

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MEDIA INTERAKTIF *CULTURE OF
INDONESIA* BERBASIS PROJECT BASED LEARNING PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA**

Miluwati¹, Edy Wasono², Heri Maria Zulfiati³

^{1,2,3} Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

¹miluwati664@gmail.com, ²edyywasono@gmail.com, ³heri.maria@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This research was carried out to improve the results of learning social studies subjects which were not in accordance with learning outcomes. Learning outcomes are still low because the media used by teachers is less varied, making students easily bored and less creative. This research aims to develop interactive learning media based on project based learning for social studies content. It is hoped that innovative learning in the interactive media of the Culture Indonesia application can increase students' understanding of the nation's cultural diversity. This research is motivated by developments in the times that demand innovation in the implementation of learning activities. This research uses qualitative research methods with descriptive analysis techniques with literature studies (Library Research). The results of this research show that student learning outcomes and creativity improve better when using the Indonesian Culture application media and the PBL learning model. So it can be concluded that interactive learning media based on project based learning is suitable for use in learning in class V elementary school. The implication of this research is that interactive learning media based on project based learning can make students active in learning activities.

Keywords: interactive media, PjBL, social studies

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk memperbaiki hasil dari pembelajaran mata pelajaran IPS yang belum sesuai dengan capaian pembelajaran. Hasil pembelajaran yang masih rendah disebabkan karena media yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga menjadikan siswa mudah jenuh dan kurang kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis project based learning muatan IPS. Pembelajaran inovatif dalam media interaktif aplikasi Culture Indonesia diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai keanekaragaman budaya bangsa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan zaman yang menuntut inovasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif dengan studi literatur (Library Research). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar serta kreatifitas siswa meningkat lebih baik ketika menggunakan media aplikasi Culture Indonesia dan model pembelajaran PBL. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis project

based learning layak untuk digunakan pada pembelajaran di kelas V SD. Implikasi penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis project based learning dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: media interaktif, PjBL, IPS

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa, karena melalui pendidikan diharapkan dapat melahirkan manusia-manusia yang cerdas dan berkompeten untuk memajukan bangsa. Untuk dapat mewujudkan pendidikan yang berkompeten dalam upaya memajukan bangsa ini, diperlukan pendidik dalam hal ini adalah guru yang profesional, handal, dan profesional di bidangnya. Kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas paling penting dalam keseluruhan upaya peningkatan mutu pendidikan.. Kegiatan pembelajaran di kelas adalah inti penyelenggaraan pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media, sumber belajar, penggunaan metode dan model pembelajaran. Proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi harus mampu memunculkan keterlibatan siswa.

Hasil belajar siswa menjadi salah satu indikator keberhasilan

dalam proses pembelajaran. tinggi yang ditandai dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi. Hasil belajar juga merupakan indikator keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS maka diperlukan suatu model pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan siswa secara langsung. Pembelajaran terpusat pada siswa sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Hasil belajar dapat diketahui melalui *assesment* di mana hasil pengukuran tersebut menunjukkan sampai sejauh mana bahan ajar yang diberikan guru dapat dikuasai siswa. Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Seorang siswa dapat dikatakan telah mencapai hasil belajar jika pada dirinya telah terjadi perubahan tertentu melalui kegiatan belajar. Proses belajar efektif akan menjadikan hasil belajar lebih berarti dan bermakna. Belajar akan lebih bermakna jika siswa menghayati proses belajar dan mau menggali potensi yang ada dalam diri mereka

(Hurit et, al, 2021; Nadia et, al, 2023).

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu muatan yang memiliki muatan yang cukup luas. IPS merupakan kumpulan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial (Narmi et al., 2021; Widodo et al., 2020). Pembelajaran IPS mempunyai manfaat yang begitu besar dalam kehidupan manusia karena dengan mempelajari IPS siswa mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam menyikapi perubahan sosial yang terjadi dilingkungan sekitarnya, serta dapat melatih siswa berpikir kritis dan objektif juga bermanfaat untuk memupuk siswa untuk berjiwa sosial (Abdurrahman et al., 2020; Sari1 et al, 2021). Begitu pentingnya IPS bagi kehidupan sehingga IPS memiliki cakupan materi yang cukup luas dan banyak..

Berdasarkan observasi di SDN 3 Kalimanggis pada saat kegiatan pembelajaran IPS berlangsung terlihat bahwa sebagian besar siswa belumaktif

dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari partisipasi siswa selama proses pembelajaran yang masih rendah. Sebagai contoh ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya ada satu atau dua siswa yang berani menjawab. Bahkan ketika guru meminta siswa mengajukan pertanyaan tidak ada siswa yang berani bertanya. Memang ada sebagian siswa yang benar-benar memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dengan baik sampai berakhir, tetapi masih banyak pula yang kurang serius bahkan tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini disebabkan oleh model, metode, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bisa memfasilitasi keberagaman gaya belajar siswa. Pendekatan yang digunakan guru adalah teacher centered. Kegiatan belajar tersebut berlangsung hanya satu arah yaitu penyampaian informasi dari guru ke siswa.

Penggunaan media pembelajaran IPS masih minim karena sebagian guru mengalami kesulitan dalam hal pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini didukung dengan pernyataan yang menyatakan bahwa banyak

kendala atau hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring mulai dari aspek tenaga pendidik yang kurang memahami penggunaan internet, hingga sebagian besar siswa belum memahami tentang penggunaan jaringan internet. (Abroto et al., 2021; Zain et al., 2021). Jika hal ini terus berlanjut tentunya akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa dan berdampak terhadap hasil belajarnya. Salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi dengan berbagai cara seperti merekam *video recorder* dengan kendali computer (Arjulayana, 2018). Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dirancang dalam satu keutuhan seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperjelas materi atau konsep-konsep yang abstrak menjadi konkrit yang dilengkapi dengan tools dan memberikan keleluasaan dalam mengoperasikan media pembelajarannya (Deliany et

al., 2019; Zainuddin et al., 2019).

Media pembelajaran interaktif mempunyai kelebihan antara lain dapat menggabungkan teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satu kesatuan, dapat menambah motivasi pembelajaran, pembelajaran menjadi interaktif, dapat memvisualisasikan materi, dan melatih belajar mandiri (Biassari et al., 2021). Media pembelajaran interaktif dapat berisi hal-hal yang dapat membantu proses analisis siswa serta mengembangkan keterampilan berpikir siswa sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa serta berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Panjaitan et al., 2020; Sari et al., 2021). Proses pembelajaran yang dirancang dengan mengaplikasikan sebuah media atau multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran yang mampu menjadi jembatan konsep yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa akan mudah untuk dipahami siswa.

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas Maka perlu adanya kontribusi model pembelajaran yang dapat menarik

perhatian siswa. Salah satunya model pembelajaran project based learning. Model project based learning merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan pada penciptaan produk dengan melibatkan siswa secara langsung, proses pembelajarannya terintegrasi dengan dunia nyata, berpusat pada siswa dan tentunya dapat menunjang peningkatan hasil belajar siswa (Susiana & Rendra, 2021; Taupik & Fitria, 2021). Sehingga, media pembelajaran interaktif ini akan dikemas dengan berbasis project based learning. Penerapan project based learning dalam proses belajar mengajar menjadi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berfikir secara kritis dan memberi rasa kemandirian dalam belajar (Fiana et al., 2019; Pan et al., 2021; Sudana et al., 2019). Sebagai suatu pembelajaran yang konstruktivis, project based learning menyediakan pembelajaran dalam situasi problem yang nyata bagi siswa sehingga dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen. Project based learning memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, lebih kolaboratif, siswa terlibat secara aktif

menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerja sama dalam tim dan mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis (Costa-Castelló et al., 2014; Izzah et al., 2021; Marlani & Prawiyogi, 2019).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media interaktif dapat menumbuhkan suasana belajar yang nyaman, menarik dan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Dwiqi et al., 2020; Jannah et al., 2020). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media interaktif layak dan efektif untuk digunakan karena dapat menarik minat siswa dalam belajar (Abdurrahman et al., 2020; Sari et al., 2021). Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian relevan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran. muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini yaitu menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis project based learning muatan IPS yang layak dan valid digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Dengan dikembangkan media ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengadaan media pembelajaran bagi siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari tahap Analisis yaitu pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan permasalahan pada saat proses pembelajaran, serta menemukan KD dan indikator yang sesuai. Tahap desain yaitu dilakukan perancangan konsep dari produk yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil dari tahap analisis. Tahap pengembangan yaitu dilakukan kegiatan pembuatan produk yang dikembangkan dan memodifikasi bahan ajar. Tahap implementasi yaitu penerapan produk yang dibuat untuk divalidasi oleh ahli dan uji coba dengan subyek untuk mengetahui respon dari pengguna media. Tahap Evaluasi yaitu penilaian

hasil akhir produk dari hasil validasi ahli dan uji coba subjek untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki agar produk dapat mencapai angka kelayakan yang sudah ditentukan.

Subjek dari penelitian ini terdiri dari subjek validasi produk dan subjek uji coba produk. Subjek validasi produk terdiri dari 1 orang ahli isi materi pembelajaran, 1 orang ahli desain dan 1 orang ahli media pembelajaran. Sedangkan, subjek uji coba produk dibedakan menjadi subjek uji coba perorangan yang terdiri dari 3 orang siswa dan subjek uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 9 orang siswa. Siswa yang menjadi subjek uji coba merupakan siswa yang memiliki prestasi belajar yang tinggi, sedang dan rendah yang dibagi sama rata dalam setiap subjeknya. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, observasi, dan penyebaran kuisisioner/angket. Instrument yang digunakan pada penelitian ini berupa kuisisioner. Kuisisioner yang dibuat sebelum disebarkan untuk validasi produk sudah melakukan tahap konsultasi dan bimbingan dengan dosen pembimbing, sehingga dihasilkan

kuisisioner yang layak dan valid untuk digunakan. Adapun kisi-kisi Instrument kuisisioner penelitian disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

No.	Aspek	Indikator
1	Visualisasi	1) Kemenarikan media pembelajaran 1) Kemudahan memahami materi
2.	Penyajian Materi	2) Keruntutan uraian materi 3) Kejelasan uraian materi.
3.	Teks	1) Kualitas teks yang digunakan 2) Kejelasan teks yang digunakan
4.	Gambar	1) Kualitas gambar yang digunakan 2) Kesesuaian gambar yang digunakan dengan materi
5.	Motivasi	1) Memberikan semangat/motivasi belajar
6.	Evaluasi	1) Kesesuaian soal

(Modifikasi Suartama, 2016)

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	1) Kesesuaian materi dengan KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.
2.	Isi Materi	1) Keruntutan uraian materi 2) Kejelasan uraian materi
3.	Visual	3) Kemudahan memahami materi 1) Kesesuaian gambar dengan materi.
4.	Bahasa	1) Kesesuaian dengan kaidah bahasa. 2) Keterbacaan teks
5.	Evaluasi	3) Bahasa yang digunakan mudah dipahami 1) Kesesuaian evaluasi dengan materi

(Modifikasi Suartama, 2016)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Visual	1) Kemenarikan tampilan media 2) Kualitas tampilan media 3) Kejelasan gambar
2.	Kurikulum	1) Keselarasan tujuan pembelajaran dengan materi 2) Langkah – langkah pembelajaran
3.	Motivasi	1) Media memotivasi siswa
4.	Penyajian	1) Kejelasan uraian materi 2) Kecepatan penyajian kombinasi warna
5.	Materi	1) Kemenarikan penyajian materi 2) Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa
6.	Evaluasi	1) Kesesuaian soal dengan indikator

(Modifikasi Suartama, 2016)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	1) Kualitas tampilan produk 2) Kesesuaian desain dengan karakteristik siswa
2.	Teks	1) Kesesuaian ukuran huruf 2) Keterbacaan teks
3.	Gambar	1) Penggunaan gambar yang mendukung pembelajaran 2) Kualitas gambar 3) Penempatan gambar

No.	Aspek	Indikator
4.	Teknis Pengoperasian	1) Adanya tombol navigasi 2) Konsistensi letak tombol
5.	Warna	1) Kesesuaian warna background 2) Kejelasan warna gambar 3) Kesesuaian warna huruf 4) Tampilan warna serasi dan seimbang
6.	Animasi	1) Kualitas animasi 2) Penggunaan animasi yang menarik
7.	Audio	1) Penggunaan <i>sound effect</i> yang tepat

(Modifikasi Suartama, 2016)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif kualitatif dan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa komentar, masukan, ataupun saran terhadap penyempurnaan produk, sedangkan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa skor yang diperoleh berbentuk angka- angka hingga memperoleh suatu kesimpulan. Skor yang diperoleh dari penyebaran kuisisioner kemudian diolah dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan mengubah skor yang diperoleh menjadi bentuk presentase dengan cara yang digunakan yaitu membandingkan jumlah perolehan skor dari responden dengan skor maksimal ideal (SMI) dari kuisisioner yang digunakan. Selanjutnya, untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan kualifikasi Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil yang dibahas dalam penelitian ini terdiri dari 2 hal pokok yaitu (1) rancangan media pembelajaran interaktif berbasis project-based learning, dan (2) validitas media pembelajaran interaktif berbasis project-based learning. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis project-based learning ini dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Tahap pertama yakni tahap analisis. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan yang terdiri dari analisis karakteristik, analisis konten dan analisis lingkungan sekolah. Analisis karakteristik dilakukan dengan cara observasi dan penyebaran kuisioner dengan hasil yang didapatkan bahwa siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, terdapat siswa yang dengan mudah memahami materi dan terdapat juga siswa yang masih lambat dalam memahami materi. Selanjutnya analisis lingkungan sekolah yang dilakukan dengan cara observasi, pada proses observasi

lingkungan menunjukkan bahwa sekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai seperti computer atau note book yang berfungsi dengan baik, LCD, Proyektor, papan tulis dan sebagainya besar peserta didik sudah memiliki smartphone yang dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Terakhir, yaitu analisis konten. Analisis konten dilakukan dengan melaksanakan wawancara dengan wali kelas berkaitan dengan materi yang sesuai untuk dibuatkan media dalam penyampaianya. Berdasarkan analisis konten yang dilakukan, muatan materi yang sesuai adalah keanekaragaman suku bangsa di Indonesia. Pada tahap ini juga dilakukan analisis Kompetensi Dasar untuk kemudian diturunkan menjadi indikator yang disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

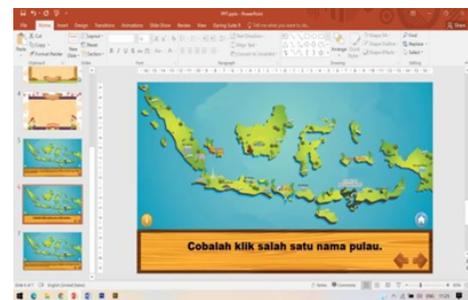
Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transporansi.	3.1.1 Mengidentifikasi kepadatan penduduk, persebaran agama, dan daerah asal suku-suku bangsa yang ada di Indonesia.
	3.1.2 Mengidentifikasi keragaman suku bangsa di Indonesia.
	3.1.3 Menganalisis suku bangsa di Indonesia.
	3.1.4 Menganalisis sikap menghargai keanekaragaman suku bangsa di Indonesia.
	3.1.5 Menentukan suku sesuai ciri khas daerah setempat.

Tahap kedua yakni desain. Pada tahap ini yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis project-based learning. Pada tahapan kegiatan perancangan hal

yang dilaksanakan yaitu menentukan hardware dan software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, pembuatan rancang bangun media, pembuatan instrumen penilaian media, serta dilakukan juga tahapan menyusun RPP.

Tahap ketiga yakni pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis project-based learning sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Software/perangkat yang digunakan untuk merancang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis project-based learning adalah Photoshop CS6, Canva dan Microsoft office Power point 2016. Adapun pengembangan media ini diawali dengan Pembuatan desain logo dari media, kemudian dilanjutkan Pembuatan Interface atau tampilan layar aplikasi dengan bantuan Microsoft office Power point 2016, lalu Menginput Isi Materi dan pembuatan evaluasi, selanjutnya Mengubah Data pada Power Point Menjadi HTML kemudian

Mengubah Format HTML Menjadi Aplikasi dengan bantuan aplikasi Web2 Apk builder Pro v3.4, dan melakukan uji kelayakan produk dan dilanjutkan dengan uji kelayakan produk. Adapun beberapa kegiatan pembuatan media disajikan pada Gambar 1, dan Gambar 2.



Gambar 1. Proses Pembuatan Tampilan Layar Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Project Based Learning*



Gambar 2. Pengisian Materi

Tahap keempat yakni implementasi. Pada tahap ini, produk media pembelajaran interaktif berbasis *project-based learning* seharusnya diterapkan pada proses pembelajaran serta diuji efektivitasnya. Tahap kelima yakni evaluasi, pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif untuk mengetahui kelayakan produk yang mencakup validasi dari para

ahli yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, serta dilakukan uji coba perorangan dan kelompok kecil pada siswa. Uji kelayakan produk dilakukan untuk menguji kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Uji kelayakan produk ini dilakukan dengan menggunakan kuisisioner/angket yang dikembangkan oleh peneliti dan sudah disetujui oleh pembimbing yang diberikan kepada subjek penelitian. Hasil kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *project-based learning* menurut uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil secara lebih terperinci dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Persentase Hasil Uji Coba Media Interaktif Berbasis *Project Based Learning*

No	Subjek Uji Coba	Hasil Kelayakan (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Review Ahli Isi Pembelajaran	94,44	Sangat Baik
2.	Review Ahli Desain pembelajaran	95,83	Sangat Baik
3.	Review Ahli Media Pembelajaran	98,43	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	89,16	Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	87,5	Baik

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan bahwa hasil kelayakan pengembangan media interaktif

berbasis *project-based learning* menurut subjek uji coba oleh para ahli secara berturut-turut berada pada kualifikasi sangat baik dan menurut subjek uji coba produk berada pada kualifikasi baik. Sehingga, berdasarkan hasil validitas tersebut, dinyatakan bahwa media interaktif berbasis *project-based learning* layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran. Namun, terdapat beberapa masukan atau saran dari para subjek penelitian untuk menyempurnakan produk media interaktif berbasis *project-based learning* yang dikembangkan. Adapun masukan atau saran yang diberikan oleh para subjek penelitian disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Masukan, Saran, dan Komentar dari Subjek Penelitian

No	Subjek	Masukan, Saran, dan Komentar	Revisi
1.	Ahli isi pembelajaran	Tujuan pembelajaran pada RPP mengubah kata mampu menganalisis.	Mengganti kata dengan merinci pada tujuan pembelajaran.
2.	Ahli desain pembelajaran	Tambahkan rumusan tujuan pembelajaran untuk muatan PPKn sehingga tampak terintegrasi tiga muatan pelajaran sesuai materi	Menambahkan tujuan pembelajaran pada tujuan pembelajaran
3.	Ahli media pembelajaran	Warna latar belakang bikin yang kontras sehingga tampilan gambar menjadi lebih jelas.	Mengganti warna latar belakang menjadi kontras
4.	Uji coba Produk	Media interaktif sangat baik digunakan untuk pembelajaran saat ini, selain materi nya bagus juga ditunjang dengan gambar gambar yang menarik untuk dipelajari.	-
		Tulisan, Gambar, materinya sudah baik dan lengkap	-

Pembahasan

Pada penelitian pengembangan produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Interaktif berbasis

project-based learning pada muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia kelas V. Media ini dikembangkan untuk membantu proses belajar mengajar. Media disertai dengan gambar dan animasi yang sesuai dengan materi, sehingga memudahkan siswa memahami materi saat menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil deskripsi validitas pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis project based learning secara keseluruhan mendapat kualifikasi sangat baik dari hasil uji validitas ahli isi mata pelajaran, hasil uji validitas ahli desain pembelajaran, hasil uji validitas ahli media pembelajaran, dan kualifikasi baik dari hasil uji coba perorangan, serta hasil uji coba kelompok kecil sehingga media pembelajaran Interaktif berbasis *project based learning* yang dikembangkan layak untuk digunakan pada pelaksanaan pembelajaran. Pemerolehan hasil kualifikasi sangat baik ini tentunya tidak terlepas dari penggunaan model yang dipilih, yaitu model ADDIE karena model ADDIE merupakan model yang memiliki prosedur kerja yang sistematis dikarenakan pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu

pada langkah sebelumnya sehingga dihasilkan produk yang layak digunakan. Selain itu, kelayakan media pembelajaran Interaktif berbasis project-based learning disebabkan oleh beberapa hal.

Pertama aspek materi, isi materi pembelajaran terhadap media pembelajaran Interaktif berbasis project-based learning yang dikembangkan menunjukkan kualifikasi sangat baik. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan memiliki cakupan materi yang sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang hendak dicapai. Aspek isi materi media terlihat dari kesesuaian sajian materi dengan rumusan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran serta materi yang disajikan media dapat dipelajari peserta didik dengan mudah, soal evaluasi yang telah sesuai dengan isi dari materi pembelajaran (Geni et al., 2020; Nata & Putra, 2021). Multimedia interaktif harus memperhatikan kesesuaian komponen-komponennya agar menghasilkan media yang berkualitas dan sesuai dengan kegunaan dan tujuannya. Kualitas

baik sebuah media dapat diperoleh dari penyajian isi atau materi yang sesuai dengan tuntutan kompetensi inti, kompetensi dasar dan berasal dari sumber yang relevan (Abdurrahman et al., 2020; Riyani & Wulandari, 2022). Berdasarkan hal tersebut dalam pengembangan media kesesuaian kompetensi dasar, indikator, dan cakupan materi memiliki pengaruh terhadap kualitas media.

Kedua aspek desain, desain pembelajaran terhadap produk yang dikembangkan menunjukkan kualifikasi sangat baik. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan telah memperhatikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan isi dari media yang dikembangkan, serta kejelasan materi dengan tujuan dan indikator pembelajaran. Dalam pembuatan media perlu mempertimbangkan kejelasan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta memperhatikan indikator pembelajaran. Media pembelajaran yang berkualitas dan layak diterapkan perlu memperhatikan kejelasan penyajian materi, contoh, soal, dan evaluasi, dan tujuan

pembelajaran (Pratiwi & Wiarta, 2021; Rachmadtullah et al., 2018). Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan harus sesuai dengan karakteristik pembelajaran serta siswa agar media menjadi lebih efektif sehingga akan berdampak positif bagi hasil belajar siswa (Dharma & Agung, 2021; Dwiqi et al., 2020). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian materi dengan tujuan hingga indikator pembelajaran agar terciptanya media pembelajaran yang efektif.

Ketiga, media pembelajaran terhadap produk yang dikembangkan menunjukkan kualifikasi sangat baik. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan memiliki tampilan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan kejelasan penyajian materi pembelajaran. Tampilan media pun harus diperhatikan sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai hal-hal yang berwarna dan bergambar. Media yang baik adalah media yang

mempertimbangkan ketepatan penyajian teks, ketepatan pemilihan gambar, ketepatan pemilihan warna, kejelasan audio, dan kemudahan penggunaan serta dapat memperjelas pesan pembelajaran yang disampaikan kepada siswa agar dapat memikat dan menarik minat siswa untuk belajar (Awalia et al., 2019; Geni et al., 2020). Kemenarikan media dapat terlihat dari pemilihan materi dan desain penyajian media (Dwiqi et al., 2020; Mardhotillah & Rakimahwati, 2021). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan media perlu memerhatikan desain tampilan dan ketepatan materi serta penyajiannya.

Selain itu, berdasarkan hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil terhadap media yang dikembangkan memperoleh penilaian produk dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam menggunakan media interaktif yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik perhatian dan fokus siswa dalam penggunaannya. Siswa merasa tertarik dan antusias dalam

menggunakan media interaktif karena media yang dikembangkan dikemas dengan desain yang menarik dan tampilan yang berwarna. Peserta didik merasa bersemangat ketika belajar menggunakan multimedia interaktif karena kesesuaian isi materi, kelengkapan materi dan keruntutan materi yang dapat menarik perhatian siswa (Dharma & Agung, 2021; Nata & Putra, 2021). Untuk menarik perhatian siswa guru harus dapat menentukan media yang dapat menarik perhatian siswa agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang optimal. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan bermutu akan memudahkan guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang harus dicapai dapat tercapai dengan baik (Lestari, 2018; Nevrita et al., 2020). Dengan demikian, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan motivasi dan menimbulkan keantusiasan dalam belajar.

Pada penelitian ini

ditemukan bahwa media pembelajaran Interaktif berbasis project-based learning yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran Interaktif berbasis project-based learning memiliki kelebihan dibandingkan media lainnya. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. Menambah motivasi pembelajaran selama proses belajar mengajar hingga didapat tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sistem pembelajaran lebih interaktif. Mampu memvisualisasi materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. Media dikemas dengan berbasis project-based learning yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir secara kritis dan memberi rasa kemandirian dalam belajar dan praktis dan mudah digunakan kapan pun dimana saja. Sehingga, media pembelajaran Interaktif berbasis project-based

learning dapat dengan mudah digunakan guru dalam memberikan pembelajaran khususnya pada muatan IPS materi keragaman suku bangsa di Indonesia. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran serta siswa akan lebih memahami materi yang diberikan (Dwi et al., 2021; Jannah et al., 2020). Dengan digunakannya media pembelajaran Interaktif berbasis project-based learning dalam pembelajaran IPS, tentunya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, dan menarik.

Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran Interaktif sangat efektif untuk menarik minat siswa dalam belajar (Delianny et al., 2019; Dwiqi et al., 2020). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran Interaktif dalam proses pembelajaran sangat efektif dan dapat membuat suasana menjadi

nyaman dan tertarik sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Jannah et al., 2020; Khaeruman et al., 2018). Pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis project-based learning pada muata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa di Indonesia belum pernah dikembangkan sebelumnya sehingga penelitian pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis project-based learning ini menjadi kebaruan penelitian terkait media interaktif. Selain itu, hasil penelitian relevan dan penelitian yang dilaksanakan menunjukkan bahwa media pembelajaran Interaktif berbasis project-based learning layak, efektif, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Interaktif berbasis project-based learning dapat memberikan dampak yang positif bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kontribusi dari penelitian ini yaitu media pembelajaran Interaktif berbasis project-based learning yang dihasilkan dalam penelitian

pengembangan ini dapat digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat memberikan efek positif bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pelaksanaan penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu media ini hanya memuat materi mengenai keanekaragaman suku bangsa di Indonesia sehingga, penulis merekomendasikan agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media dengan variabel atau cakupan materi yang lebih bervariasi. Implikasi dari penelitian ini yakni media pembelajaran interaktif ini dirancang dengan berbasis pada model project-based learning sehingga siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memberikan motivasi kepada guru agar dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis validasi media diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *project-based learning* yang dikembangkan

layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Media media pembelajaran interaktif berbasis *project-based learning* dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran. Direkomendasikan bagi siswa agar dapat belajar dengan sungguh-sungguh dan bagi guru agar dapat lebih banyak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Costa-Castelló, R., Puig, V., & Blesa, J. (2014). Teaching Model-based Fault Detection and Isolation using Project-based Learning on a Three-tank System. *IFAC Proceedings Volumes*, 47(3), 9026–9031. <https://doi.org/10.3182/20140824-6-ZA-1003.01661>.
- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32–45. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>.
- Abroto, Prastowo, A., & Anantama, R. (2021). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5(3), 1632–1638. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.971>.
- Arjulayana. (2018). The Use Of Video In Teaching Writing On Procedure. *Globish: An English-Indonesian Journal for English, Education, and Culture*, 7(1), 148–157. <https://doi.org/10.31000/globish.v6i2.660>.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97. <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>.
- Dharma, P. K. S., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Multimedia Online pada Muatan Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan*

- Pembelajaran*, 5(1), 115.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32164>.
- Dwi, I. K., Ardana, C., Agung, A., Agung, G., & Simamora, H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 104–112.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Fiana, R. O., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Perbedaan Penerapan Model Project Based Learning Dan Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 157 – 162.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.95>.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.
- Nadia Imti Khaningrum, Fitri Anisa Dewi, Sunarti, Dini Annisa Nurbaety Elsola, Heri Maria Zulfiati, Penggunaan Project Based Learning Dengan Media Scrapbook Berbasis Canva Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati Dan Kebudayaan. *Jurnal Ilmiah Pendas Unpas*, 15(4), 4418.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11024>