentase 93,3%. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan hasil sangat baik dengan persentase 93,2%.

Tabel 2. Penskoran Ahli Media

Aspek yang dinilai	Penilaian 1	Penilaian 2	Rata-rata	Skor maks	%	Keterangan
1. Desain pembelajaran	55	54	54,5	55	99,1%	Sangat Baik
2. Kelayakan bahasa	42	47	44,5	50	89%	Sangat Baik
3. Efek media	10	10	10	10	100%	Sangat Baik
4. Rekayasa Perangkat	35	35	35	35	100%	Sangat Baik
5. Komunikasi Visual	60	57	58,5	60	97,5%	Sangat Baik
Total	202	203	202,5	210	96,4%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian ahli praktisi yang dapat dilihat pada tabel 3, diketahui bahwa hasil penilaian aspek desain pembelajaran mendapatkan persentase 99,1%, aspek kelayakan bahasa mendapatkan persentase 89%, aspek efek media mendapatkan persentase 100%, aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan persentase 100%, dan aspek komunikasi visual mendapatkan persentase 97,5%. Berdasarkan hal tersebut, penilaian ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan hasil sangat baik dengan persentase sebesar 96,4%. Berdasarkan hasil penilaian para ahli tersebut, diperoleh media yang layak untuk diujicobakan dengan beberapa masukan dari para ahli untuk dijadikan dasar perbaikan diantaranya berdasarkan masukan dari ahli materi, kalimat yang digunakan diperbaiki menjadi kalimat yang komunikatif dan penggunaan turunan rumus dihilangkan dan diganti menjadi ilustrasi yang dapat menggambarkan rumus yang disampaikan. Berdasarkan masukan ahli media terdapat perbaikan pada permainan instruksional misi 2 yang dibuat menjadi lebih rumit dari misi 1, tampilan KD pada halaman siswa dibuat lebih ringkas dengan ditunjukkan tujuan pembelajaran, background music diperbaiki dan ditambahkan suara guru agar lebih menarik. Hasil perbaikan media pembelajaran menghasilkan prototype 2 media pembelajaran untuk diuji cobakan. Uji coba terbatas dilakukan kepada 10 siswa SDN 1 Megeri dan SDN 2 Megeri. Pada tahap uji coba terbatas, dilakukan perbaikan sesuai dengan catatan lapangan yang dapat mengganggu penggunaan media di lapangan yang kemudian diperbaiki dan menghasilkan prototype 3.

Hasil pengembangan berupa media TORAH PEDIA (Tokoh Sejarah Ensiklopedia) yang bisa dimanfaatkan oleh guru maupun siswa untuk menyampaikan dan mempelajari materi tokoh sejarah nasional. Penggunaan media akan memaksimalkan proses pembelajaran. Berdasarkan tiga tahap yang dilakukan pada proses pengembangan media, diperoleh hasil media pembelajaran yang valid dan praktis. Media pembelajaran dikatakan valid karena sudah melewati tahapan validasi dari ahli dengan hasil penilaian ahli materi berada pada rentang sangat baik memperoleh persentase 88,4% dan penilaian ahli media berada pada kategori sangat baik dengan persentase 93,2%. Menurut [17] validitas sebuah media ditinjau dari penilaian ahli. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran dikatakan valid karena telah memenuhi kriteria berada pada kategori minimal baik. Kepraktisan suatu produk dapat dinilai melalui tanggapan pengguna media pembelajaran terutama siswa dan guru [18]. Berdasarkan tanggapan guru dan siswa diperoleh hasil sangat baik dengan persentase penilaian guru sebesar 96,4% dan persentase penilaian siswa sebesar 91,54%. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran dikatakan praktis karena telah memenuhi kriteria berada pada rentang minimal baik.

Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran yang valid dan praktis dilakukan dalam tiga tahap penelitian yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Hasil pengembangan media pembelajaran yang dilakukan adalah diperolehnya media TORAH PEDIA (Tokoh Sejarah Ensiklopedia) yang valid dan praktis sehingga guru dan siswa dapat menggunakannya untuk mempelajari keliling dan luas bangun datar. Validitas media pembelajaran diperoleh dari evaluasi ahli materi sebesar 88,4% dan evaluasi ahli media sebesar 93,2%. Kepraktisan media pembelajaran berasal dari evaluasi pengguna yaitu penilaian siswa sebesar 91,54% dan penilaian guru sebesar 96,4%. Hasil pengembangan media pembelajaran secara teoritis dapat digunakan untuk memahami materi keliling dan luas bangun datar dan secara praktis dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi di kelas dan dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri untuk mempelajari materi tokoh sejarah nasional.

Referensi

- [1] I. T. M. Pratiwi dan R. I. Meilani 2018 Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, **3(2)** 173-181
- [2] R. Sundayana 2018, *Media dan alat peraga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bandung: Penerbit Alfabeta*

- [3] E. Aldiyah 2021 Perubahan gaya belajar di masa pandemi covid-19 Cendekia J. Ilmu Pengetah. **1(1)** 8–16
- [4] A. Jalil 2018 Ilmu Pengetahuan Sosial dalam perspektif sosial budaya Prosding SNP MAT 1 Tahun 2018 **1(1)** 27–35.
- [5] L. Hewi dan M. Shaleh 2020 Refleksi hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini) J. Golden Age Univ. Hamzanwadi **4(1)** 30–41
- [6] J. D. K. Matsuri 2015 Pengembangan media pembelajaran tembang macapat berbasis video interaktif J. Pendidik. Dasar Univ. Sebel. Maret **3(2)** 59-65
- [7] Ariwijaya, J. Daryanto, dan D. Y. Saputri 2021 Pengembangan media pembelajaran quiz game untuk keterampilan membaca aksara jawa peserta didik kelas v sekolah dasar JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidikan **7(4)** 163–167
- [8] R. Rahmayanti dan S. Sunusi 2021 Upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pejlajaran ips J. Ilm. Ilmu Pengetah. Sos. **1(2)** 69–82
- [10] N. H. Rahmayanti, H. Mahfud, dan R. Ardiansyah 2021 Penggunaan google classroom sebagai media pembelajaran daring mata pelajaran PKn di kelas V sekolah dasar Didakt. Dwija Indria **9(6)** 16 – 22
- [11] Sugiyono 2015, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung
- [12] M. C. Paseleng dan R. Arfiyani 2015 Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar J. Pendidik. dan Kebud. **5(2)** 131–149
- [13] S. Thiagarajan, D. S. Semmel, dan M. I. Semmel 1974, Instructional development for training teachers of exceptional children a source book. Bloomington: Indiana Univ
- [14] M. T. Apriyanto dan R. A. Hilmi 2019 Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (mobile learning) berbasis android Semin. Nas. Penelit. Pendidik. Mat. **4(3)** 115-124
- [15] H. A. Sanaky 2015, Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- [16] N. Suryani, A. Setiawan, dan A. Putra 2018, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya Bandung: PT Remaja Rosadakarya
- [17] ndirawati Leztiyani 2021 Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra indonesia J. Pendidik. Indones. **2(1)** 24–35
- [18] N. Nieveen, J. van den Akker, M. R. Branch, dan T. Plomp 1999, Design Approaches and Tools in Education and Training Dordrecht: Kluwer Akademic
- [19] A. Arsyad 2019, Media Pembelajaran Depok: PT RajaGrafindo Persada