



Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam

Ni Nyoman Delia Kristanti^{1*}, I Wayan Sujana² 

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

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 120 2022

Revised March 13, 2022

Accepted May 12, 2022

Available online July 25, 2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Interaktif, Pembelajaran
Kontekstual, IPS

Keywords:

Learning Media, interactive,
Contextual Learning, Social
Sciences



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas
Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Perubahan pola pembelajaran di tengah perkembangan teknologi dan pandemi Covid-19 tidak didukung dengan inovasi dan upaya menyediakan media pembelajaran yang berkualitas, sehingga menimbulkan kesenjangan dan penurunan kualitas pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada muatan IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan IPS kelas IV SD materi kenampakan alam. Jenis penelitian merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Subjek uji coba terdiri dari 2 orang ahli dan 12 siswa kelas IV SD. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Selanjutnya, data dianalisis dengan teknik deskripsif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Kelayakan media ditentukan dari hasil penilaian ahli isi pembelajaran (91,66%), ahli desain pembelajaran (97,22%), ahli media pembelajaran (98,07%), hasil uji perorangan (89,73%), dan hasil uji kelompok kecil (90,67%). Sehingga disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual materi kenampakan alam layak diimplementasikan dalam pembelajaran pada muatan IPS kelas IV SD. Penelitian ini berimplikasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang kontekstual dan bervariasi. Implikasi penelitian ini yaitu bertambahnya ketersediaan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien, serta tetap relevan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan zaman.

ABSTRACT

Changes in learning patterns in the midst of technological developments and the Covid-19 pandemic are not supported by innovation and efforts to provide quality learning media, resulting in gaps and a decrease in the quality of learning in elementary schools, especially in social studies content. This study aims to create interactive learning media based on contextual learning on social science content for grade IV elementary school natural sights. This type of research is development research with the ADDIE model. The test subjects consisted of 2 experts and 12 fourth grade elementary school students. Data obtained through observation, interviews, and questionnaires. Furthermore, the data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative descriptive techniques. The feasibility of the media was determined from the results of the assessment of learning content experts (91.66%), learning design experts (97.22%), learning media experts (98.07%), individual test results (89.73%), and group test results small (90.67%). So that it can be concluded that interactive learning media based on contextual learning of natural appearance materials is feasible to be implemented in learning for social studies content for grade IV elementary school. This research has implications for the implementation of contextual and varied learning activities. The implication of this research is the increasing availability of learning tools in the form of learning media that are suitable for students' needs, able to increase students' enthusiasm for learning. Assisting teachers in carrying out effective and efficient learning, as well as remaining relevant to technological developments and the demands of the times.

1. PENDAHULUAN

Revolusi industri dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi mendorong kebutuhan terhadap sumber daya manusia yang berkualitas. Peran guru, interaksi antara guru dengan siswa, situasi pembelajaran, lingkungan pembelajaran, metode, media, dan perangkat pembelajaran lainnya ambil andil

*Corresponding author.

E-mail addresses: delia.kristanti@undiksha.ac.id (Ni Nyoman Delia Kristanti)

dalam menentukan kualitas proses pembelajaran (Kahfi et al., 2021; Larasati, 2020). Siswa dapat dikatakan belajar bila terjadi interaksi antara siswa dengan guru atau sumber belajar lainnya yang menyebabkan terjadi perubahan tingkah laku yang aktif sebagai implikasi perkembangan pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang terjadi di dalam diri siswa dari tidak bisa menjadi bisa (Emda, 2017; Wahyu Bagja & Supriyadi, 2018). Jika interaksi tersebut tidak terjadi, maka proses belajar tidak dapat terlaksana secara maksimal. Pembelajaran di jenjang sekolah dasar mengambil andil besar dalam pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya. Berbagai pengetahuan mendasar dibelajarkan, mulai dari hal-hal yang dekat dengan lingkungan siswa hingga hal yang lebih luas, demi memberikan bekal siswa berbagai kemampuan yang relevan dengan tuntutan zaman (Prayitno & Mardianto, 2020; Widiana, 2016). Penerapan kurikulum 2013 menjadi pintu gerbang berbagai upaya pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas, seperti menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, kebermaknaan, dan upaya-upaya dalam pembentukan karakter siswa yang kritis, kreatif, kolaboratif, dan mampu mengkomunikasikan pendapatnya (Mitra & Purnawarman, 2019; Subagia & Wiratma, 2016).

Salah satu bentuk implementasi kurikulum 2013 di jenjang sekolah dasar adalah diterapkannya model pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan beberapa kecakapan siswa untuk mempelajari beberapa materi dari beberapa muatan pelajaran yang telah digabungkan ke dalam suatu tema yang sama. Sehingga siswa dapat memahami suatu pengetahuan secara utuh dan menyeluruh sesuai kondisi nyata di lingkungan serta kebutuhan siswa tingkat sekolah dasar (Murfiyah & Saraswati, 2017; Nurjanah & Rifai, 2017). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu muatan dalam pembelajaran tematik yang memadukan berbagai konsep, fakta, dan generalisasi dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang didalamnya mengkaji berbagai dinamika di dalam masyarakat dan faktor-faktor yang mempengaruhi hidup manusia (Marhayani, 2017; Wibowo, 2020). Dengan mempelajari ilmu-ilmu sosial yang terdapat di dalam muatan IPS, diharapkan siswa memiliki sikap yang demokratis, cinta tanah air, memiliki keterampilan dalam bidang sosial seperti kepekaan, memiliki kemampuan untuk terlibat secara aktif dalam lingkungan sosial, mencari hingga menyelesaikan permasalahan sosial yang terjadi di lingkungannya, menjadi pribadi yang baik sesuai dengan moral masyarakat, memiliki sikap sosial dan spiritual, serta mampu mengembangkan pengetahuan secara mandiri mengenai berbagai konsep ilmu sosial yang telah dipelajari (Marhayani, 2017; Putri & Taufina, 2020; Widodo et al., 2020). Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar, pembelajaran pada muatan IPS disusun dan dibelajarkan secara hierarki yang mana siswa belajar secara bertahap dimulai dengan konsep, permasalahan, dan informasi yang dekat dan sederhana terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan informasi yang lebih luas dan kompleks (Jumriani et al., 2021; Wibowo, 2020).

Namun, proses adaptasi dalam waktu singkat tersebut belum terjadi secara optimal. Hasil pengumpulan data melalui observasi pelaksanaan pembelajaran dan wawancara bersama guru di lapangan diperoleh bahwa praktik pembelajaran secara daring didominasi dengan menerapkan pendekatan asinkronus, berupa pemberian tugas dan materi berupa video pembelajaran yang dikirimkan melalui *WhatsApp Group* pada siswa. Upaya pembelajaran memanfaatkan *video conference* telah dilaksanakan tetapi terkendala koneksi internet dan perangkat yang membuat orang tua merasa keberatan. Guru menyampaikan bahwa siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi muatan IPS dalam pembelajaran tematik, seperti materi kenampakan alam yang masih awam bagi siswa karena selama pandemi Covid-19 siswa belum bisa mendatangi daerah pantai, dataran tinggi, serta dataran rendah dalam rangka untuk belajar dan mengkaitkan materi di sekolah dengan realita di lapangan, sehingga materi kenampakan alam masih terbatas pada teori hafalan bagi siswa. Pada kondisi tersebut, perangkat pembelajaran yang tersedia di sekolah berupa buku teks tidak dapat membantu jalannya proses pembelajaran secara optimal, guru juga belum mampu melakukan banyak pengembangan secara mandiri yang membuat kurangnya variasi perangkat pembelajaran yang tersedia. Kurangnya variasi dalam pembelajaran menyebabkan siswa merasa bosan, konsentrasi mudah teralihkan, sulit memahami materi, hingga kesulitan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru secara mandiri. Hal tersebut diperkuat dengan temuan bahwa selama pembelajaran daring terjadi penurunan kualitas pembelajaran akibat tidak optimalnya interaksi antara guru dan siswa. Dari sisi guru juga mengalami kendala akibat kurangnya sarana dan prasarana yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran, guru kesulitan memberikan penjelasan secara konkret mengenai materi IPS, kurangnya alokasi waktu pembelajaran yang membuat guru lebih banyak memberikan tugas dan berujung pada bertambahnya beban tugas siswa (Syafari & Montessori, 2020; Wibowo, 2020; Zuhdi, 2021). Adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan realita di lapangan menimbulkan masalah yang tidak dapat dibiarkan begitu saja, karena membuat pelaksanaan pembelajaran berjalan tidak optimal dan menurunkan kualitas pembelajaran.

Solusi yang dilakukan dalam proses pembelajaran guru bisa memanfaatkan berbagai perangkat pembelajaran serta strategi pembelajaran untuk membantu siswa mempelajari kenampakan alam secara bermakna, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi alat

perantara untuk menghubungkan antara siswa sebagai pelajar dengan berbagai sumber belajar yang tersedia, seperti guru, buku, internet, gambar, dan lainnya agar siswa memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran serta menguasai kompetensi yang diharapkan (M. Mawardi, 2018; Muthoharoh & Sakti, 2021). Berbagai bentuk media saat ini tersedia dan dapat dibuat untuk menunjang proses pembelajaran, seperti media audio, media cetak, media audio visual, hingga media yang bersifat interaktif. Media pembelajaran interaktif semakin marak dipergunakan karena relevansinya dengan perkembangan teknologi dan kelebihan yang dimiliki jika dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional lainnya, seperti mampu membangun situasi pembelajaran yang bersifat dua arah dan mampu menyajikan materi dalam format beragam (Aprianty et al., 2021; Geni et al., 2020; Nurfadhillah et al., 2021). Selain itu, guru sebagai fasilitator juga harus menyesuaikan diri dengan kebiasaan siswa yang saat ini sudah terbiasa dengan pemanfaatan teknologi, sehingga tuntutan akan penggunaan teknologi dalam media seperti media pembelajaran interaktif semakin besar (Jayusman & Shavab, 2020; Nurnamawi & Rahim, 2019; Rahim et al., 2019). Penggunaan media interaktif dapat memaksimalkan pembelajaran karena mampu menyajikan berbagai informasi secara lengkap dalam format multimedia untuk menyajikan informasi yang sulit diperoleh melalui sumber belajar konvensional ataupun yang tidak bisa dilihat secara langsung (Maharani, 2015; Panjaitan et al., 2020; Rahmi et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu memberikan siswa kesempatan untuk menganalisis, berpikir secara kritis, serta mengumpulkan berbagai informasi secara mandiri mengenai topik yang dipelajari yang berimplikasi terhadap semangat dan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran (Muthoharoh & Sakti, 2021; Zulhelmi et al., 2017). Berbagai kelebihan yang dimiliki dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dapat terealisasi bila guru sebagai fasilitator mampu untuk mempersiapkan media berkualitas yang dibutuhkan siswa.

Pada abad 21, kolaborasi dan inovasi menjadi salah satu kunci penyelesaian berbagai masalah, termasuk dalam bidang pendidikan. Upaya penyelesaian masalah dalam pembelajaran muatan IPS dapat dilakukan dengan optimalisasi ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran serta menerapkan pembelajaran kontekstual (Wahyuningsih, 2022; Wibowo, 2020). Penerapan pembelajaran kontekstual yang dipadukan dalam media pembelajaran interaktif menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran pada muatan IPS yang erat kaitannya dengan lingkungan sosial siswa (Agustini & Japa, 2018; Bakhri et al., 2019; Hukunala et al., 2021). Pembelajaran kontekstual membantu siswa mempelajari suatu konsep dalam pembelajaran sesuai dengan konteks nyata dalam kehidupannya, serta memberikan keleluasaan bagi siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuannya berdasarkan informasi yang diperoleh untuk membangun hubungan antara konsep dengan praktik di dalam kehidupan nyata (Ramdani, 2018; Salim Nahdi et al., 2018). Dengan penerapan pembelajaran kontekstual siswa tidak terpaku pada kemampuan menghafal saja, melainkan dapat mengembangkan kemampuannya pada tingkatan yang lebih tinggi, seperti mengimplementasikan pengetahuan, menganalisis, mencipta, dan berbagai kompetensi dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi sesuai harapan kurikulum (Dharmayanti, 2019; Dwi Agustini & Japa, 2018; Octavyanti & Wulandari, 2021). Dengan penerapan pembelajaran kontekstual yang diimplementasikan dalam media pembelajaran interaktif, siswa dapat mempelajari materi kenampakan alam secara bermakna, karena segala konsep yang dimuat memiliki hubungan dengan dunia nyata siswa, serta siswa mampu memvisualisasikan kenampakan alam yang dipelajari meskipun belum mengunjungnya.

Penelitian sebelumnya menyatakan penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena materi yang disajikan mudah dipahami, memiliki tampilan yang menarik, dan tidak terbatas pada teks bacaan, sehingga siswa tidak lagi terpaku pada sumber belajar yang sama, serta memperoleh pengalaman pembelajaran baru yang relevan dengan konteks yang dipelajari (Kuncahyono & Sudarmiati, 2019; Widiyastuti et al., 2018). Media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk menyajikan materi dalam bentuk audio visual yang sesuai dengan hasil penelitian bahwa, penerapan pembelajaran kontekstual yang dipadukan dalam media audio visual mampu berdampak secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar IPS siswa (Agustini & Japa, 2018; Hukunala et al., 2021). Menindaklanjuti penelitian sebelumnya, penelitian mengenai pengembangan media interaktif berbasis pembelajaran kontekstual materi kenampakan alam pada muatan IPS kelas IV SD belum pernah dilaksanakan. Melalui penelitian pengembangan media interaktif untuk materi kenampakan alam siswa kelas IV SD dapat dihasilkan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar dan relevansi kegiatan pembelajaran dalam konteks dunia nyata yang membuat siswa merasakan pembelajaran yang bermakna, konkret, dan menarik. Sehingga, kegiatan pembelajaran dapat terlaksanakan secara optimal dengan keaktifan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada muatan IPS materi kenampakan alam kelas IV SD.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, hingga menilai validitas produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif. Prosedur penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilaksanakan dalam empat tahapan. Pada tahap pertama dilaksanakan analisis kondisi dan kebutuhan meliputi analisis kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, analisis materi yang tersedia pada kelas IV SD, dan analisis ketersediaan fasilitas belajar di lingkungan sekolah serta rumah siswa. Dilanjutkan dengan tahap kedua yaitu tahap perancangan dengan merancang produk sesuai dengan hasil analisis, kemudian dilaksanakan tahap pengembangan yang di dalamnya dilaksanakan pengembangan produk sekaligus uji coba produk untuk menguji kelayakan produk media. Pada tahap keempat dilaksanakan evaluasi produk berdasarkan hasil analisis, perencanaan, serta pengembangan produk untuk mengetahui kesesuaian produk dengan tujuan awal dibentuknya produk. Model ADDIE digunakan sebagai prosedur pengembangan dengan pertimbangan bahwa model ini memiliki tahap pengembangan yang sederhana dengan langkah-langkah yang sistematis dan dapat diterapkan dalam pengembangan berbagai perangkat pembelajaran, termasuk media pembelajaran.

Produk hasil pengembangan dinyatakan valid setelah melalui tahap uji produk dengan hasil yang menyatakan bahwa produk layak. Tahap validasi produk dilaksanakan dengan melibatkan subjek penelitian yang terdiri atas 2 orang ahli dan 12 siswa kelas IV SD. Uji coba produk dimulai dengan dilaksanakannya uji ahli yang meliputi satu orang ahli isi pembelajaran yang merupakan dosen pengampu mata kuliah pembelajaran IPS serta seorang ahli desain dan media pembelajaran yang berlatarbelakang pendidikan teknologi pendidikan. Setelah produk direvisi berdasarkan komentar para ahli, dilanjutkan dengan uji produk terhadap siswa dalam uji perorangan yang melibatkan tiga siswa dan uji kelompok kecil yang melibatkan sembilan siswa kelas IV SD. Data penelitian diperoleh dari hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, wawancara bersama guru kelas, dan kuesioner. Observasi berupa teknik pengumpulan data atau informasi melalui pengamatan serta pencatatan secara langsung terhadap objek pengamatan untuk mendapatkan informasi yang sesungguhnya (Kaini, 2018). Sedangkan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan tanggapan ahli dan siswa dalam menguji kelayakan produk hasil pengembangan. Butir pernyataan yang terdapat didalam kuesioner telah melalui tahap bimbingan bersama dosen pembimbing dan validasi oleh ahli yang bersangkutan. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket dengan beberapa butir pernyataan yang diuraikan dari beberapa aspek penilaian pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Penilaian Uji Kelayakan Produk Media Pembelajaran Interaktif

Indikator Penilaian Uji Kelayakan Produk			
Ahli Isi Pembelajaran	Ahli Desain Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran	Uji Coba Produk pada Siswa
1. Keselarasan antara materi dengan tujuan instruksional	1. Ketepatan dan kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi serta evaluasi yang dilaksanakan	1. Keterbacaan teks pada media bagi siswa	1. Kemenarikan visualisasi media pembelajaran interaktif bagi siswa
2. Ketepatan konsep dalam materi	2. Ketersediaan contoh nyata dalam produk media	2. Ketepatan penggunaan jenis huruf dalam media	2. Kejelasan gambar dan suara yang termuat di dalam media pembelajaran
3. Kelengkapan, dan kebenaran materi yang disajikan	3. Kemampuan media memberikan petunjuk yang jelas	3. Ketepatan penempatan teks pada media pembelajaran	3. Kemudahan bagi siswa membaca teks yang ada dalam media
4. Keselarasan materi dengan karakteristik siswa kelas IV SD	4. Kemampuan media dalam menyajikan materi yang menarik dan memotivasi siswa	4. Ketepatan dalam penyajian gambar serta video di dalam produk media	4. Kemudahan serta kejelasan uraian materi kenampakan alam di dalam media
5. Ketersediaan media pembelajaran sebagai penunjang materi	5. Ketersediaan kegiatan evaluasi pembelajaran dalam	5. Ketepatan pemilihan warna yang	5. Kemampuan media pembelajaran

Indikator Penilaian Uji Kelayakan Produk			
Ahli Isi Pembelajaran	Ahli Desain Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran	Uji Coba Produk pada Siswa
	proses penggunaan media	digunakan pada media	interaktif dalam meningkatkan motivasi siswa
6. Kemampuan materi yang disajikan dalam menggambarkan kondisi nyata	6. Keselarasan butir soal dengan tujuan pembelajaran	6. Kejelasan audio serta musik latar dalam media	
7. Kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang dipaparkan	7. Ketersediaan petunjuk evaluasi yang jelas dan tepat	7. Kemudahan bagi siswa untuk menggunakan media pembelajaran	
8. Ketepatan dan konsistensi bahasa yang digunakan dalam produk media		8. Kejelasan petunjuk penggunaan media	
9. Kesesuaian antara bahasa dengan kemampuan kognitif siswa		9. Fleksibilitas penggunaan media	

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk memaparkan kondisi atau peristiwa sebenarnya dalam penelitian dan menemukan hubungan antar data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan komentar dalam kuesioner sehingga dapat ditarik sebuah simpulan (Isnawati et al., 2020; Yuliani, 2018). Selain itu digunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mengolah hingga menyajikan data berupa angka, sebagai dasar dalam penarikan simpulan (Agung, 2018). Dalam teknik deskriptif kuantitatif data hasil kuesioner dikonversikan ke dalam skala Likert 4, yang mana responden diberikan untuk memilih satu dari empat alternatif jawaban yang disediakan, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, Setuju (S) dengan skor 3, dan Sangat Setuju (SS) dengan skor 4. Dari jawaban responden kemudian dicari persentase skor dan dilanjutkan dengan mengkonversikannya sesuai tabel konversi tingkat pencapaian yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5

No	Persentase Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	90-100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
2	75-89	Baik	Sedikit direvisi
3	65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
4	55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
5	1-54	Sangat Kurang	Diulang membuat produk

(Agung, 2018)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

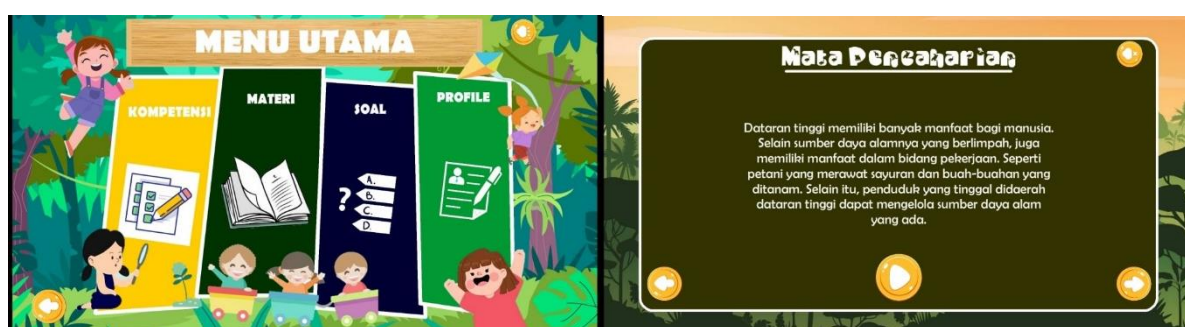
Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada muatan IPS untuk materi kenampakan alam kelas IV SD. Produk pengembangan telah melalui prosedur pengembangan ADDIE yang dilaksanakan dalam empat tahap meliputi tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, serta tahap evaluasi. Hasil tahap analisis diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode penugasan dan memberikan video pembelajaran pada siswa untuk memberikan penjelasan mengenai materi yang dibahas. Video yang diberikan masih didominasi pada penjelasan yang kurang mendetail dan belum mampu memberikan gambaran materi kenampakan alam dengan jelas serta lengkap. Kekurangan media dan metode pembelajaran yang digunakan guru belum ditanggulangi dengan ada upaya pengembangan karena keterbatasan guru. Kondisi tersebut membuat siswa merasa bosan, mengalami kesulitan belajar, dan mudah kehilangan konsentrasi. Hal tersebut dipersulit dengan kondisi pandemi Covid-19 yang membatasi siswa untuk mengunjungi berbagai tempat yang merupakan kenampakan alam yang ada di sekitar wilayah

siswa. Sehingga siswa tidak bisa mempelajari materi IPS secara nyata dan bermakna, yang berakibat siswa lebih mengandalkan belajar secara menghafal. Hasil analisis fasilitas belajar diperoleh bahwa sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk diselenggarakannya pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran interaktif dengan tersedianya koneksi internet yang baik. Kemudian, dari hasil analisis materi dalam muatan IPS kelas IV, materi yang mengalami kendala dan akan dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif adalah materi kenampakan alam dengan kompetensi dasar dan indikator yang dipaparkan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)		Indikator	
3.1	Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1	Mengidentifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai.
		3.1.2	Menganalisis sumber daya alam pada dataran tinggi untuk kesejahteraan masyarakat.
		3.1.3	Menganalisis sumber daya alam pada dataran rendah untuk kesejahteraan masyarakat.
		3.1.4	Menganalisis sumber daya alam pada pantai untuk kesejahteraan masyarakat.
		3.1.5	Menganalisis pemanfaatan sumber daya alam pada dataran tinggi, dataran rendah dan pantai untuk kesejahteraan masyarakat.

Tahap kedua dilaksanakan perancangan produk yang dimulai dengan penyusunan alur kerja serta *storyboard* produk sebagai gambaran awal produk yang akan dikembangkan, dilanjutkan dengan pembuatan RPP, penyusunan instrumen penilaian produk, dan penetapan *Adobe Animate* sebagai perangkat lunak untuk membuat produk. Hasil tahap perancangan kemudian dijadikan pondasi dalam proses pengembangan yang dimulai dengan penyusunan materi dalam media, perekaman suara, pemilihan gambar yang sesuai dengan materi kenampakan alam, pembentukan media pembelajaran, dan dilanjutkan dengan uji coba produk yang telah dikembangkan untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran. Uji kelayakannya dilaksanakan sesuai dengan desain uji coba yang dimulai dengan uji ahli isi, desain, dan media pembelajaran. Setelah media direvisi berdasarkan komentar para ahli serta dinyatakan layak, kemudian media diuji cobakan pada siswa kelas IV SD yang terdiri atas 12 orang dalam uji coba perorangan melibatkan tiga orang siswa dan uji kelompok kecil yang melibatkan sembilan orang siswa yang masing-masing terbagi atas siswa dengan hasil belajar IPS tinggi, sedang, dan rendah. Hasil pengembangan produk disajikan pada [Gambar 1](#) dan hasil uji coba produk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan disajikan pada [Tabel 4](#).



Gambar 1. Visualisasi Produk Media Pembelajaran Interaktif berbasis Pembelajaran Konseptual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam Kelas IV SD

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Produk

No	Subjek Uji Coba	Hasil Uji Coba Produk	Kualifikasi Produk
1.	Ahli isi pembelajaran	91,66%	Sangat Baik
2.	Ahli desain pembelajaran	97,22%	Sangat Baik
3.	Ahli media pembelajaran	98,07%	Sangat Baik
4.	Uji coba perorangan	89,73%	Baik
5.	Uji coba kelompok kecil	90,67%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji kelayakan, produk mendapatkan komentar positif dan persentase skor yang diperoleh mendapatkan kualifikasi baik hingga sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran tematik muatan IPS materi kenampakan alam kelas IV SD. Pada prosedur pengembangan, setelah tahap pengembangan produk terdapat tahap keempat yakni tahap evaluasi terhadap seluruh tahapan pengembangan produk dan kesesuaian produk dengan rancangan awal guna penyempurnaan produk.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada muatan IPS materi kenampakan alam kelas IV SD dikembangkan dengan mengikuti prosedur pengembangan model ADDIE. Sebagai model pengembangan, model ADDIE dipilih karena memiliki tahap-tahap yang tersusun secara sistematis, mudah dipahami dan dilaksanakan, tetap relevan dengan perkembangan zaman karena memiliki tahapan yang tetap sederhana sesuai untuk memecahkan masalah kebutuhan belajar, serta dapat diimplementasikan dalam upaya pengembangan berbagai jenis pengembangan perangkat pembelajaran (Kurnia, 2019; Rosita, 2019). Model ADDIE sebagai prosedur pengembangan dan mampu menghasilkan produk yang berkualitas sesuai kebutuhan di lapangan (Febriyanti & Ain, 2021). Pada pengembangan media pembelajaran interaktif ini model ADDIE dimulai dengan tahap analisis untuk mengetahui kebutuhan terhadap produk pengembangan berdasarkan data konkret di lapangan, sehingga produk dikembangkan benar-benar dikembangkan atas dasar kondisi nyata di lapangan, bukan dugaan atau pandangan subjektif peneliti. Hasil dari analisis kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perancangan dan pengembangan produk agar produk pengembangan dibuat secara terstruktur dan terarah. Kemudian dilaksanakan evaluasi prosedur pengembangan dan evaluasi produk yang didasarkan pada kesesuaian rancangan serta penilaian produk. Dengan kelebihan yang dimiliki, model pengembangan ADDIE sesuai digunakan untuk menjadi model dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Produk hasil pengembangan telah melalui uji coba untuk menentukan kelayakan produk dari sudut pandang ahli isi pembelajaran, ahli desain, ahli media pembelajaran hingga siswa sebagai pengguna produk. Hasil penilaian ahli isi pembelajaran diperoleh bahwa produk dinyatakan sangat baik, yang berarti dari segi isi atau materi yang termuat di dalam media layak untuk digunakan dalam pembelajaran kenampakan alam. Isi media pembelajaran hasil pengembangan telah dibuat dengan berpedoman pada tujuan instruksional dalam pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan tujuan dirancangnya sebuah media pembelajaran yakni untuk membantu guru guna meningkatkan ketertarikan siswa dan semangat siswa dalam belajar yang berujung pada pencapaian tujuan pembelajaran, sehingga materi yang disajikan baik dalam wujud gambar, audio, animasi, hingga video di dalam media harus sesuai dengan kompetensi serta materi yang telah ditetapkan (Karo-Karo & Rohani, 2018; Supriyono, 2018). Pelajaran tematik khususnya muatan IPS mengenai materi kenampakan alam di kelas IV sekolah dasar. Media dapat digunakan guru dan siswa untuk mempelajari kenampakan alam pantai, dataran rendah, dan dataran tinggi dengan multimedia yang terdapat di dalamnya berupa gambar untuk memvisualisasikan kenampakan alam, video untuk penjelasan lengkap mengenai materi, disertai pula dengan musik latar untuk mendukung suasana pembelajaran, serta teks. Dengan penggunaan perangkat elektronik memberikan keuntungan dalam pemanfaatan media yakni dapat diakses serta digunakan dimana saja dan kapan saja (Gunawam et al., 2015; Handayani & Koeswanti, 2021; Rahmi et al., 2019). Fleksibilitas tersebut menjadi kunci dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yang berubah-ubah mengikuti situasi serta kebijakan pemerintah (Gama et al., 2016; Nopiani et al., 2021).

Kedua, media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan IPS pada materi kenampakan alam layak digunakan untuk pembelajaran kelas IV SD. Hal ini dikarenakan media ini digunakan dengan mudah. Media pembelajaran yang berkualitas harus mudah untuk dipahami siswa, sehingga mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar secara aktif seperti mengutarakan pendapat, mengikuti diskusi, aktif menggali berbagai informasi serta mempertahankan tingkah laku baik dalam pembelajaran (Sumarni et al., 2020; Zulham & Sulisworo, 2017). selain itu media juga dapat membantu siswa untuk tetap mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien (Pujiana & Ta'ali, 2020; Shalikhah et al., 2017). Dengan penggunaan media, diharapkan siswa tidak sekadar menghafal dalam belajar, melainkan mampu menguasai materi yang dipelajari dan mengimplementasikannya secara bermakna (Hasri, 2015; Lin et al., 2021; Widarti et al., 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan telah memuat video, gambar, audio, dan teks yang menggunakan contoh nyata untuk memudahkan siswa memahami materi kenampakan alam. Penerapan pembelajaran kontekstual bertujuan untuk membantu siswa menemukan hubungan antara materi yang telah dipelajari dengan kegunaan dan realisasinya di dalam kehidupan nyata (Suharto, 2018; Sutriyono & Adha, 2020). Hal tersebut sejalan dengan komponen yang terdapat di dalam pembelajaran kontekstual yakni adanya proses konstruksi pengetahuan siswa berdasarkan pengalaman belajarnya

(Agustini & Japa, 2018; Kahfi et al., 2021). Hal tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan layak digunakan dari segi desain dan media pembelajaran.

Siswa sebagai subjek dalam proses pembelajaran dan pusat kegiatan pembelajaran memerlukan fasilitas belajar yang memadai dan sesuai kebutuhan siswa, baik untuk mempermudah proses belajar siswa, termasuk dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, aspek motivasi dan kemudahan siswa dalam pengoperasian media pembelajaran interaktif masuk dalam penilaian uji produk oleh siswa. Media yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa memiliki potensi besar untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa, membantu siswa belajar secara bermakna, dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek (Hapsari & Zulherman, 2021; Kurniawati & Nita, 2018). Motivasi menjadi bahan bakar serta arah tujuan siswa untuk bertindak, dalam hal pembelajaran maka motivasi belajar yang diharapkan ditunjukkan dengan perilaku siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif guna mencapai tujuan dengan optimal, ketepatan motivasi siswa dalam belajar akan meningkatkan kemampuan siswa mencapai hasil belajar yang maksimal (Andriani & Rasto, 2019; Juliya & Herlambang, 2021). Selain motivasi, kemudahan dalam pengoperasian media akan membuat siswa merasa nyaman dan mampu menikmati proses penggunaan media di dalam kegiatan pembelajaran. Kenyamanan dalam belajar menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran siswa, dengan situasi pembelajaran yang nyaman, tanpa tekanan, dan kendala, siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran hingga mengembangkan potensinya dengan baik dan optimal (Fakhrurrazi, 2018; Faruqi, 2018). Hal tersebut dibuktikan dari hasil penilaian siswa yang memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan IPS pada materi kenampakan alam layak untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran tematik muatan IPS di kelas IV SD. Temuan diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual sesuai untuk diimplementasikan di dalam kegiatan pembelajaran IPS (Hasri, 2015; Muthoharoh & Sakti, 2021; Nurjanah & Rifai, 2017). Adanya kombinasi pembelajaran kontekstual ke dalam multimedia interaktif yang berefek baik guna mengefektifkan kegiatan pembelajaran, membantu terealisasinya pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta siswa mendapat kesempatan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran (Havizul, 2019; Hukunala et al., 2021). Pembelajaran kontekstual memberikan dampak yang signifikan jika dibandingkan dengan metode maupun model pembelajaran konvensional dalam mengoptimalkan motivasi siswa yang diikuti dengan peningkatan prestasi belajar siswa (Luma et al., 2019; Kahfi et al., 2021). Beberapa hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa kombinasi antara media pembelajaran interaktif dengan menerapkan pembelajaran kontekstual layak untuk diterapkan di dalam pembelajaran tematik muatan IPS. Implikasi penelitian ini untuk dunia pendidikan yaitu bertambahnya ketersediaan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien, serta tetap relevan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan zaman. Penelitian pengembangan ini masih terbatas pada kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada muatan IPS materi kenampakan alam kelas IV SD, sehingga masih dibutuhkan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas produk serta diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan berbagai macam media pembelajaran yang berkualitas.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan IPS pada materi kenampakan alam kelas IV SD yang telah dinyatakan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil penilaian ahli serta siswa kelas IV SD. Keterkaitan penelitian pengembangan ini untuk pelaksanaan pendidikan yakni bertambahnya ketersediaan perangkat pembelajaran yang menerapkan pembelajaran kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa, relevan dengan perkembangan teknologi dan zaman, kemudian mampu meningkatkan semangat belajar siswa, dan mampu membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Direkomendasikan bagi peneliti lain agar dapat melakukan penelitian lanjutan guna mengetahui efektivitas media, serta bagi guru untuk menggunakan hasil pengembangan dan tergerak untuk lebih berinovasi dalam menyediakan berbagai fasilitas belajar bagi siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustini, N. K. D., & Japa, I. G. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 94–

103. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i3.14278>.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>.
- Bakhri, S., Sari, A. F., & Ernawati, A. (2019). Kualitas Pembelajaran Kontekstual Siswa IPS Materi Program Linier yang Memiliki Kecemasan Belajar Matematika. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2). <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.19061>.
- Dharmayanti, L. (2019). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah dasar Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 79–90. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i3.22908>.
- Dwi Agustini, N. K., & Japa, I. G. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 94–103. <https://doi.org/10.23887/jippg.v1i1.14211>.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.
- Faruqi, D. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Pengelolaan Kelas. *Evaluasi*, 2(1), 294–310. <https://doi.org/10.32478/evaluasi.v2i1.80>.
- Febriyanti, D. A., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1409–1416. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.933>.
- Gama, I. G. B. S., Mahadewi, L. P. P., & Jampel, I. N. (2016). Pengembangan Multimedia Tutorial Interaktif Sumber Daya Alam dan Teknologi pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 3 Banyuasri. *Jurnal EDUTECH*, 6(3), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v4i3.8560>.
- 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>.
- Gunawam, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9–14. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1349–1355. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.789>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Hasri, H. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran PKn SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 109–114. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7662>.
- Havizul, H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Menggunakan Model DDD-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283–297. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>.
- Hukunala, A., Lesnussa, A., & Ritiauw, S. P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 62–70. <https://journal.actual-insight.com/index.php/sistem-among/article/view/480>.
- Isnawati, I., Jalinus, N., & Risfendra, R. (2020). Analisis Kemampuan Pedagogi Guru SMK yang sedang Mengambil Pendidikan Profesi Guru dengan Metode Deskriptif Kuantitatif dan Metode Kualitatif. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 37–44. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.652>.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>.
- Juliya, M., & Herlambang, Y. T. (2021). Analisis Problematika Pembelajaran Daring dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Genta Mulia*, XII(1), 281–294. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/585/506>.
- Jumriani, Syaharuddin, Hadi, N. T. F. W., Mutiani, & Abbas, E. W. (2021). Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027–2035. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1111>.

- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 84–89. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1636>.
- Kaini. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita Menggunakan Metode Observasi Lapangan dan Media Berbasis Teknologi. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa : Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 33–50. <https://doi.org/10.26418/ekha.v1i1.24846>.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Kuncayhono, & Sudarmiati. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 156–163. <https://doi.org/10.17977/um027v3i22018p156>.
- Kurnia, T. D. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. <http://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/view/844>.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Larasati, A. (2020). Improving The Quality Of Learning Through Implementation Of The Problem Based Learning Model For Social Interaction. *INOVASI: Jurnal Diklat Keagamaan*, 14(1), 68–78. <https://bdksurabaya.e-journal.id/bdksurabaya/article/view/202/88>.
- Lin, Y. N., Hsia, L. H., & Hwang, G. J. (2021). Promoting pre-class guidance and in-class reflection: A SQIRC-based mobile flipped learning approach to promoting students' billiards skills, strategies, motivation and self-efficacy. *Computers and Education*, 160, 160. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104035>.
- Luma, W., Marthinu, E., & Ayuni, V. T. (2019). Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Pengetahuan Konseptual Peserta Didik Pada Materi Mitigasi Bencana Alam. *Pangea: Wahana Informasi ...*, 1(2), 65–73. <https://doi.org/10.33387/pangea.v1i02.1481>.
- M. Mawardi. (2018). Merancang model dan media pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40. <http://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1412>.
- Maharani, Y. S. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v3i1.8683>.
- Marhayani, D. A. (2017). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67–75. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261>.
- Mitra, D., & Purnawarman, P. (2019). Teachers' Perception Related to the Implementation of Curriculum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i1.27564>.
- Murfiah, U. & Saraswati, A. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Terpadu Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 94–114.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>.
- Nopiani, R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). E-Modul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.36058>.
- Nurfadhilah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 267–279. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1351>.
- Nurjanah, E., & Rifai, M. (2017). Identifikasi Kenampakan Alam Kabupaten Pacitan Sebagai Bahan Ajar Ips Kelas V Sd. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 2(1), 59–66. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v2i1.1361>.
- Nurnamawi, E. K., & Rahim, E. R. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint Untuk Pelajaran IPA Bagi Siswa SMP Pada Materi Cahaya, Cermin, Dan Lensa. *Jambura Physics Journal*, 1(1), 24 – 40. <https://doi.org/10.34312/jpj.v1i1.2392>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- 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>.
- Prayitno, & Mardianto, M. F. F. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Powerpoint Interaktif. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(2), 171 – 181. <https://doi.org/10.30651/must.v5i2.6119>.
- Pujiana, & Ta'ali. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Digital menggunakan Software Adobe Flash. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 126-129.
- Putri, A., & Taufina, T. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Cooperative Tipe Picture and Picture di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 644-648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.415>.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133-141. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Ramdani, E. (2018). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8264>.
- Rosita. (2019). Penerapan Model Pembelajaran ADDIE untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa pada SMK Paba Binjai. *Liabilities Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(1), 68-87. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i1.3336>.
- Salim Nahdi, D., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1050>.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9-16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>.
- Subagia, I. W., & Wiratma, I. G. L. (2016). Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 39-54. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8293>.
- Suharto. (2018). Peningkatan Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning (CTL) di Kelas VI SDN 45 Jambak Kecamatan Bayang. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 3(1), 63-69. <https://doi.org/10.29210/02162jppi0005>.
- Sumarni, R. A., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., Sulisworo, D., & Toifur, M. (2020). The Development of Animation Videos Based Flipped Classroom Learning on Heat and Temperature Topics. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(3), 304-315. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i2.7017>.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 43-48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>.
- Sutriyono, F. N., & Adha, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Macromedia Flash Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 11(1), 2599-2600. <https://doi.org/10.23887/jjpm.v11i1.21232>.
- Syafari, Y., & Montessori, M. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1295-1303. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.872>.
- Wahyu Bagja, S., & Supriyadi, D. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Edutechno, Vol.18*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/8wcb9>.
- Wahyuningsih, S. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi dan Aktivitas Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kontekstual Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 7 Kota Bima Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 3(3), 137-146. [https://doi.org/10.36312/%20\(jsm\).v3i3.583](https://doi.org/10.36312/%20(jsm).v3i3.583).
- Wibowo, D. R. (2020). Problematika Guru SD Dalam Pembelajaran IPS Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 183-192. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7538>.
- Widarti, H. R., Rokhim, D. A., & Syafruddin, A. B. (2020). The Development Of Electrolysis Cell Teaching Material Based On Stem-Pjbl Approach Assisted By Learning Video: A Need Analysis. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 309-318. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.25199>.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>.

- Widiyastuti, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 77–84. <https://doi.org/10.21009/pip.321.9>.
- 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>.
- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling. *Quanta*, 2(2), 83–91. <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>.
- Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Bekal Saya” Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3103–3113. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42328>.
- Zulham, M., & Sulisworo, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Gaya. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 132–141. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1308>.
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 72–80. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/8414/6803>.