Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume 09 Nomor 04, Desember 2024

PENGEMBANGAN MEDIA GAMPITU DALAM PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA DAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Rosdiana[1], Yunus Abidin[2], Widiasih[3]
[1]Pendas Universitas Terbuka, [2]PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, [3]Pendidikan Fisika, Universitas Terbuka
[1]530076824@campus.ut.ac.id, [2]yunusabidin@upi.edu
[3]widiasih@ecampus.ut.ac.id

ABSTRACT

Students' low understanding of science learning concepts. This is caused by the presentation of unattractive teaching materials, which significantly reduces students' understanding of science concepts. This research aims to develop GAMPITU learning media products with a Project Based Learning design in science learning for grade IV elementary schools. This research uses the development of the DnD model with six development stages, namely identify the problem motivating the research (problem identification), describe the objective (describe the goal), design and develop the artifact (product design and development), subject the artifact to testing (trial product), evaluate the result of testing (evaluate test results), communicate those results (communicate test results). Based on the results of the research and development that has been carried out, it can be concluded that the GAMPITU learning media is given to teachers and students of class IV elementary schools whose implementation is based on project based learning. At the development stage, the results of product validation by teaching materials expert lecturers were 99.17%, technology experts were 92.5% and language experts were 90% and were declared feasible with slight revisions. Then the user response, namely teacher response as much as 94% and student response as much as 82% of students showed interest in Gampitu media and it can be stated that Gampitu media is considered practical and easy to use as a learning medium. Thus, GAMPITU learning media designed with PJBL is declared effective in increasing understanding of science concepts and fostering creativity in fourth grade elementary school students.

Keywords: GAMPITU Media, PJBL, science understanding, student creativity

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran IPA. Disebabkan oleh penyajian bahan ajar yang tidak menarik, sehingga menurunkan pemahaman siswa terhadap konsep IPA secara signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran GAMPITU yang berancangan pembelajaran Project Based Learning dalam pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pengembangan model DnD dengan enam tahapan pengembangan yaitu *identify the problem motivating the research* (identifikasi masalah), *describe the objective* (mendeskripsikan tujuan), *desain and develop the artifact* (desain dan pengembangan produk), *subject the artifact to testing* (uji coba produk), *evaluate the result of testing*

(evaluasi hasil uji coba), *communicate those result* (mengkomunikasikan hasil pengujian). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran GAMPITU diberikan pada guru dan siswa kelas IV sekolah dasar yang pelaksanaannya berancangan *project based learning*. Pada tahap pengembangan menunjukan hasil validasi produk oleh dosen ahli bahan ajar **99,17%** , ahli teknologi **92,5%** dan ahli bahasa yaitu **90 %** dinyatakan layak dengan sedikit revisi. Kemudian respon pengguna yakni respon guru sebanyak **94%** dan respon siswa sebanyak **82 %** siswa menunjukan ketertarikan terhadap media Gampitu dan dapat dinyatakan media Gampitu dinilai praktis dan mudah digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Dengan demikian Media pembelajaran GAMPITU berancangan PJBL dinyatakan efektif dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA dan menumbuhkan kreativitas siswa kelas IV sekolah dasar selanjutnya.

Kata Kunci : Media GAMPITU, PJBL, Pemahaman IPA, Kreativitas Siswa

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad 21 menuntut guru untuk dapat mengkreasi pembelajarannya yang lebih bertumpu pada aktivitas dan kreativitas. Adapun kompetensi yang diperlukan di abad ke-21 yaitu “The 4Cs”- *communication, collaboration, critical thinking, dan creativity.* Penilaian keterampilan abad 21 tidak hanya berdampak bagi siswanya saja, tapi juga akan berdampak bagi guru, sekolah, distrik, juga pemerintah dan nasional (Winaryati, 2018).

Pentingnya pemahaman konsep juga disesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran IPA menurut BNSP yaitu “Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari” (Susanto, 2016). Pemahaman konsep begitu penting bagi berpikir siswa, sehingga ditarik kesimpulan mengenai manfaatnya, beberapa diantaranya yaitu; (1) ketika menemukan informasi baru, konsep membuat siswa mengulang pencarian arti; (2) konsep membantu siswa dalam proses mengingat; (3) Informasi dapat diringkas dan disederhanakan dengan adanya konsep (Rafika, 2013). Oleh sebab itu dalam pembelajaran IPA untuk memahami konsepnya diperlukan praktik, observasi langsung, atau penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Kreativitas juga memiliki peranan penting bagi keberhasilan seorang menjadi guru yang baik. Kreativitas merupakan upaya menghasilkan gagasan atau sesuatu yang unik atau baru (Greenstein, 2012). Kreativitas dalam pendidikan dibutuhkan untuk membuka cara-cara baru yang

berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran (Beetlestone, 2013). Pentingnya siswa memiliki keterampilan berpikir kreatif karena kreativitas merupakan salah satu dari kemampuan yang harus dimiliki untuk menghadapi tuntutan abad 21, yang terdiri dari berpikir kritis dan penyelesaian masalah, kreatif, komunikatif, dan kolaborasi (Andriyani et al, 2021).

Kreativitas siswa memiliki peranan penting untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi (Ernawati et al., 2019).

Ditemukan fakta bahwa peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini secara tidak langsung berpengaruh pada kemampuan siswa dalam bernalar kritis serta sikap mandiri siswa karena permasalahan tersebut. Berdasarkan temuan di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih perlu untuk dioptimalkan. Maka dari itu, mereka tidak bisa secara aktif mengembangkan minat dan potensi yang mereka miliki.

Kegiatan pembelajaran di era modern seperti saat ini tidak hanya mengajarkan siswa untuk mampu memahami berbagai bidang ilmu pengetahuan tetapi juga mengajarkan siswa untuk mampu berpikir secara kritis, sistematis, dan mampu memecahkan berbagai permasalahan yang ada (Mustofa & Riyanti, 2019; Pratiwi et al., 2019). Untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung.

Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Ichsan et al. (2018) yang menyatakan bahwa dengan berkembangnya teknologi di era yang serba modern ini maka membuat seorang guru harus melakukan inovasi terkait media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk menerapkan pembelajaran yang aktif, guru diharuskan menggunakan cara-cara yang efektif sehingga mampu meningkatkan kreativitas dan minat. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan kekinian (Desriana,2018).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, perlunya solusi yang

tepat. Salah satu solusi yang sesuai dalam menjawab kebutuhan siswa sebagai subjek pembelajaran adalah dengan merancang serta menerapkan kegiatan pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan peserta didik yang beragam, yaitu menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning.*

Penerapan model PJBL dalam penelitian ini menggunakan pengembangan media digital dengan berbantuan media *flipchart* yang diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami konsep IPA dengan tepat. Flip chart adalah lembaran kertas berisikan bahan pelajaran yang disusun dengan baik dan rapi menjadi satu bundel dengan ukuran yang sama dan diikat pada bagian atasnya, cara menunjukkannya dengan dibalik satu per satu.

Beberapa materi pembelajaran membutuhkan waktu yang lama untuk dipelajari, sementara alokasi waktunya terbatas. Akan tetapi, dengan digunakannya media pembelajaran yang tepat, materi tersebut sangat mungkin untuk dipelajari sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan. Hal tersebut serupa dengan pernyataan menurut Supriyono (2018) bahwa media dapat mempersingkat waktu dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi pendukung keberhasilan dalam terlaksananya pembelajaran (Srimaya, 2017).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Gampitu Berancangan Project Based Learning dalam meningkatkan Pemahaman IPA dan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar***"**. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pengembangan media GAMPITU dalam pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar. Media yang dimaksudkan adalah media yang berisikan *motion grapich*, video dan evaluasi yang dirancang dengan menarik.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan D&D (*Design and Development)*. Model D&D (*Design and Development)* merupakan suatu metode penelitian

yang tujuan utama dari penelitiannya adalah untuk menyediakan informasi bagi Instructional Designer (ID), bahwa suatu masalah dalam pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian pada proses desain, pengembangan dan evaluasi (Richey dan Klein, 2010). Tahapan model D&D menurut Peffers dkk (dalam Ellis & Levy, 2010) yakni sebagai berikut "*1) Identify the problem motivating the research; 2) Describe the objectives; 3) Design and develop the artifact; 4) Subject the artifact to testing; 5) Evaluate the results of testing; and 6) Communicate those results*".

Penelitian ini di laksanakan di Sekolah Dasar Negeri yang ada di wilayah gugus Nagrak Kecamatan Pacet Kabupaten Bandung. Berkaitan dengan penelitian di Gugus Nagrak ini, maka subjek yang terlibat pada penelitian ini adalah 3 orang ahli validasi, 10 orang guru kelas IV, dan 40 orang siswa kelas IV.

Wawancara dan angket digunakan sebagai instrumen penelitian. Adapun angket dalam penelitian ini merujuk pada indikator yang harus terpenuhi dalam pengembangan modul digital ini, yakni (1) Indikator modul digital oleh ahli bahan ajar, meliputi (a) kelayakan isi, (b) kebahasaan dan (c) sajian bahan ajar dalam modul digital. (2) Indikator modul digital oleh ahli teknologi meliputi (a) tampilan desain layar, (b) kemudahan penggunaan, (c) konsistensi, (d) kemanfaatan dan (e) kegrafikaan modul digital. (3) Indikator modul digital oleh ahli bahasa meliputi aspek keterbacaan. (4) Indikator untuk mengetahui repson guru dan siswa terhadap modul digital meliputi, (a)penyajian materi, (b)kebahasaan, (c)kemanfaatan dan (d)kegrafikaan.

Data hasil penelitian ini diolah secara statistika deskriptif. Data hasil penilaian para validator disajikan dengan menggunakan perhitungan persentase. Demikian pula data hasil respon siswa dan guru disajikan dengan menggunakan persentase. Setelah data dipersentasekan, hasilnya diberikan penafsiran dengan skala cukup, baik, dan baik sekali. Tahap selanjutnya disajikan simpulan tentang kelayakan media yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan,

diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. **Identifikasi Masalah (*Identify the problem motivating the research*).**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV ditemukan fakta bahwa peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini secara tidak langsung berpengaruh pada kemampuan siswa dalam bernalar kritis serta sikap mandiri siswa karena permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV, ditemukan kondisi peserta didik yang kesulitan dalam mengidentifikasi bagian-bagian tubuh tumbuhan sehingga enggan mengerjakan tugas. Maka dari itu, mereka tidak bisa secara aktif mengembangkan minat dan potensi yang mereka miliki.

Karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah anak yang berada pada usia 9-11 tahun berada pada fase operational konkret, berpikiran logis yang berdasarkan pada manipulasi fisik objek-objek, berpikir secara sistematis untuk memecahkan masalah, masa menyelidiki, mencoba, bereksperimen yang distimulasi oleh dorongan-dorongan rasa ingin tahu yang besar dan bereksplorasi.

Berdasarkan hasil observasi, secara umum siswa mengikuti pembelajaran dengan cukup baik. Namun pembelajaran yang menggunakan metode ceramah membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Untuk mengaktifkan siswa, guru berupaya memberikan lembar kegiatan siswa yang digunakan untuk mengerjakan soal – soal latihan dan refleksi pembelajaran. Untuk itu diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat memacu siswa aktif dan mampu menumbuhan kreativitas siswa sehingga daya eksplorasinya semakin tumbuh dan berkembang lebih baik dari sebelumnya.

2. **Mendeskripsikan Tujuan (*Describe the objectives*)**

Tujuan dari pengembangan media GAMPITU dalam pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar.

3. **Desain dan Pengembangan Produk (*Design and develop the artifact*).**

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media GAMPITU. Langkah – langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya:

a. Penyusunan Garis Besar Pengembangan Media (GBPM)

Skenario Media Pembelajaran GAMPITU

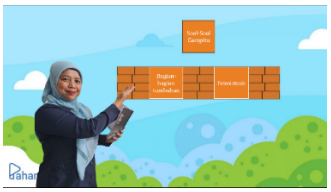
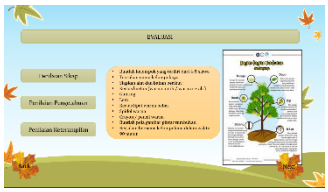
Penulis naskah : Rosdiana
Sasaran : Siswa kelas IV (empat) Sekolah Dasar
Fase : B
Materi : Bagian-Bagian Tumbuhan
Muatan Terpadu : IPAS
Alokasi Waktu : 2 JP

Deskripsi
Kegiatan pembelajaran kali ini yaitu :
1) Memahami struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan
2) Mendeskripsikan bagian tumbuhan dan proses fotosintesis mengartikan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup
3) Mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh,mempertahankan diri,serta berkembangbiak

Slide	Alur Cerita	Aset Visual	Narasi dan Audio	Alokasi Waktu
1	Judul Pembukaan	Teks : Media Pembelajaran GAMPITU Penulis : Rosdiana, Dr. Yunus Abidin, Dr. Widiasih, M.Pd	Audio : Musik intrumental	5 detik

b. Pengembangan (*Development)*

Pengembangan atau penggabungan rancangan desain gambar dan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa menjadi suatu bentuk media pembelajaran interaktif yang berisikan video, *podcast, motion grapich*, dan evaluasi.

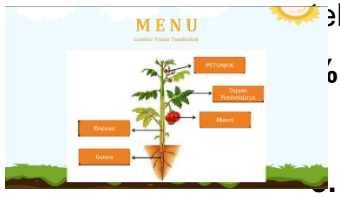



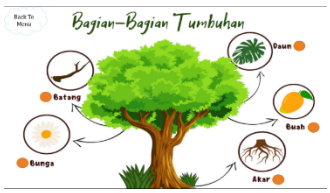
Gambar 1. Desain Media GAMPITU

4. Uji Coba Produk (*Subject the artifact to testing*)

Uji penggunaan media GAMPITU dan mengumpulkan hasil penggunaan media GAMPITU berancangan *Project Based Learning.* Evaluasi *summative* oleh para ahli dilakukan sebagai perbaikan kualitas produk.

Pada tahap pengembangan menunjukan hasil validasi produk oleh dosen ahli bahan ajar **99,17%** , ahli eknologi **92,5%** dan ahli bahasa yaitu **90 %** dinyatakan layak dengan sedikit revisi.





. Evaluasi Hasil Uji Coba (*Evaluate the results of testing*)

ada pelaksanaan tahap ini di ikuti oleh 0 siswa dan dilaksanakan 3x pertemuan

. Respon Guru Terhadap Media GAMPITU Berancangan *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Pemahaman

Konsep IPA dan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti memberikan angket respon guru kepada 10 orang yang merupakan guru kelas IV yang berada di gugus Nagrak Kecamatan Pacet. Analisis respon guru ditampilkan dalam berntuk grafik dibawah ini:

Berdasarkan grafik analisis hasil respon guru terhadap Media Gampitu diperoleh kesimpulan bahwa rata – rata respon guru 94% menunjukan Media Gampitu dinilai praktis dan bermanfaat bagi guru serta memudahkan pembelajaran.

b. Respon Siswa Terhadap Media GAMPITU Berancangan *Project Based Learning*

Analisis kebutuhan siswa terhadap Media Gampitu dilakukan untuk mengidentifikasi ketertarikan siswa dan keberfungsian media Gampitu yang terpasang dalam HP android dan dapat digunakan pada pembelajaran di kelas IV.

Berdasarkan data hasil analisis respon siswa terhadap Media Gampitu menunjukan rata-rata respon “Ya” sebanyak 82% dan rata–rata “Tidak” sebanyak 18%. Dengan demikian respon siswa menunjukan **82%** ketertarikan terhadap Media Gampitu dinilai dari kepraktisan dan kebermanfaatannya.

c. Uji t

1) Uji Normalitas Data Siswa

Tabel.3 Uji Normalitas Pemahaman

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretes Pemahaman	Postes Pemahaman
N		40	40
Normal Parameters[a,b]	Mean	57.2500	81.0000
	Std. Deviation	9.53738	7.77900
Most Extreme Differences	Absolute	.151	.176
	Positive	.151	.176
	Negative	-.138	-.124
Test Statistic		.151	.176
Asymp. Sig. (2-tailed)		.023[c]	.003[c]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov, data hasil pretes dan postes pemahaman tidak menunjukkan distribusi normal ($p < 0.05$). Hal ini mengindikasikan bahwa data hasil pretes dan postes pemahaman memiliki penyimpangan dari distribusi normal. Oleh karena itu, dalam analisis selanjutnya akan digunakan uji non-parametrik yang sesuai untuk membandingkan hasil pretes dan postes pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Tabel 4. Uji Normalitas Kreativitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretes Kreativitas	Postes Kreativitas
N		40	40
Normal Parameters[a,b]	Mean	57.2500	81.0000
	Std. Deviation	9.53738	7.77900
Most Extreme Differences	Absolute	.151	.176
	Positive	.151	.176
	Negative	-.138	-.124
Test Statistic		.151	.176
Asymp. Sig. (2-tailed)		.023[c]	.003[c]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov, data hasil pretes dan postes kreativitas tidak menunjukkan distribusi normal (p< 0.05). Hal ini mengindikasikan bahwa data hasil pretes dan postes kreativitas memiliki penyimpangan dari distribusi normal. Oleh karena itu, dalam analisis selanjutnya akan digunakan uji non-parametrik yang sesuai untuk membandingkan hasil pretes dan postes pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2) Uji Beda Data Siswa

Hasil uji beda varian data sampel yaitu:

Tabel 5. Uji Beda Pemahaman

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pretes Pemahaman - Postes Pemahaman	Negative Ranks	40[a]	20.50	820.00
	Positive Ranks	0[b]	.00	.00
	Ties	0[c]		
	Total	40		

a. Pretes Pemahaman < Postes Pemahaman

b. Pretes Pemahaman > Postes Pemahaman

c. Pretes Pemahaman = Postes Pemahaman

Test Statisticsa

	Pretes Pemahaman - Postes Pemahaman
Z	-5.577[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada pemahaman konsep IPA 0,557. Karena nilai sig 0,00<0,05 artinya, maka berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan pada uji beda, bahwa dapat disimpulkan bahwa **pemahaman siswa** terhadap materi IPA **mengalami peningkatan yang signifikan**. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai postes yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pretes. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan media Gampitu telah **efektif** dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 6 Uji Beda Kreativitas

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pretes Kreativitas - Postes Kreativitas	Negative Ranks	40[a]	20.50	820.00
	Positive Ranks	0[b]	.00	.00
	Ties	0[c]		
	Total	40		

a. Pretes Kreativitas < Postes Kreativitas

b. Pretes Kreativitas > Postes Kreativitas

c. Pretes Kreativitas = Postes Kreativitas

Test Statisticsa

	Pretes Kreativitas - Postes Kreativitas
Z	-5.526[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada kreativitas siswa 0,526. Karena nilai sig 0,00>0,05 artinya, maka berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan pada uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa **kreativitas siswa** terhadap materi IPA **mengalami peningkatan yang signifikan**. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai postes yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pretes. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan media Gampitu telah **efektif** dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

3) Uji Hasil Pre-tes dan Pos-tes Siswa

Hasil uji t satu pihak pada hasil pretes dan pos-tes dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Pre-tes dan Postes Pemahaman Siswa

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretes Pemahaman	40	35.00	45.00	80.00	57.2500	9.53738	90.962
Postes Pemahaman	40	25.00	70.00	95.00	81.0000	7.77900	60.513
Valid N (listwise)	40						

Peningkatan yang signifikan dalam aspek pemahaman dapat dilihat dari perbedaan rata-rata prestes dan postes. Berdasarkan hasil analisis data pretes dan postes pada tabel 7, diketahui rata-rata pretes adalah 57,25 dan postes 81. Perbedaan siginifikan antara pretes dan postes tersebut adalah 23, 75. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa **pemahaman siswa** terhadap materi IPA **mengalami peningkatan yang signifikan**. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai postes yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pretes. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan media Gampitu telah **efektif** dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 8 Hasil Pre-tes dan Postes Kreativitas Siswa

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretes Kreativitas	40	8.00	12.00	20.00	9.2250	3.76080	14.144
Postes Kreativitas	40	9.00	5.00	14.00	16.1000	2.51648	6.333
Valid N (listwise)	40						

Peningkatan yang signifikan dalam aspek kreativitas dapat dilihat dari perbedaan rata-rata prestes dan postes. Berdasarkan hasil analisis data pretes dan postes pada tabel 8, diketahui rata-rata pretes adalah 9,23 dan postes

16,10. Perbedaan siginifikan antara pretes dan postes tersebut adalah 6,87. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa **kreativitas siswa** dalam pembelajaran menggunakan media GAMPITU berancangan PJBL **mengalami peningkatan yang signifikan**. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai postes yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pretes. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan media Gampitu telah **efektif** dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

6. Mengkomunikasikan Hasil Pengujian (*Communicate those results*)

Selain hasil dari pengisian Kuisioner respon penggunaan, terdapat hasil dari wawancara yang dijadikan sebagai penguatan hasil persentase yang di dapat serta saran dan masukkan untuk pengembangan media Gampitu yang lebih baik.

a. Analisis SWOT

Tabel 9. Hasil Wawancara Pengguna Media GAMPITU

Aspek	Hasil Wawancara
Kekuatan (*Strenght)*	• Media Gampitu yang dikembangkan sangat menarik dan bervariatif sehingga membuat siswa fokus. • Media Gampitu dapat diakses dimanapun dan kapanpun. • Media Gampitu membuat antusias siswa untuk mau belajar membaca lancar. • Media Gampitu dapat membuat belajar membaca menjadi lebih interaktif.
Kelemahan (*Weekness*)	• Video dalam media Gampitu memerlukan tindakan klik untuk memulai pemutaran • Tidak semua gadget pengguna dapat support pada media
Peluang (*Opprtunity*)	• Media Gampitu membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif. • Media yang dikembangkan lebih bervariatif lagi yang dapat berhubungan dengan materi pembelajaran.
Tantangan (*Treat*)	• Guru harus lebih berpikir dan belajar cara pengemasan pembuatan media pembelajaran berserta ide dan konsepnya. • Perlu memahami karakteristik setiap siswa berbeda,

	sebagian siswa cepat tanggap dan sebagian siswa lambat untuk membaca.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Gampitu dengan model D&D sudah melalui tahapan yang benar.

Pada tahap pengembangan menunjukan hasil validasi produk oleh dosen ahli bahan ajar **99,17%** , ahli teknologi **92,5%** dan ahli bahasa yaitu **90 %** dinyatakan layak dengan sedikit revisi. Kemudian respon pengguna yakni respon guru sebanyak **94%** dan respon siswa sebanyak **82 %** siswa menunjukan ketertarikan terhadap media Gampitu dan dapat dinyatakan media Gampitu dinilai praktis dan mudah digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Uji efektivitas media Gampitu untuk menguji pemahaman siswa dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran berancangan *project based learning.* Menunjukan perbedaan siginifikan antara rata-rata pretes **(57,25)** dan postes **(81)** pada pemahaman siswa sebesar **23, 75** yang dapat diambil kesimpulan bahwa **pemahaman siswa** terhadap materi IPA **mengalami peningkatan yang signifikan**. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai postes yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pretes.

Kemudian Uji efektivitas media Gampitu untuk menguji kreativitas siswa dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran berancangan *project based learning.* Menunjukan perbedaan siginifikan antara rata-rata pretes **(9,23)** dan postes **(16)** pada kreativtas siswa sebesar **6,87** yang dapat diambil kesimpulan bahwa **kreativitas siswa** pada pembelajaran berancangan PJBL **mengalami peningkatan yang signifikan**. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai postes yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pretes.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, W., Subandowo, M., Karyono, H., & Gunawan, W. (2021). Learning Loss dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Corona. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang, 2, 485–501. http://snastep.com/proceeding/index.php/snastep/index

Bahri, A, Nurazizah, M Dan Muhiddin, P. (2017). Pembelajaran Efektif:

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Lembar Kerja Berbasis Penemuan Terbimning, Jurnal Penelitian Pendidikan Insani, Vol. 20, No. 2, Desember, 73

Beetlestone, Florence. (2013). Creative Learning, Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreatifitas Siswa. Bandung: Penerbit Nusa Media.

Desriana, D., Amsal, A., & Husita, D. (2018). Perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis lingkungan dengan media internet dalam pembelajaran asam basa di MAN Indrapuri. Jurnal IPA & Pembelajaran IPA, 2(1), 50-55.

Ernawati, M., Muhammad, D., Asrial Asrial, & Muhaimin Muhaimin. (2019). Development of creative thinking skill instruments for chemistry student teachers in Indonesia. International Journal of Online and Biomedical Engineering (IJOE), 15(14), 21–30. https://doi.org/10.3991/ijoe.v15i14.11354

Greenstein, L. (2012). Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning. California: Corwin, A Sage Company.

Mustofa, R. H., & Riyanti, H. (2019). Perkembangan E-Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Era Digital. Jurnal Ilmu Kependidikan, 17(3). http://dx.doi.org/10.31851/wahanadidaktika .v17i3.4343

Nuryati, N., & Yuniawati, N. (2019). Peningkatan kreativitas pada anak usia dini kelas SD awal usia 6-8 tahun melalui metode praktikum membatik. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 1–10. https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v4i1.1959

Rafika. (2013). Pengaruh Pendidikan Dan Pelatihan Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Selatan.

Susanto, Ahmad (2016). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.

Trisdiono, H. (2015). Pembelajaran Aktif dan Berpusat Pada Siswa Sebagai Jawaban Atas Perubahan Kurikulum dan Pelaksanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Widyaiswara LPMP D.I. Yogyakarta*, *1*(1), 1–13.

Ulinnuha, R., Waluya, S. B., & Rochmad, R. (2021). Creative thinking ability with open-ended problems based on

self-efficacy in Gnomio blended learning. Unnes Journal of Research Mathematics Education, 10(1), 20–25. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer/article/view/34277

Utami, M. (1999). Kreativitas dan keberbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat. Grasindo

Winaryati, E. (2018). Penilaian Kompetensi Siswa Abad 21. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNISMUS 2018*, *6*(1), 6–19. https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/viewFile/4070/3782

Yuniawardani, V., & Mawardi Mawardi. (2018). Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran matematika dengan model problem based learning kelas IV SD. Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika), 1(2), 24–32. http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/25