

Pengembangan Media Pangat untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS SD

Rini Agustiani^{1*}, Hironima Yasinta Kapur¹

¹ SD Negeri 005 Sepaku, Jl. Ahmad Yani RT 15 Desa Sukaraja Kecamatan Sepaku Kabupaten Penajam Paser Utara

*Email : rinisd010@gmail.com

Riwayat artikel:

Diterima: 15 Juli 2024	Direvisi: 23 September. 2024	Dipublikasikan: 28 Oktober 2024
---------------------------	---------------------------------	------------------------------------

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Pangat guna meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS materi nama – nama Pahlawan Nasional Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE dalam perancangan, pembuatan hingga ujicoba. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap siswa, awalnya ditemukan bahwa terdapat 52,94 % atau sekitar 9 siswa dari 17 siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi nama – nama Pahlawan Nasional Indonesia pada mata Pelajaran IPS dikarenakan guru kurang dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Setelah diimplementasikan, siswa merasa pembelajaran IPS dengan menggunakan media Pangat sangat menyenangkan sehingga 82,35% atau sekitar 14 siswa setuju untuk dikembangkannya media pembelajaran berupa media Pangat, yaitu Papan Game Cermat. Simpulan penelitian ini bahwa dengan menggunakan media Pangat dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Kata kunci: media pangat, pengembangan media ips, pemahaman siswa, nama pahlawan nasional

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang dapat mengembangkan potensi dirinya baik dari segi pengetahuan, kepribadian maupun keterampilan untuk memajukan keberlangsungan hidup suatu bangsa. Mata Pelajaran IPS di tingkat sekolah pada dasarnya memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and value*)[1]. Pengetahuan, keterampilan dan sikap tersebut dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan turut serta dalam berbagai macam kegiatan masyarakat agar menjadi warga negara yang baik.

Terkait dengan mutu pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran IPS, sebagian besar siswa kurang memiliki daya tarik untuk mempelajarinya. Hal ini tentu sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Pemahaman konsep merupakan sebuah landasan untuk melatih siswa dalam berpikir dan memecahkan suatu masalah [2]. Siswa mampu menguasai materi pembelajaran dengan bahasanya sendiri sesuai dengan yang telah diketahuinya dengan menerapkan materi secara terstruktur. Saat pembelajaran IPS telah dipahami, pemahaman itu harus tercermin dalam bentuk nilai, sikap atau karakter untuk memahami lingkungan masyarakat. Dengan memperhatikan isi yang terkandung dalam mata pelajaran pengetahuan sosial di atas, maka pembelajaran di sekolah seharusnya merupakan suatu kegiatan yang disenangi dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang menyenangkan akan menyebabkan siswa terlibat secara aktif. Dengan terlihat aktif, maka siswa akan mempunyai pemahaman yang kuat terhadap materi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara terhadap guru kelas VI SD Negeri 005 Sepaku ditemukan beberapa masalah, di antaranya yaitu dalam mengajar guru hanya menggunakan dua metode yaitu ceramah dan pemberian contoh, sehingga pembelajaran menjadi monoton, jenuh, membosankan dan membuat siswa tidak bersemangat dalam belajar. Selain itu gaya mengajar guru hanya mengandalkan buku tematik saja tanpa menggunakan media pembelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan penulis melalui wawancara terhadap siswa kelas VI SD Negeri 005 Sepaku, terdapat juga beberapa masalah diantaranya yaitu siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini tentu sangat berpengaruh dengan ketuntasan hasil belajar siswa.

Permasalahan tersebut perlu diselesaikan, diperlukan suatu media dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa yang akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk belajar. Fungsi penggunaan media pembelajaran yaitu untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak, membantu guru dalam mengajar dan memberikan pengalaman yang lebih nyata. Media pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan kondisi kelas yang mampu mengembangkan ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan dari peserta didik. Seperti teori belajar yang dikemukakan oleh Bloom [3] dalam proses pembelajaran tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan pembelajaran yang disusun berdasarkan sintaks dari media Pngat maka pembelajaran akan lebih aktif [4] dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, dilakukan penelitian dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran Pngat untuk meningkatkan pemahaman

siswa pada mata pelajaran IPS SD. Dengan mengembangkan media Pangat sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi nama – nama pahlawan Nasional Indonesia, membina kejasama siswa dalam memecahkan masalah IPS serta secara langsung siswa dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari melalui pengalaman yang diperoleh.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Metode penelitian yang digunakan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan analisis kebutuhan, maka peneliti memilih penelitian ini yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media Pangat untuk meningkatkan pemahaman siswa Kelas IV materi nama-nama pahlawan nasional Indonesia pada muatan IPS SD serta menguji keefektifan media Pangat tersebut. Model ADDIE mempunyai lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 005 Sepaku Kecamatan Sepaku Kabupaten Penajam Paser Utara dengan jumlah 17 peserta didik dan 3 orang validator. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media Pangat ini yaitu kuesioner yang berupa lembar analisis kebutuhan bagi peserta didik dan guru. Teknik pengumpulan data juga berupa lembar uji validasi bagi ahli media, materi dan bahasa.

Pengujian validitas media pembelajaran Pangat ini, dapat menggunakan persentase kelayakan dari skala menurut Tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi skor validasi media

Persentase (%)	Kategori
81-100	Sangat layak
61-80	Layak
41-60	Cukup layak
21-40	Tidak layak
1-20	Sangat tidak layak

Untuk mendapatkan persentase kelayakan dari skala di atas, maka dapat menggunakan rumus pada persamaan (1).

$$K = \frac{F}{N} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Di mana:

K : Kelayakan media

F : Jumlah jawaban responden

N : Skor maksimal

Berdasarkan tabel di atas, Menurut [5] media dapat dikatakan layak jika mendapatkan persentase $\geq 61\%$ dari semua aspek.

Untuk mengetahui kepraktisan produk yaitu media Pangat dapat dilihat dari hasil identifikasi angket kepraktisan siswa dan guru sebagai berikut:

- 1) Pada angket siswa yaitu dengan memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban ya dengan skor 1, dan tidak dengan skor 0.
- 2) Pada angket guru dengan memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup (3), Kurang (2) dan Sangat Kurang (1).

Untuk mengetahui kepraktisan media, dapat menggunakan persentase kepraktisan dari skala pada Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi skor kepraktisan media

Persentase (%)	Kategori
81-100	Sangat praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup praktis
21-40	Tidak praktis
1-20	Sangat tidak praktis

Untuk mendapatkan persentase kepraktisan media dari skala diatas, maka dapat menggunakan rumus persamaan (2).

$$\text{Tingkat kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% \dots \dots \dots (2)$$

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa Media Pangat dikatakan praktis jika skor rata-rata yang diperoleh adalah $\geq 61\%$ dari semua aspek.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian media Pangat untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS SD materi nama – nama Pahlawan Nasional Indonesia yang dilakukan berdasarkan prosedur model pengembangan model ADDIE yaitu sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis yaitu tahapan awal dalam melakukan pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis materi. Pada analisis kurikulum peneliti mengkaji standar kompetensi dan kompetensi dasar lalu dirumuskan kedalam indikator pembelajaran. Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti mengumpulkan informasi dengan cara menyebarkan kuesioner kepada siswa kelas IV SD Negeri 005 Sepaku. Dari hasil analisis kebutuhan terhadap siswa, ditemukan bahwa terdapat 52,94 % atau sekitar 9 siswa dari 17 siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi nama-nama Pahlawan Nasional Indonesia pada mata Pelajaran IPS dikarenakan guru kurang dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Siswa merasa pembelajaran IPS dengan menggunakan media Pangat akan menyenangkan sehingga 82,35% atau sekitar 14 siswa setuju untuk dikembangkannya media pembelajaran berupa media Pangat.

Kemudian dilakukan analisis materi dengan mangkaji materi nama – nama pahlawan nasional Indonesia sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum 2013. Analisis materi bertujuan agar materi yang terdapat didalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat pada materi nama-nama Pahlawan Nasional Indonesia.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya yaitu perancangan (*design*) media Pangat. Tahap ini dilakukan dengan cara merancang sebuah media pembelajaran yang pembiayaannya sangat terjangkau karena terbuat dari pemanfaatan barang bekas. Dengan memanfaatkan barang bekas dilingkungan sekitar, dapat menumbuhkan kreativitas dan meningkatkan kesadaran kepedulian warga sekolah untuk melestarikan lingkungan.

Desain Media Pangat (Papan Game Cermat)

Media Pangat merupakan media pembelajaran hasil kolaborasi antara game atau permainan dengan perlombaan cerdas cermat. Media ini terdiri dari dua jenis papan yaitu papan cermat dan papan soal seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Papan cermat dan papan soal media Pangat

Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatan media Pangat:

1. Papan Cermat

a. Membuat Alas Media

Pada langkah pertama, peneliti membuat alas media menggunakan bahan dari kardus bekas yang dibentuk persegi panjang dan dilapisi kalender bekas untuk menutupi kardus tersebut. Setelah itu dibuat kotak-kotak sebanyak 30 kotak menggunakan spidol Boardmarker Snowman agar garis terlihat lebih tebal seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Proses membuat alas papan cermat

b. Pemberian Nomor Dan Nama Media

Pada langkah kedua ini seperti pada Gambar 3 adalah pemberian nomor pada setiap kotak dari nomor 1,2,3,4, dst sampai pada kotak yang ke-30. Setelah itu pada bagian atas papan cermat ditulisi nama "Papan cermat" sebagai identitas papan tersebut.



Gambar 3. Pembuatan dan penampilan papan cermat

c. Pembuatan Gambar Bintang

Pada langkah terakhir dibuat gambar bintang seperti pada Gambar 4 yang terdiri dari dua warna atau lebih yang berfungsi sebagai identitas kelompok. Setiap kelompok berlomba untuk menyusun gambar bintang tersebut pada papan cermat baik secara horizontal, vertikal maupun diagonal dengan cara menjawab pertanyaan yg dipilih pada papan soal. Jika salah satu kelompok berhasil menyusun terlebih dahulu, maka kelompok tersebut menjadi pemenangnya.

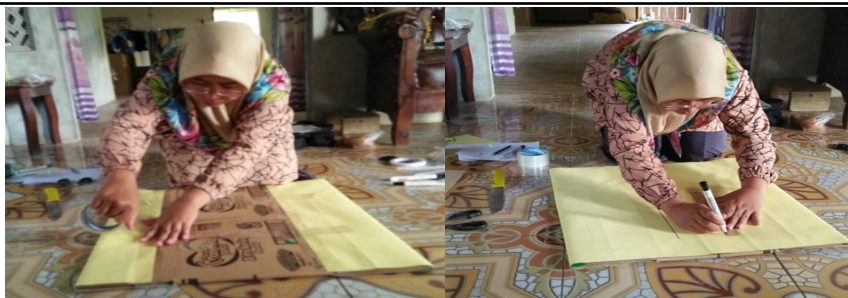


Gambar 4. Pembuatan papan bintang

2. Papan Soal

a. Membuat Alas Papan Soal

Pada langkah ini, untuk membuat alas media papan soal prosesnya sama saja dengan membuat alas media papan cermat seperti pada Gambar 5. Bahan yang digunakan juga dari kardus bekas yang dilapisi kertas karton berwarna agar lebih cantik dan diberi garis kotak-kotak sebanyak 30 kotak menggunakan Spidol Boarmarker Snowman.



Gambar 5 Pembuatan alas papan soal

b. Pemberian Nomor dan Nama Media

Pada tahap ini, proses pemberian nomor pada setiap kotak menggunakan gelas bekas air mineral yang digunting menjadi dua bagian. Gelas – gelas tersebut ditemplei angka 1, 2, 3, 4, dst sampai pada gelas yang ke 30. Kemudian gelas tersebut di tempel pada alas papan yang sudah diberi kotak – kotak dengan menggunakan lem tembak listrik. Setelah itu pada bagian atas papan ditulisi nama “Papan Soal” sebagai identitas papan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Penyelesaian pembuatan papan soal

Konsep Permainan

Pemain diajak untuk menyelesaikan misi dan juga tantangan untuk bersaing menyelesaikan permainan dengan cara memilih dan menjawab pertanyaan dengan benar yang tersedia di papan soal, kemudian menyusun bintang berwarna sebagai identitas pemain secara Horizontal, Vertikal, maupun Diagonal pada papan cermat. Pemain yang terlebih dahulu menyusun bintang berwarna dengan cepat pada papan cermat, maka dialah sang juaranya.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap penyempurnaan media pembelajaran yang telah dibuat menjadi lebih baik. Sebelum media diujicobakan, perlu dilakukan validasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakannya. Validator terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pendapat,

saran, masukan, dan juga evaluasi terhadap media pembelajaran yang dibuat. Namun, media pngat ini belum dilakukan validasi dari ketiga ahli tersebut.

Adapun analisis hasil kepraktisan produk yaitu Media Pngat dapat dilihat pada Tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Analisis Uji Kepraktisan Media

Kode	Nomor Pernyataan										Jumlah skor	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Guru Kelas	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	Sangat praktis
	Jumlah										48	
	Hasil										96%	

Berdasarkan Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa respon guru terhadap pengembangan media Pngat dalam proses pembelajaran yaitu sangat praktis dengan hasil persentase 96% dari semua aspek. Hal ini menunjukkan bahwa media Pngat layak dan siap digunakan untuk menunjang proses pembelajaran IPS materi nama – nama Pahlawan Nasional Indonesia.

Tabel 4. Analisis Uji Kepraktisan Media Kelompok Kecil

No	Kode Siswa	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Total	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1	S-1	7	8	87.5	Sangat praktis
2	S-2	6	8	75	Praktis
3	S-3	7	8	87.5	Sangat praktis
Rerata hasil				83.3	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 4, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media Pngat sangat positif dengan tingkat kepraktisan yaitu 83,3 % dari semua aspek. Hal ini menunjukkan bahwa media Pngat sangat praktis dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Media Pngat ini sudah diujicobakan kepada siswa kelas IV dalam proses pembelajaran muatan IPS materi nama-nama Pahlawan Nasional Indonesia dengan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang. Media Pngat ini dikembangkan dengan memadupadankan pembelajaran kooperatif, salah satunya model TGT (Teams Games Tournament) dalam proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pengembangan media Pngat ini telah dievaluasi oleh Pengawas Sekolah, Kepala Sekolah SDN 005 Sepaku, serta rekan – rekan sejawat yang telah mencoba mengimplementasikan media ini dalam proses pembelajaran.

Dari semua tahapan yang telah dilakukan baik dari proses pra pembelajaran sampai dengan proses perbaikan pembelajaran, diperoleh data perbandingan hasil ketuntasan belajar siswa seperti pada tabel 5 pada materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang nama–nama Pahlawan Nasional Indonesia.

Tabel 5. Observasi Nilai Ketuntasan Belajar Siswa

Jumlah Siswa	Pra Pembelajaran				Perbaikan Pembelajaran			
	Tuntas		Belum Tuntas		Tuntas		Belum Tuntas	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
17	9	52.94	8	47.00	14	82.35	3	17.65

Berdasarkan data pada Tabel 5, diperoleh hasil analisis kebutuhan terhadap siswa, ditemukan bahwa terdapat 52,94 % atau sekitar 9 siswa dari 17 siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi nama – nama pahlawan nasional Indonesia pada mata Pelajaran IPS dikarenakan guru kurang dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat [6]. Namun, setelah guru mengembangkan media pangat dalam proses pembelajaran terdapat 82,35 % atau sekitar 14 siswa merasa sangat senang dan setuju untuk dikembangkannya media pangat dalam proses pembelajaran.

Menurut [7][8] media adalah salah satu penentu keberhasilan belajar bagi siswa. Sedangkan menurut [9][10] media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media Pangat dapat memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk berlatih secara mandiri dan menggunakan media secara aktif. Siswa mendapatkan pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna [11]. Keunggulan dari media Pangat ini adalah selain pembuatannya membutuhkan biaya terjangkau, media ini juga dapat digunakan pada mata pelajaran lainnya khususnya di tingkat sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran Pangat dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Pangat untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV materi nama – nama pahlawan nasional yang dikembangkan menggunakan alur penelitian model ADDIE yang memperoleh hasil analisis kebutuhan terhadap siswa terdapat 82,35 % atau sekitar 14 siswa merasa sangat senang dan setuju untuk dikembangkannya media pangat dalam proses pembelajaran.

Saran yang dapat diberikan peneliti adalah guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar. Media yang digunakan tentunya harus menyesuaikan materi yang diberikan karena dengan menggunakan media dapat mempermudah penyampaian materi pelajaran, mengefektifkan waktu, tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa dan mengoptimalkan peran sebagai fasilitator.

Daftar Pustaka

- [1] Sapriya. (2009). *Remaja Rosdakarya*, 2009
- [2] R.I. Talitha, & T.C. Sari. (2016). Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru *Sekolah Dasar*, vol.1(2), 231–241
- [3] Suprijono, A. (2009). *Pustaka Pelajar*. Yogyakarta
- [4] W.H. Kristiyanto. (2017). *Prosiding Seminar Nasional ALFA VII*. 261-269
- [5] Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- [6] W.H. Kristiyanto, F.S. Meta, & Nurjanawati. (2020). *Gavamedia*. Yogyakarta
- [7] D.C. Trisanti, & I.G.M., Sanjaya. (2013). *Unesa Journal of Chemical Education*, 2(2), 181–187.
- [8] A. Buchori, & R.D. Setyawati. (2015). *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369–386.
- [9] N. Hayati, M.Y. Ahmad, & F. Harianto. (2017). *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160– 180.
- [10] HALISAH, Nur; MAKSUM, Arifin; WARDHANI, Prayuningtyas Angger. *Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Muatan IPS SD*. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4.2: 131-140.
- [11] Sabdarini, Christina, A.S. Ekok, dan Aswarliansyah. (2021). *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3765-3777.