

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Project Based Learning* pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia

I Putu Aris Pratama^{1*}, I Wayan Sujana², Ni Nyoman Ganing³ 

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: aris.pratama22019@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan karena media yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga menjadikan siswa mudah bosan dan jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* muatan IPS kelas V SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini terdiri dari 1 orang ahli isi materi pembelajaran, 1 orang ahli media pembelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran, dan siswa kelas V SD. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode non-tes dengan jenis angket/kuisisioner. Instrumen yang digunakan berupa kuisisioner. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* sesuai dengan model pengembangan ADDIE, serta hasil kelayakan produk oleh ahli isi pembelajaran mendapatkan persentase 94,44% (sangat baik), ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase 95,83% (sangat baik), ahli media pembelajaran mendapatkan persentase 98,43% (sangat baik), hasil uji coba perorangan mendapatkan persentase 89,16% (baik), dan uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 87,50% (baik). 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

Abstract

This research was carried out because the media used by the teacher was less varied, so that it made students easily bored. This study aims to develop interactive learning media based on project based learning for social studies content for class V elementary school. This study is a research of using the ADDIE development model. The subjects of this study consisted of 1 expert on learning material content, 1 expert on learning media, 1 expert on instructional design, and fifth grade elementary school students. The data collection method used is a non-test method with a questionnaire type. The instrument used is a questionnaire. The data were analyzed using quantitative descriptive statistical analysis techniques. The results of this study indicate that the design of interactive learning media based on project based learning is in accordance with the ADDIE development model, and the results of product feasibility by learning content experts get a percentage of 94.44% (very good), learning design experts get a percentage of 95.83% (very good), learning media experts get a percentage of 98.43% (very good, the results of individual trials get a percentage of 89.16% (good), and small group trials get a percentage of 87.50% (good). So, it can be concluded that project-based learning interactive learning media is feasible to be used in learning in fifth grade 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

History:

Received : May 26, 2022

Revised : May 30, 2022

Accepted : July 12, 2022

Published : July 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



1. PENDAHULUAN

Sejak terjadinya wabah Virus Corona di dunia pelaksanaan pembelajaran khususnya di Indonesia dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring merupakan proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital yang dilaksanakan dalam jarak jauh dengan menggunakan media berupa internet dan alat penunjang seperti Handphone, computer, laptop (Abroto et al., 2021; UhlulQoriawati & Makhnun, 2021). Dalam pelaksanaan pembelajaran daring tentunya muatan-muatan pembelajaran harus dikemas dengan sedemikian rupa agar

memudahkan siswa untuk memahaminya. Salah satunya adalah muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). 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 di lingkungan 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. Namun karena pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara daring menyebabkan keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga, pada pelaksanaan pembelajaran daring ini dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu dan memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran daring.

Namun kenyataannya, media pembelajaran seharusnya tidak bersifat satu arah yang hanya dilihat ataupun didengar oleh siswa. Akan tetapi, dapat membangun interaksi dengan siswa untuk belajar. Apalagi dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini guru dituntut untuk berinovasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara bersama guru kelas V A SD Negeri Tulangampiang Denpasar diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran IPS masih minim. Masih terbatasnya pelaksanaan pembelajaran daring karena guru juga 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, siswa kelas rendah yang belum memahami secara maksimal tentang penggunaan jaringan internet, sampai kepada peserta didik yang tidak semuanya memiliki akses 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 suatu 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 kelebihanannya 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 menitikberatkan 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 mahasiswa sehingga dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen. *Project based learning* memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, lebih kolaboratif, mahasiswa 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. Namun, temuan penelitian terdahulu belum terdapat kajian yang membahas tentang media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa Indonesia. Sehingga, hal tersebut yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Maka dikembangkan media pembelajaran interaktif yang akan diterapkan dalam muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa pada siswa kelas V sekolah dasar. 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 khususnya untuk siswa kelas V. Dengan dikembangkan media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengadaan media pembelajaran bagi siswa.

2. METODE

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](#).

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) Kemudahan memahami materi
3.	Visual	1) Kesesuaian gambar dengan materi.
4.	Bahasa	1) Kesesuaian dengan kaidah bahasa. 2) Keterbacaan teks 3) Bahasa yang digunakan mudah dipahami
5.	Evaluasi	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) Ketepatan 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 Pengoprasian	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

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

(Modifikasi Suartama, 2016)

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 kusioner 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.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

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

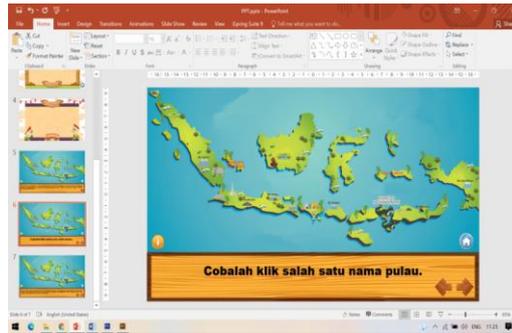
kuisisioner dengan hasil yang didapatkan bahwa siswa SD Negeri Tulangampiang mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, terdapat siswa yang dengan mudah memahami materi dan terdapat juga siswa yang masih lambat dalam memahami materi. Selanjutnya analisis lingkungan sekolah yang dilakukan dengan cara observasi, pada proses observasi lingkungan menunjukkan bahwa sekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai seperti komputer 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 V berkaitan dengan materi yang sesuai untuk dibuatkan media dalam penyampaian. 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. Adapun kompetensi serta indikator dari materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia muatan IPS kelas V disajikan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

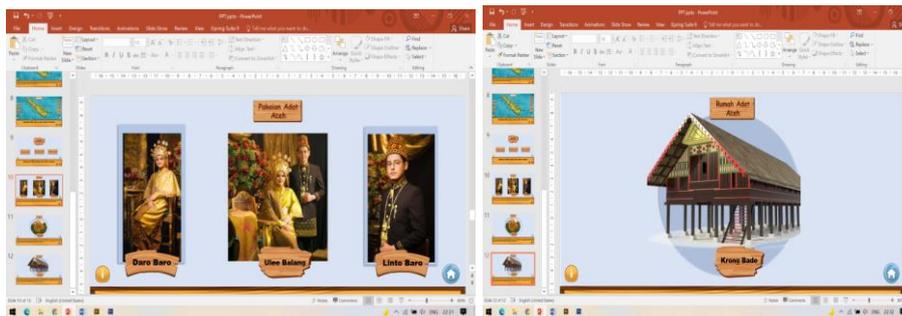
Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transpormasi.	3.1.1 Mengidentifikasi kepadatan penduduk, persebaran agama, dan daerah asal suku-suku 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 di lakukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *project-based learning* adalah melakukan perancangan. Pada tahapan kegiatan perancangan hal yang dilaksanakan yaitu menentukan hardware dan software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *project-based learning*, 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 perancangan 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, akan tetapi karena mengingat situasi pandemi covid-19, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring sehingga pada tahap implementasi produk yang dikembangkan belum dapat dilaksanakan.

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 kuisioner/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 pembelajran 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 ini pengembangan produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Interaktif berbasis *project-based learning* pada muatan IPS materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia kelas V SD Negeri Tulangampiang. Media ini dikembangkan untuk membantu proses belajar di kelas V SD. Media yang dikembangkan memuat materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas V. 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 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 memperhatikan 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 (Deliany 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 muatan 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.

4. SIMPULAN

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.

5. DAFTAR RUJUKAN

- 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>.
- 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>.
- 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 Imiah 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>.

- Izzah, N., Asrizal, A., & Mufit, F. (2021). Meta Analisis Pengaruh Model Project based Learning dalam Variasi Bahan Ajar Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA/SMK. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 159–165. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8970>.
- Jannah, I. N., Prasetyawati, D., Hariyanti, D., & Prasetyo, S. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54–59. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>.
- Khaeruman, Azizah, R., & Nurhidayati, S. (2018). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Keterampilan Generik Sains Dan Pemahaman Konsep Elektrokimia Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(1), 329–337. <https://doi.org/10.36312/jisip.v2i1.604>.
- Lestari, I. D. (2018). Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cisalak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2), 137–142. <https://doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>.
- Marlani, L., & Prawiyogi, A. G. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Di Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i1.4427>.
- Narmi, Y., Montessori, M., Fitria, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pemanfaatan Sarana dan Sumber Belajar pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5(6), 6144–6149. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1774>.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>.
- Nevrita, N., Asikin, N., & Amelia, T. (2020). Analisis Kompetensi TPACK pada Media Pembelajaran Guru Biologi SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 203–217. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16709>.
- Pan, G., Shankararaman, V., Koh, K., & Gan, S. (2021). Students' evaluation of teaching in the project-based learning programme: An instrument and a development process. *The International Journal of Management Education*, 19(2). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100501>.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220>.
- Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2018). Development of Computer-based Interactive Multimedia: Study on Learning in Elementary Education. *International Journal of Engineering and Technology*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>.
- Riyani, N. L. V. E., & Wulandari, G. A. A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibangede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 285–291. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.2046>.
- Sari, D. P. P., Murtono, & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

- IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1305>.
- Sari1, P. I., Kristiantari, M. G. R., & Saputra, K. A. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 544–554. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.37697>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*.
- Sudana, I., Apriyani, D., & Nurmasitah, S. (2019). Revitalization of vocational high school roadmap to encounter the 4.0 industrial revolution. *Journal of Social Sciences Research*, 5(2), 338–342. <https://doi.org/10.32861/jssr.52.338.342>.
- Susiana, D., & Rendra, N. T. (2021). Mathematics E-LKPD With Project-Based Learning and HOTS Activities. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 289–298. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.35516>.
- Taupik, R. P., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5(3), 1525–1531. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.958>.
- UhlulQoriawati, & Maknun, L. (2021). Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring bagi Peserta Didik MI / SD pada Masa Pandemi Covid-19. *Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.30599/jemari.v3i1.769>.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>.
- Zain, N. H., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Problematika Pembelajaran Daring pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1840 – 1846. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1051>.
- Zainuddin, Hasanah, A. R., Salam, M. A., Misbah, & Mahtari, S. (2019). Developing the Interactive Multimedia in Physics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171(1), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1171/1/012019>.