



Keefektifan Media Pembelajaran Ketami Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi

Rika Purnama Sari¹, Sutrisno Sahari², Agus Widodo³,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
prnmrika02@gmail.com¹, Sutrisno@unpkediri.ac.id², aguswidodo@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The use of learning media is very important. Learning media is used to make it easier for teachers to deliver learning materials. However, at SDN Blimbing 2 the use of learning media is still less than optimal which causes low student learning outcomes. This study aims to determine the effectiveness of the use of ketami learning media to improve student learning outcomes. This study uses the R&D (Research and Development) type of research with the ADDIE development model. The subjects of this study were 20 fourth grade students of SDN Blimbing 2. Data collection techniques used observation, interviews, and test questions. Data analysis techniques used quantitative data analysis and qualitative descriptive analysis. The results of this study indicate that from the results of limited trials and extensive trials through the completion of post-test questions, the completion of student learning outcomes in limited trials obtained a percentage score of 100% and extensive trials obtained a percentage score of 90% with a very good category with a value above KKTP 75. Based on these results, it can be concluded that ketami learning media is very effective in improving student learning outcomes

Keywords: effectiveness, ketami learning media, learning outcomes.

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Namun, di SDN Blimbing 2 penggunaan media pembelajaran masih kurang optimal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran ketami untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *R&D (Research and Deleopment)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Blimbing 2 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan soal tes. Teknis analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil uji coba terbatas dan uji coba luas melalui pengerjaan soal *post test* ketuntasan hasil belajar siswa pada uji coba terbatas memperoleh skor presentase 100% dan uji coba luas memperoleh skor presentase 90% dengan kategori sangat baik dengan nilai di atas KKTP 75. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ketami sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: keefektifan, media pembelajaran ketami, hasil belajar.



PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang diterapkan pada kurikulum merdeka oleh kemendikbud adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang digabungkan. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan juga benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya. Mata pelajaran ini juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra, Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati, 2023). Mata pelajaran IPAS memiliki peranan penting bagi siswa sekolah dasar. Mata pelajaran ini di rancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap konsisi sosial kehidupan masyarakat yang dinamis (Hidayati, Halimah, & Mulyadiprana, 2017). Dengan demikian mata pelajaran IPAS memiliki peran sebagai bekal siswa untuk menghadapi berbagai macam tantangan kehidupan di era globalisasi yang selalu mengalami perubahan. Perubahan globalisasi akibat dari perkembangan teknologi memiliki dampak positif dalam aspek pendidikan. Menurut (Septiananda, Imron, & Basori, 2022) Perkembangan teknologi dalam aspek pendidikan memiliki dampak positif salah satunya pada pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan wadah pesan yang ingin disampaikan kepada sasaran atau penerima pesan (Soenarko et al., 2018).

Dalam mata pelajaran IPAS khususnya muatan IPS, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru serta memudahkan siswa untuk mengetahui konsep, fakta, dan peristiwa yang terjadi (Parni, Islam, Muhammad, & Sambas, 2020). tanpa adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak dapat terlaksana dengan optimal (Munifah, Nugraha, & Ganda, 2020). Selain media pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru dituntut agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Menurut (Widyaningrum & Rahmanumeta, 2016) guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, aktif, dan inovatif agar materi yang disampaikan bisa dipahami dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN Blimbing 2 dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran diantaranya yaitu, kondisi siswa saat pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran siswa cenderung ramai, berbicara sendiri dengan temannya tanpa memerhatikan guru ketika menjelaskan materi. Guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang diambil dari youtube saat mengajar materi kegiatan ekonomi, namun media tersebut



kurang menarik perhatian siswa karena kurang interaktif. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Dibuktikan dengan hasil ketuntasan belajar siswa saat mengerjakan soal evaluasi dari 26 siswa hanya 30% siswa yang tuntas dan 70% tidak tuntas dengan nilai dibawah KKTP 75.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton sangat diperlukan. Salah satunya yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang mengombinasikan antara teks, grafik, gambar, animasi, suara, video, dan lain-lain. Menurut (Wahyuni, 2018) multimedia interaktif media yang memanfaatkan komputer untuk membuat kombinasi teks, grafiks, audio, video, gambar, animasi dengan menggabungkan *link tools* dalam pemakaiannya melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Multimedia interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan tidak pasif. Menurut (Nopriyanti & Sudira, 2015) multimedia interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tidak pasif sehingga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran telah menunjukkan banyak keberhasilan. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh S. Septiananda, Ilmawati Fahmi Imron, dan M. Basori (2022) pengembangan multimedia interaktif IPS materi kegiatan ekonomi siswa kelas IV SDN Gayam 2 mengasilkan produk yang sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Selanjutnya penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Sisilia Novilen Rahayu Putri, dkk (2022) Pengembangan Video Pembelajaran untuk Melatihkan Kreatiitas dan Inovasi pada Materi Kegiatan Ekonomi dan Jenis Pekerjaan Kelas IV SD menghasilkan video pembelajaran yang memiliki kualitas sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Nanda prayoga (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Macromedia Authorware pada Kelas IV SD untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS menghasilkan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SD.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran ketami untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam permasalahan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *R&D (Research and Development)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Develepment, Implementation, Evaluation)*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Blimbing 2 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan soal tes. Teknis analisis data



menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil *post test* Sedangkan analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil dari analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran Ketami diuji cobakan terbatas dan diuji cobakan luas pada siswa kelas 4 SDN Blimbing 2. Uji coba terbatas dilakukan oleh 6 siswa kelas 4 dan uji coba luas dilakukan oleh 20 siswa kelas 4. pada uji coba terbatas dan luas siswa memperoleh perlakuan yang sama yaitu dengan melakukan KBM seperti biasa dengan menggunakan media pembelajaran Ketami. Setelah melakukan KBM, siswa diberikan soal *post test* atau soal evaluasi berupa pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal. Perolehan skor dianalisis dengan menggunakan rumus KBK.

Tabel 1. Kriteria Hasil Ketuntasan Belajar Klasikal

Presentase	Keterlaksanaan Kategori
$90\% \leq NR \leq 100\%$	Sangat Baik
$90\% \leq NR < 80\%$	Baik
$80\% \leq NR < 70\%$	Cukup
$70\% \leq NR < 60\%$	Kurang
$0\% \leq NR \leq 60\%$	Sangat Kurang

(Sumber: Modifikasi dari Anjana, 2013)

Tabel 2. Pedoman Penilaian Standart Ketuntasan

Kriteria	Keterangan
T	Tuntas
TT	Tidak Tuntas

(Sumber: Modifikasi dari Anjana, 2013)

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa pada Uji Coba Terbatas

No.	Nama Siswa	Nilai <i>post test</i>	KKTP	Kriteria
1.	MFA	90	75	T
2.	MHM	80	75	T
3.	JSP	80	75	T
4.	NAA	100	75	T
5.	DAS	90	75	T
6.	ATZ	100	75	T
Maksimal <i>pre test</i>			100	
Minimal <i>pre test</i>			80	
Ketuntasan Belajar Klasikal			100%	



Berdasarkan hasil ketuntasan belajar klasikal pada uji coba terbatas dari 6 siswa semua tuntas dengan presentase 100% dengan kategori sangat baik. Sebuah produk dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria keefektifan dari ketuntasan belajar klasikal (KBK) siswa $\geq 80\%$ dengan menetapkan nilai KKTP sebagai perbandingan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ketami sangat efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran dan selanjutnya dapat diimplementasikan pada uji coba luas.

Tabel 4. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa pada Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	Nilai <i>post test</i>	KKTP	Kriteria
7.	AKN	80	75	T
8.	ACQ	100	75	T
9.	DM	90	75	T
10.	FFA	80	75	T
11.	FSD	90	75	T
12.	HAA	80	75	T
13.	HRP	80	75	T
14.	KLFH	80	75	T
15.	MMP	70	75	TT
16.	MAV	90	75	T
17.	MFZ	80	75	T
18.	MSA	80	75	T
19.	MDAK	90	75	T
20.	MWK	80	75	T
21.	MT	70	75	TT
22.	NT	100	75	T
23.	RBS	90	75	T
24.	RPA	80	75	T
25.	SMW	90	75	T
26.	UDA	100	75	T
Maksimal <i>pre test</i>			100	
Minimal <i>pre test</i>			70	
Ketuntasan Belajar Klasikal			90%	

Berdasarkan hasil ketuntasan belajar klasikal siswa dari 20 siswa terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dan 18 siswa tuntas dengan dengan perolehan skor presentase 90% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil perolehan skor diatas menunjukkan bahwa siswa mendapatkan nilai diatas KKTP 75. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ketami sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi.

Pembahasan

Uji coba terbatas keefektifan media pembelajaran Ketami dilakukan pada kelompok kecil. Tujuan dilakukan uji coba terbatas yaitu untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran Ketami dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelompok kecil. Subjek uji coba terbatas dilakukan oleh 6 siswa dari kelas 4 yang dipilih secara acak. Jika hasil uji coba terbatas media pembelajaran Ketami dinyatakan efektif untuk



digunakan, maka media pembelajaran ini juga dapat diimplementasikan pada uji coba luas. Sedangkan Uji coba luas keefektifan media pembelajaran ketami dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran Ketami untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada skala luas. Subjek uji coba luas dilakukan oleh 20 siswa kelas 4. Berdasarkan hasil ketuntasan belajar klasikal pada uji coba terbatas dari 6 siswa semua tuntas dengan presentase 100% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ketami sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat diuji cobakan luas. Berdasarkan hasil ketuntasan belajar klasikal pada uji coba luas dari 20 siswa terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dan 18 siswa tuntas dengan dengan perolehan skor presentase 90% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil perolehan skor diatas menunjukkan bahwa siswa mendapatkan nilai diatas KKTP 75. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ketami sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi.

Penggunaan media pembelajaran Ketami berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa diantaranya yaitu siswa terlibat secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan interaktif dalam pembelajaran. Pemaparan materi disajikan dengan jelas sehingga siswa mudah memahami materi. Tampilan media pembelajaran ketami dibuat dengan menarik, bervariasi dan tidak monoton sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Selain itu, media pembelajaran Ketami berbasis multimedia interaktif tidak hanya berupa gambar, suara, atau video yang di animasikan, namun didalamnya juga terdapat soal kuis yang membuat siswa terlibat secara kognitif dalam pembelajaran. Guru dan siswa juga dapat berkomunikasi dan saling memberikan respon dan dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Menurut (Nopriyanti & Sudira, 2015) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan menurut (Mukmin & Primasatya, 2020) multimedia interaktif dipilih untuk memaksimalkan fasilitas teknologi yang ada dan memberikan inovasi pembelajaran yang efektif bagi siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ketami dibuktikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian uji coba keefektifan media pembelajaran ketami, media pembelajaran dinyatakan sangat efektif dibuktikan dengan hasil belajar klasikal siswa pada uji coba terbatas yang memperoleh skor presentase 100% dan pada uji coba luas memperoleh skor presentase 90% dengan kriteria sangat baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu membuat



variasi animasi yang lebih menarik, dan menggunakan model pembelajaran yang efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.1270>
- Hidayati, A., Halimah, M., & Mulyadiprana, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 284–294. Retrieved From <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7417/8057>
- Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 211–226. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854>
- Munifah, U., Nugraha, A., & Ganda, N. (2020). Pengembangan Media Diorama Tentang Kegiatan Ekonomi Di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4). <https://doi.org/10.17509/Pedadidaktika.V7i4.26439>
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>
- Parni, Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Septiananda, S. N., Imron, I. F., & Basori, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 397–404.
- Soenarko, B., Aditia Wiguna, F., Eka Putri, K., Primasatya, N., Kurnia, I., Fahmi Imron, I., ... Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri, P. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Memanfaatkan Bahan Bekas Untuk Guru Sekolah Dasar Pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri, 1(2), 96–106. Retrieved From <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/ppm>
- Wahyuni, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash Cs6 Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Depok. *Energies*, 6(1), 1–8.
- Widyaningrum, K. H., & Rahmanumeta, F. M. (2016). Pentingnya Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Kreativitas Siswa Di Masa Depan. *Proceedings International Seminar Foe (Faculty Of Education)*, 168–277.