

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Wujud Benda dan Perubahannya untuk Siswa Kelas IV

Martha Dewi NugraHanti¹, Muhamad Basori², Karimatus Saidah³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

marthadewi750@gmail.com¹, muhamadbасori@unpkediri.ac.id²,
karimatus@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of fourth grade students of SDN Mrican 2 Kediri on the material of the form of objects which is below the standard of completion. The purpose of this study is to develop interactive learning media that are valid, practical, and effective. The method used is Research and Development with the ADDIE model. The research subjects consisted of 27 students in fourth grade. Data were obtained through validation questionnaires from material and media experts, teacher and student response questionnaires, and student learning outcome tests. The results showed that the developed learning media obtained a score of 89% with the category of "Very valid" which had been validated by material experts and media experts. The practicality of the media obtained a score of 86.7% from the student response questionnaire and 90% from the teacher response questionnaire with the category of "Very Practical". Students carried out the test by getting an average score that the posttest score was higher than the pretest, namely $84.7 > 56.2$, as well as classical learning completeness which obtained a score of 81% with the category of "Very effective". Based on these results, it can be concluded that the interactive learning media developed is suitable for use and significantly improves student learning outcomes.

Keywords: Interactive learning media, Forms of objects and their Changes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri pada materi wujud benda yang berada di bawah standar ketuntasan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 27 siswa di kelas IV. Data diperoleh melalui angket validasi ahli materi dan media, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor 89% dengan kategori "Sangat valid" yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Kepraktisan media mendapatkan skor 86,7% dari angket respon siswa dan 90% dari angket respon guru dengan kategori "Sangat Praktis". Siswa melaksanakan uji tes dengan mendapatkan rata-rata nilai bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dari *pretest* yaitu $84,7 > 56,2$, serta ketuntasan belajar klasikal yang mendapatkan skor 81% dengan kategori "Sangat efektif". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan serta meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, Wujud benda dan Perubahannya

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menjadikan perubahan pada perilaku diri siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar yang dialaminya. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) menjelaskan

bahwa belajar merupakan suatu langkah secara sengaja ataupun tidak sengaja oleh seorang individu dengan terjadi suatu perubahan sikap dan perilaku yang sebelumnya tidak tahu sehingga menjadi tahu. Dalam proses pembelajaran siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda, sehingga guru dituntut dapat merancang pendekatan yang tepat dan menarik agar pembelajaran dapat diikuti secara aktif oleh seluruh siswa.

Menurut Watri dkk (2023) menjelaskan bahwa media interaktif sebagai *platform* yang memungkinkan pengguna mengontrol konten sesuai keinginan mereka. Sehingga media interaktif dapat memungkinkan adanya interaksi dua arah yaitu antara siswa dan materi pembelajaran. Sedangkan menurut Rihani, dkk (2022), menjelaskan bahwa guru dapat menerapkan media interaktif sebagai cara untuk melaksanakan pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan media interaktif dapat menstimulasi keaktifan siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak. Hal ini menjadi sangat penting terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret.

Salah satu pelajaran yang memiliki banyak konsep adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya pada materi "Wujud Benda dan Perubahannya". Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV SDN Mrican 2 Kediri pada tanggal 31 Mei 2024, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi wujud benda dan perubahannya, masih berada di bawah standar ketuntasan. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih sering mengandalkan metode ceramah disertai latihan soal dan berfokus pada buku, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

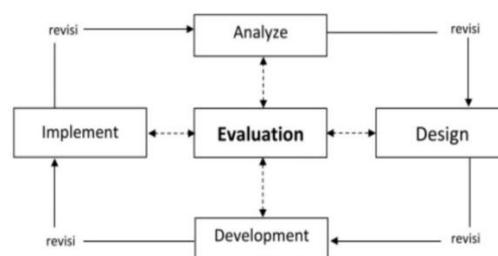
Dalam menghadapi tantangan tersebut, pemanfaatan teknologi informasi seperti Canva menjadi salah satu solusi utama. Canva sebagai platform desain interaktif memungkinkan integrasi teks, gambar, video, suara, dan animasi yang mendukung gaya belajar siswa yang beragam. Selain sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, penggunaan Canva juga memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang relevan, inovatif, dan berbasis kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi canva yang peneliti yakini dapat membawa pengaruh baik kepada guru serta siswa. Penelitian yang akan dikembangkan yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Wujud Benda dan Perubahannya untuk Siswa Kelas IV". Penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah mengenai bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif pada materi Wujud Benda dan Perubahannya untuk siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri. Adapun tujuan dari

penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif pada materi wujud benda dan perubahannya, (2) mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif pada materi wujud benda dan perubahannya, dan (3) mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mengidentifikasi materi wujud benda dan perubahannya. Dengan pengembangan media yang sesuai, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan produk yang dirancang oleh peneliti. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Menurut Soesilo & Munthe (2020) menjelaskan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan suatu model desain instruksional yang dapat membangun materi ataupun produk yang didasarkan pada sebuah kinerja. Pemilihan model ADDIE ini memiliki beberapa alasan yang cukup kuat yaitu dikarenakan didalamnya mempunyai lima komponen yang terkait erat, terstruktur, dan sistematis yang mengharuskan tahapan dari pertama sampai terakhir dilakukan secara teratur dan tidak boleh sembarangan.



Gambar 1. Model ADDIE

Penelitian ini melibatkan 27 siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri sebagai subjek. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu (1) wawancara dengan guru guna memperoleh informasi yang relevan, (2) angket lembar validasi dari ahli materi dan media untuk mengukur kevalidan produk, (3) angket respon guru dan angket siswa yang diberikan pada uji coba terbatas sebanyak 6 siswa untuk menilai kepraktisan media interaktif berbasis Canva, (3) Soal evaluasi yang diberikan kepada uji coba luas sebanyak 27 siswa untuk mengukur keefektifan produk, dan (4) dokumentasi berupa foto sebagai pendukung selama proses penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Wawancara

Studi pendahuluan ini dilakukan untuk menggali informasi, mengidentifikasi permasalahan, dan mencari solusi atas permasalahan yang ditemukan. Dalam prosesnya, peneliti melakukan analisis awal, yaitu

wawancara. Peneliti melaksanakan wawancara oleh guru kelas IV SDN Mrican 2 Kediri pada hari Jumat, tanggal 31 Mei 2024 menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya materi wujud benda dan perubahannya, masih berada di bawah standar ketuntasan. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih sering mengandalkan metode ceramah disertai latihan soal dan berfokus pada buku, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Jika pembelajaran hanya berbasis ceramah dan buku, siswa akan cepat merasa bosan dan sulit memahami materi secara mendalam karena tidak sesuai dengan gaya belajar mereka yang lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi. solusi yang dapat dilakukan dari hasil wawancara yaitu dengan merancang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Hasil Uji Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Media

1. Kevalidan

Kevalidan diperoleh melalui hasil dari lembar validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian dari validator ahli media memperoleh skor 88% dan kevalidan materi pembelajaran sebesar 90%. Selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan antara ahli media dan ahli materi yaitu mendapatkan skor sebesar 89%. Sehingga berdasarkan hasil tersebut keduanya telah dinyatakan sangat valid.

2. Kepraktisan

Kepraktisan diperoleh melalui hasil angket guru dan angket siswa pada saat uji coba terbatas sebanyak 6 siswa. Pada hasil angket siswa mendapatkan presentase sebesar 86,7% dan angket guru mendapatkan presentase sebesar 90%. Sehingga media pembelajaran interaktif pada materi wujud benda dan perubahannya dapat dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil respon guru dan respon siswa.

3. Keefektifan

Media pembelajaran interaktif pada materi wujud benda dan perubahannya dinyatakan efektif. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada saat uji coba luas. Dengan hasil bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest* yaitu $84,7 > 56,2$. Sehingga ketuntasan Belajar Klasikal siswa mencapai presentase 81% yang dikategorikan sangat efektif.

Tabel 1. Hasil Tes

No.	Nama	Pretest	Posttest
1	ABGA	60	90
2	AN	50	90
3	AAAZ	80	90
4	AKA	80	100
5	BLN	40	60
6	DHE	70	70
7	FNF	50	90
8	GCA	20	80
9	INR	70	70
10	IRSA	30	80
11	IHQ	40	80
12	KAR	50	100
13	MRA	70	90
14	MAKR	30	90
15	MFAP	60	80
16	NRAG	40	70
17	RPS	70	100
18	SHK	80	90
19	YDS	50	80
20	ZPAM	60	80
21	MZAM	80	100
N = 21		Rata-rata = 56,2	Rata-rata= 84,7

C. Pembahasan

1. Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif

Pada hasil penilaian oleh ahli media diperoleh jumlah presentase yaitu 88%, sedangkan hasil penilaian oleh ahli materi diperoleh jumlah presentase yaitu 90%. Berdasarkan hasil uji validasi media pembelajaran interaktif dan hasil validasi materi setelah dirata-rata mendapatkan nilai sebanyak (89%). Sehingga jika telah dilakukan revisi kecil maka media pembelajaran interaktif ini dapat dinyatakan sangat valid. Penilaian dari ahli media dan materi tersebut didukung oleh temuan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Kamila dan Kowiyah (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar" yang mendapatkan presentase kevalidan sebesar 93% pada ahli media dan 93% pada ahli materi. Media interaktif berbasis canva terbilang sangat layak untuk digunakan karena memiliki tampilan yang menarik dan sederhana, sehingga siswa merasa senang saat belajar.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif

Kepraktisan diambil dari data respon guru dan respon siswa pada saat uji terbatas. Berdasarkan hasil uji respon siswa pada uji terbatas, diperoleh bahwa data rata-rata presentase respon siswa terhadap media interaktif mencapai 86,7%, sedangkan hasil dari respon guru menunjukkan perolehan presentase kepraktisan sebesar 90%. Hasil yang telah didapatkan dapat dilihat bahwa presentase kepraktisan yang diperoleh yaitu 86,7% dan 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada materi wujud benda dan perubahannya dapat dinyatakan sangat praktis menurut respon guru dan respon siswa. Penilaian dari ahli media dan materi tersebut didukung oleh temuan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Kamila dan Kowiyah (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar" yang mendapatkan presentase sebesar 89%. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam penelitian ini dinyatakan sangat sesuai untuk dijadikan sumber belajar bagi siswa sekolah dasar.

3. Keefektifan untuk materi Wujud Benda dan Perubahannya

Keefektifan diambil dari hasil data *pretest* dan *posttest* pada saat uji coba luas. Pada tabel 1. dapat dilihat bahwa hasil nilai *pretest* dan *posttest* memiliki perbedaan. Berdasarkan rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*, yaitu ($84,7 > 56,2$). Dari hasil nilai siswa menunjukkan presentase ketuntasan belajar sebesar 81% dengan kategori "sangat efektif" dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} KBK &= \frac{\text{Siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{17}{21} \times 100\% \\ &= 81\% \end{aligned}$$

Hasil belajar siswa di atas diperkuat dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Amelia, dkk (2023) yang menunjukkan bahwa peneliti mendapatkan rata-rata nilai sebesar 82,3%, yang termasuk dalam kategori sangat efektif karena berada pada rentang persentase 80,00–100%. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti bermanfaat sebagai sumber belajar bagi siswa kelas IV.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi wujud benda dan perubahannya untuk siswa kelas IV. Berdasarkan proses pengembangan dan hasil evaluasi, dapat

disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Media pembelajaran yang dirancang memperoleh penilaian yang sangat baik dari ahli materi maupun ahli media, menunjukkan bahwa isi materi dan tampilan media telah sesuai dengan standar yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Selain itu, tanggapan dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam hal keefektifan, penerapan media ini dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini mencerminkan bahwa penggunaan media interaktif mampu memfasilitasi siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif telah tercapai. Media ini layak digunakan sebagai sumber pembelajaran dan dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas proses belajar siswa di sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva disarankan untuk diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di kelas, khususnya pada materi yang memerlukan bantuan visual agar lebih mudah dipahami. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan atau memodifikasi media serupa sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa. Penelitian selanjutnya dapat menjangkau tingkat kelas yang berbeda atau materi pelajaran lainnya untuk memperluas manfaat media ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, D., Jayanti., Suryani, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 797-810.
- Kamila, Z., Kowiyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72-83.
- Rihani, A. L., Maksum, A., Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(2), 123- 131.
- Soesilo, A., Munthe. A. P. (2020). Pengembangan buku teks matematika kelas 8 dengan model ADDIE. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3) 232-243.
- Wahab, G., Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Indramayu : Penerbit Adab.
- Watri., dkk. (2023). Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. Pekanbaru : Taman Karya.