# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Nur Intan Permata S[1]
Idawati[2*]
Muhammad Nawir[3]

[1,2*,3]Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

intansarif19@gmail.com[1)]
idafadollah@gmail.com[2*)]
muhammadnawir@unismuh.ac.id[3)]

**Abstract**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ASSURE yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital interaktif pada mata pelajaran IPS kelas IV UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros, ditinjau dari proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan dan keefektifan. Model pengembangan ASSURE yang digunakan merupakan rancangan oleh Sharon E. Smaldino, Robert Heinich, Michael Molenda, dan James D. Russell, yang meliputi tahapan: *Analyze Learner; State Objectives; Select or Design Media, and Materials; Utilize Media and Materials; Require Learner Parcipation; Evaluate*. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru, lembar observasi keterlaksanaan media, tes hasil belajar, angket sikap peserta didik, lembar observasi sikap, serta dokumentasi. Hasil penelitian: (1) uji kelayakan berdasarkan ahli media memperoleh skor 91,5% dan ahli materi memperoleh skor 96,5%, termasuk dalam kategori sangat layak; (2) uji kepraktisan berdasarkan observasi keterlaksanaan media dan respon guru memperoleh skor 92,5% dan 10%, termasuk dalam kategori sangat praktis (3) uji keefektifan, berdasarkan tes hasil belajar peserta didik uji kelompok kecil sebanyak 76% memperoleh kategori hasil belajar sangat tinggi , 19% memperoleh kategori hasil belajar tinggi dan 5% kategori sedang. Kemudian, uji kelompok besar sebanyak 88% berada pada kategori hasil belajar sangat tinggi dan 12% berada pada kategori hasil belajar tinggi. Berdasarkan angket sikap, peserta didik memperoleh 93% sikap sangat baik serta 7% memiliki sikap baik dalam menggunakan media pembelajaran digital interaktif. Selanjutnya berdasarkan observasi sikap peserta didik memperoleh skor 94% dan 100% dengan kategori sangat baik. secara keseluruhan termasuk kedalam kategori sangat efektif. Maka, adanya produk ini memudahkan peserta didik dalam pendalaman materi pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan dan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

**Keywords:** Media Pembelajaran Digital Interaktif, IPS.

Published by:

Copyright © 2024 The Author (s)
This article is licensed

# *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR*

## 1. Pendahuluan

Kompleksnya kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik menjadikan guru harus profesional dalam menjalankan pembelajaran. Perubahan ini mendorong guru untuk tidak lagi mengambil peran sebagai pusat sumber belajar namun sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru perlu memahami bahwa proses pembelajaran adalah sebuah komunikasi aktif antara siswa dan pendidik. Proses pembelajaran merupakan rangkaian komunikasi antara peserta didik dan pendidik yang bertujuan untuk mencapai sasaran pembelajaran yang diharapkan (Putri et al., 2020). Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang tugas guru dan dosen yang mengamanatkan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Keempat kompetensi bersifat holistik dan merupakan suatu kesatuan yang menjadi ciri guru profesional.

Upaya dalam proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Asnawati, 2019). Pencapaian pembelajaran yang lebih efektif dilihat dari sarana pendukung pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Sarana pendidikan yang dimaksud yaitu media pembelajaran. Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks (Rohima, 2023). Sejalan dengan pendapat di atas turut diungkapkan pula oleh Ahmad Zaki (2020) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mengirimkan pesan, merangsang pikiran perasaan, dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Menurut Kumala (Diandita et al., 2023) Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan pondasi utama penanaman ide kepada peserta didik dan menjadi pemahaman konsep dasar IPS yang kemudian dikaitkan secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik mencari tahu tentang alam, melatih peserta didik untuk belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan dan lingkungannya, serta melatih peserta didik untuk mampu berpikir kritis juga objektif.

Menurut Widagdo (Giwangsa, 2021) Salah satu aspek yang negatif dalam pembelajaran IPS yaitu kurang interaktifnya proses pembelajaran dikarenakan kurangnya penggunaan media pebelajaran yang bisa dijadikan stimulus dalam proses pembelajaran. Hal ini dimungkinkan karena terbatasnya pengetahuan guru dalam penggunaan metode dan media yang tepat bagi pembelajaran IPS, kurangnya kreativitas serta terbatasnya media yang tersedia untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hal ini sejalan menurut Faishol (Selsabila & Pramudiani, 2022) Pembahasan materi pembelajaran IPS banyak memerlukan alat bantu untuk menggambarkan materi pembelajaran tersebut yang bersifat abstrak menjadi konkret. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat dengan mudah mengingat dan mudah memahami materi pembelajaran IPS. Maka dari itu pembelajaran IPS perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta dapat dengan mudahnya diakses oleh peserta didik.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran yang digunakan juga mengalami transformasi yang signifikan. Peserta didik yang hidup di zaman teknologi juga harus melibatkan teknologi yang relevan sesuai dengan tuntutan zaman yang semakin kompleks pula. Salah satu bentuk penggunaan teknologi dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah adalah penggunaan media pembelajaran digital. Menurut Wityastuti (2022) media pembelajaran berbasis digital merupakan alternatif atau sarana yang dapat menghubungkan pengajaran materi kepada peserta didik. Media ini berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih modern dan teknologi-orientasi. Selanjutnya, menurut Nurfadhillah et al. (2021) penggunaan media pembelajaran dalam merangsang minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran melalui penggunaan media juga dapat memberikan pengalaman yang signifikan bagi siswa, karena mereka dapat secara langsung mengamati kejadian-kejadian di sekitar mereka melalui media yang digunakan (Magdalena et al., 2021).

Media pembelajaran digital interaktif berbasis aplikasi android adalah produk media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh di smartphone berbasis Android (Annisa & Masniladevi, 2020). Aplikasi ini memberikan akses mudah kepada pengguna untuk mengakses berbagai materi pembelajaran, aktivitas interaktif, dan sumber daya pendidikan lainnya melalui perangkat yang mereka miliki. Selain itu diungkapkan oleh (Yunita et al., 2022) bahwa media pembelajaran berbasis android adalah aplikasi yang dapat dibuka dan disimpan di smartphone dengan sistem operasi android. Tren saat ini menunjukkan bahwa android menjadi fokus penelitian yang menarik, terutama dalam konteks kebermanfaatannya untuk dunia pendidikan. Android tidak hanya menjadi sistem operasi populer untuk perangkat

seluler, tetapi juga semakin banyak dikembangkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran (Subiyantoro et al., 2018). Dengan beragam aplikasi pendidikan, platform e-learning, dan sumber daya digital, android memberikan potensi besar untuk meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran.

Tingginya ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan android dan internet hendaknya dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik melalui pemanfaatan media digital. Berdasarkan uraian di atas serta hasil observasi awal yang ditemukan pada kelas IV di UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros, mengungkapkan bahwa hampir semua peserta didik memiliki akses terhadap android dan internet, tetapi tujuan aksesnya kebanyakan untuk bermain *game*, sosial media seperti *WhatsApp, Tik Tok, Instagram, You tube, dan Google*. Selain itu, dari hasil observasi awal menunjukkan bahwa belum ada pengembangan media pembelajaran digital interaktif yang dapat memberikan interaksi pengguna dengan media tersebut untuk mempermudah proses pembelajaran.

Proses pengembangan sebuah media hendaknya menyesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan peserta didik. Oleh karena itu, melihat potensi besar dari keberadaan perangkat android di kalangan peserta didik, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran digital interaktif yang diharapkan dapat bermanfaat terhadap pembelajaran yang mendukung pendidikan.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini adalah jenis penelitian *Research & Development* (R & D). Model pengembangan yang digunakan sebagai kerangka pengembangan dan penelitian ini adalah model ASSURE. Model ASSURE adalah sebuah kerangka kerja pengembangan yang dirancang oleh Sharon E. Smaldino, Robert Heinich, Michael Molenda, dan James D. Russell (Eva, 2015). Model ASSURE dipilih karena sesuai dengan pengembangan media pembelajaran karena memiliki pendekatan yang lebih spesifik dan terstruktur dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Achmadi et al., 2014) bahwa model ASSURE menjadi panduan perencanaan yang dapat membantu dalam perencanaan, identifikasi, penetapan tujuan, pemilihan metode dan materi, serta evaluasi dalam konteks pengembangan pembelajaran. Model ASSURE memuat membuat beberapa tahapan berupa: *Analyze Learner; State Standards and Objectives; Select Strategies, Technology, Media, and Materials; Utilize Technology,*

*Media and Materials; Require Learner Parcipation; Evaluate and Revise* (Sejati & Koeswanti, 2020).

Pengembangan media pembelajaran digital interaktif berlangsung sekitar 2 bulan, dimulai dari tanggal 1 Februari – 29 Maret 2024. Di mana terbagi menjadi waktu pembuatan produk, waktu validasi, dan waktu implementasi media pembelajaran digital interaktif. Pengimplementasian media pembelajaran digital interaktif dilakukan di UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros. Adapun populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas IV yang berjumlah 42 orang, di mana skelas IV A berjumlah 20 orang dan IV B berjumlah 22 orang. Selanjutnya, subjek penelitian diambil dengan menggunakan teknik random sampling. Sebanyak 21 peserta didik masuk dalam uji coba kelompok kecil, dan 42 peserta didik masuk dalam uji coba kelompok besar.

Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen, yaitu: (1) uji kelayakan menggunakan lembar validasi instrumen, validasi ahli media, dan validasi ahli materi; (2) uji kepraktisan menggunakan angket respon guru dan lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran digital interaktif; (3) uji keefektifan menggunakan tes hasil belajar, angket sikap peserta didik, serta observasi sikap peserta didik terhadap media pembelajaran digital interaktif. Selain itu, penelitian ini didokumentasikan oleh peneliti dalam foto-foto kegiatan serta daftar hadir peserta didik. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya diolah kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini mengacu pada setiap tahapan pada model ASSURE yang disesuaikan dengan keadaan faktual di lapangan, antara lain:

**Tahap Analisis Peserta Didik *(Analize Learner)***

Tahap analisis (*analysis*) merupakan tahap awal dalam pengembangan produk berupa media pembelajaran digital interaktif menggunakan model pengembangan ASSURE. Pada tahapan analisis terdapat lima proses utama yaitu: (1) Analisis Kurikulum, berdasarkan analisis kurikulum yang melibatkan pihak sekolah diketahui bahwa UPTD SDN 14 Samanggi menggunakan kurikulum merdeka (KUMER); (2) Analisis Situasi, berdasarkan hasil analisis situasi yang telah dilalukan dengan cara observasi awal bersama guru dan peserta didik, diketahui bahwa keberadaan fasilitas seperti proyektor tidak dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran, lingkungan kelas relatif nyaman, dan hampir semua peserta didik memiliki akses terhadap android; (3)Analisis Karakteristik Siswa, karakteristik peserta didik kelas IV UPTD SDN 14 Samanggi umumnya berada pada usia 9-10 tahun, yang mana mereka

tertarik terhadap sesuatu yang bersifat digital. Tetapi kenyataannya pada pengalaman pembelajaran sebelumnya, mereka masih dihadapkan pada pembelajaran yang terbatas pada buku teks, sehingga penyesuaian media pembelajaran diperlukan agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta didik; (4) Analisis Kemampuan Awal, berdasarkan analisis kemampuan awal peserta didik yang telah dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV UPTD SDN 14 Samanggi masih terbilang kurang, terkhusus pada materi kenampakan alam; (5) Analisis Gaya Belajar, berdasarkan hasil analisis gaya belajar peserta didik kelas IV UPTD 14 Samanggi, diketahui bahwa peserta didik senang memproses informasi melalui pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik. Dengan mengetahui gaya belajar peserta didik kelas IV, pengembang menyusun strategi pengajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan preferensi belajar masing-masing.

**Tahap Menetapkan Tujuan Pembelajaran *(State Objectives)***

Tahapan kedua dari model ini adalah menetapkan tujuan pembelajaran khususnya pada materi pelajaran IPS kenampakan alam kelas IV. Capaian Pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran yang menjadi batasan pengembangan media pembelajaran digital interaktif dan ingin dicapai dalam proses pembelajaran yaitu:

Tabel 1. Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran

| **IPAS KELAS IV "KENAMPAKAN ALAM"** | | |
|---|---|---|
| **Capaian Pembelajaran** | **Tujuan Pembelajaran** | **Alur Tujuan Pembelajaran** |
| Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. | Mengidentifikasi ragam bentang alam dan menganalisis keterkaitan ragam bentang alam dengan profesi masyarakat. | 1. Melalui penggunaan aplikasi "KENAL IPS", peserta didik dapat menjelaskan pengertian kenampakan alam dengan baik (C2)<br>2. Melalui penggunaan aplikasi "KENAL IPS", peserta didik dapat menganalisis jenis kenampakan alam wilayah daratan (C4)<br>3. Melalui penggunaan aplikasi "KENAL IPS", peserta didik dapat menganalisis jenis kenampakan alam wilayah perairan (C4)<br>4. Melalui penggunaan aplikasi "KENAL IPS", peserta didik dapat menganalisis pengaruh kenampakan alam terhadap profesi masyarakat (C4)<br>5. Melalui kegiatan penugasan, peserta didik dapat mengkategorikan daerah sekitar tempat tinggal mereka berdasarkan kenampakan alam yang dipelajari dengan cermat (C6) |

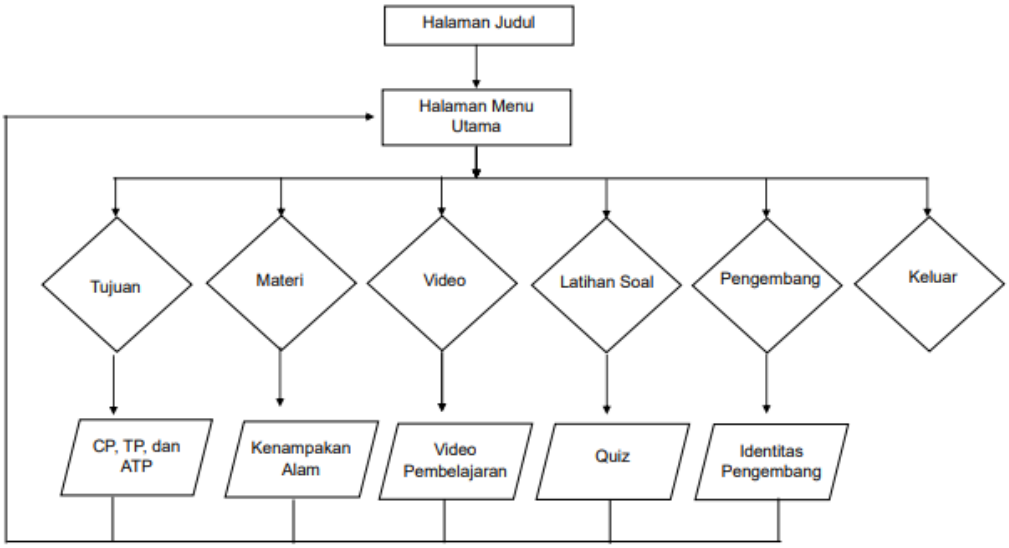
| | |
|---|---|
| | 6. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik dapat menyimpulkan dan mempresentasikan tentang kenampakan alam (P3) |

**Tahap Memilih atau Membuat Media dan Materi Ajar (*Select or Design Media and Materials*)**

Tahap ketiga dalam pengembangan model ASSURE adalah membuat media dan materi ajar bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi. Adapun kegiatan desain yang dilakukan meliputi:

1) Desain *Flowchart*

*Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urut-urutan prosedur dari suatu program (Ridho, 2017). Diagram alir (*flowchart*) secara rinci menggambarkan langkah-langkah dan hubungan antar elemen dalam aplikasi. Ini mencakup navigasi, urutan aktivitas, dan alur interaksi pengguna dengan aplikasi.

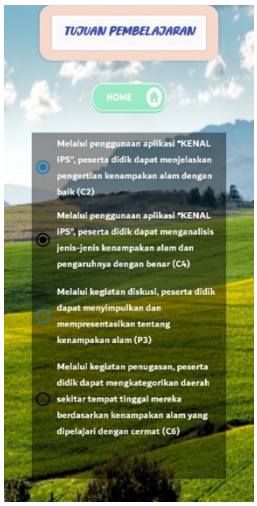



Gambar 1. *Flowchart* Media Pembelajaran Digital Interaktif

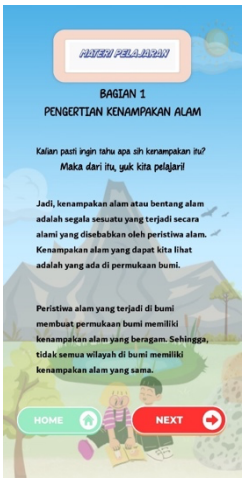
2) Tampilan Media Pembelajaran

Gambar 1. Halaman Judul

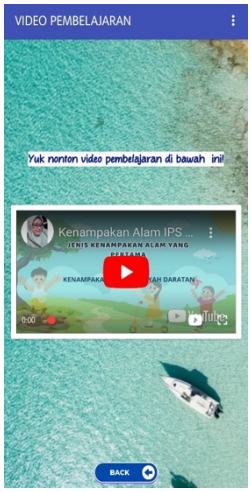
Gambar 2. Halaman Utama



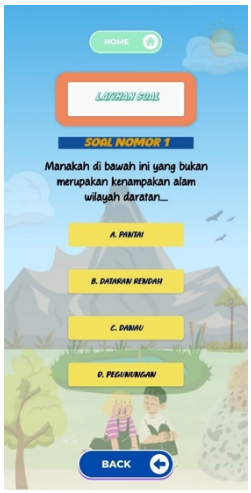

Gambar 3. Halaman Tujuan Pembelajaran




Gambar 4. Halaman Materi Pelajaran




Gambar 5. Halaman Video Pembelajaran




Gambar 6. Halaman Latihan Soal

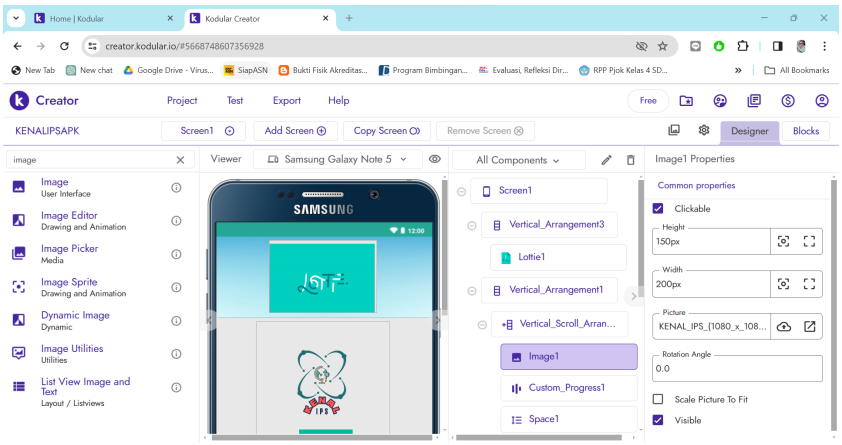
Gambar 7. Halaman Soal

Gambar 8. Halaman Pengembang

3) Membuat Aplikasi

Pada tahap ini, pengembang membuat produk aplikasi media pembelajaran digital

interaktif. Pengembang membuat aplikasi berbasis android menggunakan *website* kodular. Produk yang dihasilkan akan berupa aplikasi "KENAL IPS" yang dapat dioperasikan menggunakan android dalam proses pembelajaran.




Gambar 9. *Website* Kodular

**Tahap Pemanfaatan Media dan Materi Ajar *(Utilize Media and Materials)***

Tahap keempat dalam pengembangan model ASSURE adalah tahap pemanfaatan media dan materi ajar melibatkan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Uji kelayakan diperoleh data melalui ahli media dan ahli materi, berikut hasil validasi ahli:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

| Validator | Skor | Kriteria |
|---|---|---|
| Dr. Ma'ruf, M.Pd | 88 | Sangat Valid |
| Dr. Hj. Rosleny Babo., M. Si | 95 | Sangat Valid |
| **Hasil Akhir** | $\frac{88+95}{200} = 91{,}5\%$ | Sangat Valid |

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

| Validator | Skor | Kriteria |
|---|---|---|
| Dr. Ma'ruf, M.Pd | 95 | Sangat Valid |
| Dr. Hj. Rosleny Babo., M. Si | 98 | Sangat Valid |
| **Hasil Akhir** | $\frac{95+98}{200} = 96{,}5\%$ | Sangat Valid |

Berdasarkan tabel 1 di atas, hasil akhir dari skor yang dipeproleh oleh kedua validator ahli media sebesar 91,5% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan tabel 2, hasil akhir dari skor yang dipeproleh oleh kedua validator ahli materi sebesar 96,5% dengan kriteria sangat valid.

Sehingga dapat simpulkan bahwa media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dinyatakan sangat valid untuk diimplementasikan di kelas. Sejalan dengan pendapat Siswoyo (2015), bahwa kelayakan produk diperoleh dengan menggunakan instrumen angket oleh ahli materi dan ahli media yang di dalamnya terdapat catatan komentar, saran, dan kritik.

**Tahap Melibatkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran *(Require Learner Participation)***

Pada tahap ini dilakukan uji coba hasil pengembangan berupa produk media pembelajaran digital interaktif yang akan disesuaikan dengan pembelajaran di kelas. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas IV UPTD SDN 14 Samanggi dengan rincian sebagai berikut:

Gambar 1. Uji Coba Kelompok Kecil

Gambar 2. Uji Coba Kelompok Besar

**1) Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar**

Uji coba kelompok kecil media pembelajaran digital interaktif mata pelajaran IPS kelas IV pada UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros, menggunakan 21 peserta didik masing-masing dari kelas IV A dan kelas IV B yang dipilih secara acak, uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2024. Sedangkan uji coba kelompok besar menggunakan 42 peserta didik masing-masing dari kelas IV A dan kelas IV B, uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2024.

**a. Uji Kepraktisan**

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengukur kemudahan penggunaan media pembelajaran digital interaktif. Data uji kepraktisan diperoleh melalui lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran digital interaktif dan respon guru. Menurut Sugiyono (Weriyanti, dkk, 2020) bahan ajar dapat dikatakan praktis, jika guru dapat menggunakan bahan ajar tersebut untuk melaksanakan pembelajaran secara logis dan berkesinambungan, tanpa banyak masalah. Hal ini sejalan dengan deskripsi hasil perolehan uji kepraktisan, sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif

| Observer | Skor | Kriteria | Skor | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| | Kelompok Kecil | | Kelompok Besar | |
| 1 | 90 | Sangat Sesuai | 100 | Sangat Sesuai |
| 2 | 95 | Sangat Sesuai | 100 | Sangat Sesuai |
| Hasil Akhir | $\frac{90+95}{200} = 92{,}5\%$ | Sangat Sesuai | $\frac{100+100}{200} = 100\%$ | Sangat Sesuai |

Tabel 4. Hasil Lembar Angket Respon Guru

| Observer | Skor | Kriteria | Skor | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| | Kelompok Kecil | | Kelompok Besar | |
| 1 | 92 | Sangat Praktis | 100 | Sangat Praktis |
| 2 | 93 | Sangat Praktis | 100 | Sangat Praktis |
| Hasil Akhir | $\frac{92+93}{200} = 92{,}5\%$ | Sangat Praktis | $\frac{100+10(}{200} = 100\%$ | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel 3 di atas, hasil akhir dari skor yang diperoleh oleh kedua observer sebesar 92,5% dengan kriteria sangat sesuai pada uji coba kelompok kecil, dan sebesar 100% dengan kriteria sangat sesuai pada uji coba kelompok besar. Berdasarkan tabel 4, hasil akhir dari skor yang dipeproleh oleh kedua penilai sebesar 92,5% dengan kriteria sangat praktis pada uji coba kelompok kecil, dan sebesar 100% dengan kriteria sangat praktis pada uji coba kelompok besar. Sehingga dapat simpulkan bahwa media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dinyatakan sangat praktis.

**b. Uji Keefektifan**

Uji keefektifan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas media pembelajaran digital interaktif mata Pelajaran IPS kelas IV UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros terhadap hasil belajar dan aspek sikap peserta didik dalam penggunaannya. Adapun hasil hasil uji efektifitas dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Evaluasi Pesertat Didik

| Skor | Frekuensi | Persentase | Kategori | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Uji Coba Kelompok Kecil | | | Uji Coba Kelompok Besar | | |
| 81-100 | 16 | 76% | Sangat Tinggi | 37 | 88% | Sangat Tinggi |
| 61-80 | 4 | 19% | Tinggi | 4 | 12% | Tinggi |
| 41-60 | 1 | 5% | Sedang | - | - | Sedang |
| 21-40 | - | - | Tidak Tinggi | - | - | Tidak Tinggi |
| 0-20 | - | - | Sangat Tidak | - | - | Sangat Tidak |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Tinggi | | | Tinggi |
| **Total** | 21 | 100% | Sangat Tinggi | 42 | 100% | Sangat Tinggi |

Tabel 7. Hasil Angket Sikap Pesertat Didik

| Skor | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|---|---|---|---|
| 80-100 | 39 | 93% | Sangat Baik |
| 70-79 | 3 | 7% | Baik |
| 60-69 | - | - | Kurang |
| <60 | - | - | Sangat Kurang |
| **Total** | 42 | 100% | Sangat Baik |

Tabel 8. Hasil Observasi Sikap Peserta Didik

| Observer | Skor | Kriteria | Skor | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| | Kelompok Kecil | | Kelompok Besar | |
| 1 | 100 | Sangat Baik | 100 | Sangat Baik |
| 2 | 88 | Sangat Baik | 100 | Sangat Baik |
| Hasil Akhir | $\frac{100+88}{200} = 94\%$ | Sangat Baik | $\frac{100+100}{200} = 100\%$ | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel 6 di atas, hasil akhir dari skor yang diperoleh oleh peserta didik pada uji keefektifan kelompok kecil sebesar 76% dengan kriteria sangat tinggi, 19% dengan kriteria tinggi dan 5% kriteria sedang. Kemudian, kelompok besar sebanyak 88% kriteria sangat tinggi dan 12% kriteria tinggi. Berdasarkan tabel 7, hasil angket sikap peserta didik sebesar 93% dengan kriteria sangat baik dan sebanyak 7 % kriteria baik. Berdasarkan tabel 8, hasil akhir dari skor yang diperoleh dari observasi sikap peserta didik pada uji coba kelompok kecil sebesar 94% dengan kategori sangat baik, dan hasil akhir pada uji coba kelompok besar adalah 100% dengan kategori sangat baik pula.

Berdasar kepada hasil di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan dinyatakan efektif. Sejalan dengan pendapat Saefuddin dan Berdiati (Damopolii, dkk, 2019) bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan berhasil diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran efektif dapat tercapai apabila mampu memberikan pengalaman baru, membentuk kompetensi peserta didik, dan menghantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal.

**Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam model pengembangan ASSURE. Pada tahap ini, dilakukan penarikan kesimpulan terkait produk yang dikembangkan, apakah produk dapat dikatakan layak, praktis, dan efektif.

Berdasarkan uji kelayakan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan, media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan dinilai sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu oleh Fatmawati, dkk, (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif berhasil meningkatkan pencapaian belajar siswa, terbukti dengan mencapai tingkat ketuntasan sebesar 85% pada nilai akhir rata-rata siswa. Produk media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran yang diinginkan dan waktu aksesnya dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Dengan adanya produk ini memudahkan peserta didik dalam pendalaman materi pembelajaran.

## 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan terkait produk pengembangan media pembelajaran digital interaktif mata Pelajaran IPS kelas IV UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros. Pengembangan media pembelajaran digital interaktif mata pelajaran IPS kelas IV UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros, dikembangkan mencakup 5 menu utama meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal dan pengembang. Produk media pembelajaran digital interaktif berupa aplikasi berbasis android dibuat dan disusun melalui *website* kodular.

Bersasarkan hasil uji kelayakan yang dinilai oleh validator ahli Bahasa, ahli media, dan ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan **sangat layak** untuk dilanjutkan ke tahap implementasi.

Berdasarkan uji kepraktisan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran pada uji kelompok kecil dan besar oleh observer 1 dan 2, penggunanaan media pembelajaran digital interaktif **sangat sesuai lembar observasi pembelajaran.** Selanjutnya, melalui angket respon guru 1 dan guru 2, media pembelajaran digital interaktif dinilai **sangat praktis.** Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan **sangat praktis** dalam penggunaannya di kelas IV UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros.

Berdasarkan uji keefektifan, hasil belajar siswa pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar berada pada kategori **sangat tinggi.** Selanjutnya, observasi sikap peserta didik dan angket sikap peserta didik berada pada kategori **sangat baik** dalam menggunakan media pembelajaran digital interaktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan **sangat efektif** dalam penggunaannya di kelas IV UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros.

Dalam pengembangan media pembelajaran digital interaktif, perlu dipertimbangkan

kebutuhan peserta didik agar produk yang dihasilkan dapat memenuhi sasaran dengan baik. Selanjutnya, konten dalam media ini perlu pembaruan secara berkala agar dapat sesuai dengan kondisi peserta didik. Dengan adanya saran tersebut, diharapkan pengembangan media pembelajaran digital interaktif dapat memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan dan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA


Achmadi, H. ., Suharno, & Suryani, N. (2014). Penerapan Model *ASSURE* dengan Menggunakan Media Power Point dalam Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Usaha Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(1), 35–48. Retrieved from http://jurnal.fkip.uns.ac.id

Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(2), 809–820. https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618

Annisa, M., & Masniladevi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(3), 3018–3025.

Asnawati, A. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Untuk Menggunakan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah Sd Negeri 63 Pekanbaru. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, *10*(1), 44–58. https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10(1).3098

Diandita, Y. N., Saputra, R., & Zulfiati, H. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,* 9(2), 3339-3347.

Eva, R. (2015). Pengaruh Aplikasi Model Assure Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Geografi*, *15*(2), 8–14.

Fatmawati, Yusrizal, & Hasibuan, inul M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *ESJ (Elementary School Journal)*, *11*(2), 134–143.

Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. Pedagogi: *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1). https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992

Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 4(1), 108–120. https://doi.org/10.21009/jpi.041.14

Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi : Jurnal Edukasi dan Sains*, *3*(2), 312–325.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod 3. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 243–255.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1), 171.

https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Putri, A. J., Arsil, A., & Kurniawan, A. R. (2020). Analisis Pencapaian Keterampilan Komunikasi Pada Proses Pembelajaran. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, *3*(2), 154–161. Retrieved from https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/3438

Ridlo, Ilham Akhsanu. (2017). *Panduan Pembuatan Flowchart*.

Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, *1*(1), 1–12.

Sejati, K. A. P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis PC Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Bangun Datar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *4*(2), 602–614. https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.279

Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. Jurnal Paedagogy, 9(3), 458. https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372

Siswoyo, Joko. (2015). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sinduadi Mlati Sleman. *Jurnal Teknologi Pendidikan,* 1-12.

Subiyantoro, S., Nugroho, A. A., Studi, P., Pendidikan, T., Studi, P., Biologi, P., … Nusantara, B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android sebagai Pendukung Pembelajaran Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran. Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(3), 275–284

Weriyanti, dkk. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Dengan Strategi Question Student Have di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu,* 4(2), 476-483. https://jbasic.org/index.php/basicedu

Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Fil, A., & Salsabila, U. H. (2022). *Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19*. *2*(1), 39–46.

Yunita, V., Alpusari, M., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sistem Tata Surya Di Sekolah Dasar. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(6), 1670. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.8705