

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN e-ASEAN PADA MATERI IPS KELAS VI
DI SEKOLAH DASAR**

Zahroh As Sakinah¹, Aan Hendrayana², Rudi Hariyadi³
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

1zahrohass@gmail.com, 2aanhendrayana@untirta.ac.id,
3rudiheriyadi@untirta.ac.id

ABSTRACT

In the current era of rapid technological progress, there are still many learning processes that only use books as the only source of learning information. Thus, the learning process does not provide interesting or valuable experiences for students. Such a learning process will be easier for students to forget, because what they learn is part of a conventional learning process which is carried out in one direction where students do two activities at once, namely listening and taking notes. This learning is conventional learning that has been used for a long time (Djafaar, 2001:86). In this case, one of the materials in class VI which has quite a large and extensive quantity of discussion is material regarding ASEAN. ASEAN material is included in the social studies material group in class VI elementary school. ASEAN material covers the diversity of history, economics, politics, culture and geographical conditions of each ASEAN country. Seeing the abundance and breadth of ASEAN material that students need to learn, e-ASEAN Interactive learning media was developed. The aim of creating e-ASEAN learning media is to provide learning media about ASEAN that can be accessed via laptops or devices, so that the learning process is more interesting and easy to do. This e-ASEAN interactive learning media was created using a link-based PDF, which in the design process used the Canva application.

Keywords: Applications, Media, e-ASEAN

ABSTRAK

Di era kemajuan teknologi yang pesat saat ini, masih banyak ditemukan proses pembelajaran yang hanya menggunakan buku sebagai satu-satunya sumber informasi pembelajaran. Sehingga, proses pembelajaran kurang memberikan pengalaman menarik ataupun berharga bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang demikian, akan lebih mudah untuk dilupakan peserta didik, karena apa yang dipelajarinya merupakan bagian dari proses pembelajaran konvensional yang dilakukan dengan satu arah dimana peserta didik mengerjakan dua kegiatan sekaligus yaitu mendengarkan dan mencatat. Pembelajaran konvensional ini merupakan pembelajaran yang telah lama digunakan (Djafaar, 2001:86). Dalam hal ini, salah satu materi di kelas VI yang secara pembahasan memiliki kuantitas yang cukup banyak dan meluas, yaitu materi mengenai ASEAN. Materi ASEAN masuk ke dalam rumpun materi IPS di kelas VI Sekolah Dasar. Materi ASEAN mencakup pada keragaman sejarah, ekonomi, politik, budaya, dan kondisi geografis dari setiap negara ASEAN. Melihat begitu banyak dan luasnya materi ASEAN yang perlu dipelajari peserta didik, maka dikembangkanlah media pembelajaran Interaktif e-ASEAN. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran e-ASEAN adalah untuk memberikan media pembelajaran mengenai ASEAN yang dapat diakses melalui

laptop maupun gawai, agar dalam proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dilakukan. Media pembelajaran interaktif e-ASEAN ini, dibuat menggunakan PDF berbasis Link, yang dimana pada proses desainnya menggunakan aplikasi Canva.

Kata Kunci: Aplikasi, Media, e-ASEAN

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengubah pola pikir manusia dan proses manusia dalam mencapai suatu tujuan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, para pendidik memerlukan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Gagne and Briggs (1974), bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat yang berfungsi untuk menyampaikan dan menyalurkan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran, merupakan bagian dari media informasi kegiatan belajar mengajar yang digunakan untuk membantu dan memberikan efektifitas serta interaktifitas pada proses pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu pendidik maupun peserta didik agar memperoleh pembelajaran

yang dikemas lebih menarik, interaktif, mudah dan cepat dipahami. Menurut Sudjana (2012: 28), pembelajaran merupakan bagian dari upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Di dalam proses pembelajaran, terdapat komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa adanya bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Penyampaian pesan pembelajaran dari pendidik kepada kepada peserta didik saat ini, masih banyak ditemukan penggunaannya hanya menggunakan alat seperti buku. Hal ini menjadikan peserta didik kurang tertarik, dan merasa bosan ketika menerima pelajaran, sehingga memberikan perasaan malas belajar, jenuh, dan kurangnya minat peserta didik dalam belajar.

Untuk merangsang minat dan kemampuan peserta didik, maka dibutuhkan media pembelajaran yang variatif dan mengikuti arah perkembangan zaman yang semakin pesat setiap tahunnya. Salah satunya

yaitu dengan menerapkan perkembangan teknologi di dalamnya. Perkembangan teknologi yang begitu pesat mempengaruhi berbagai sektor, mulai dari sektor ekonomi, politik hingga pendidikan. Perkembangan teknologi di bidang Pendidikan dapat memudahkan kegiatan pendidikan menjadi lebih mudah, efektif dan efisien.

Media pembelajaran interaktif e-ASEAN merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan PDF berbasis Link, yang dalam desain pembuatannya menggunakan aplikasi Canva. Media pembelajaran interaktif e-ASEAN memuat berbagai lingkup materi yang berkenaan dengan sejarah, ekonomi, social, budaya, dan politik di Negara-negara ASEAN. Media aplikasi ini dikembangkan dan di desain semenarik mungkin, untuk dapat menarik minat peserta didik, dengan tetap mempertahankan urgensi fungsi sesuai dengan kebutuhan peserta didik mengenai materi yang harus diperolehnya.

Pembelajaran di kelas VI Sekolah Dasar Negeri Sasahan 4 pada materi ASEAN, merupakan bagian dari rumpun pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam penyampaian materi tersebut sampai

dengan saat ini, masih menggunakan cara konvensional, yang sedikit dikembangkan dengan penggunaan media gambar dan peta. Hal ini, semata-mata bukan karena tidak adanya keinginan dari pendidik untuk menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Power Point, video pembelajaran, dan sumber lainnya yang berbasis teknologi. Ketiadaan proyektor sebagai alat penunjang media pembelajaran berbasis teknologi, menjadi kendala yang berarti terhadap media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi ASEAN, sehingga hasil belajar kurang tercapai secara maksimal.

Hasil belajar merupakan salah satu komponen di dalam proses belajar mengajar, dan pencapaian belajar peserta didik yang dapat diukur melalui kemajuan dan peningkatan nilai maupun kemampuannya atas materi yang telah disampaikan (Aprilia, 2015). Berdasarkan hasil pembelajaran pada tiga tahun terakhir materi ASEAN mata pelajaran IPS pada Tema 1 Subtema 1 (Kurikulum 2013), teridentifikasi bahwa hasil belajar lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Pengetahuan mengenai ASEAN sangat diperlukan oleh peserta didik sebagai bekal ilmu di Sekolah Dasar. Hal tersebut berkenaan dengan letak geografis Indonesia yang bergabung dalam wilayah Asia Tenggara. ASEAN dibentuk dengan peningkatkan perekonomian, ketahanan, sosial, dan berbagai aspek lainnya pada negara-negara berada di kawasan Asia Tenggara.

Melalui latar permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian berjudul “Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif E-Asean Pada Materi IPS Kelas VI di Sekolah Dasar”. Dengan tujuan penelitian yaitu (1) Menentukan sejauh mana peningkatan minat belajar peserta didik saat menggunakan aplikasi e-ASEAN; (2) Menentukan besar pengaruh aplikasi e-ASEA terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ASEAN. Penerapan media aplikasi e-ASEAN akan dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

B. Metode Penelitian

1. Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2019), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, dengan tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data

yang dibutuhkan. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, sumber, dan cara.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan empat Langkah, yaitu :

1) Studi pustaka

Kegiatan ini dilakukan dengan mencari referensi serta mempelajari buku-buku, jurnal dan literatur lainnya yang linier dengan penelitian.

2) Wawancara (Interview)

Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada pihak terlibat, diantaranya rekan sejawat (pendidik) dan peserta didik.

3) Dokumentasi

Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh catatan-catatan dokumentasi atau agenda-agenda lainnya.

4) Observasi

Kegiatan ini dilakukan dengan mengamati secara langsung sistem yang sedang berjalan serta mengambil sampel sebagai bentuk pengumpulan data.ada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem ini menjelaskan mengenai tahapan - tahapan dalam pengembangan program yang dimulai dari kegiatan perencanaan, penerapan, dan pengoperasian. Proses pengembangan program melewati beberapa tahapan di mulai dari aplikasi direncanakan sampai dengan aplikasi dioperasikan dan dipelihara. Metode yang digunakan adalah metode interaktif yaitu metode yang mengkombinasikan proses-proses pada model air terjun dan interaktif pada model prototype. (As, 2014). Tahapan pertama dalam pengembangan program yang menggunakan metode interaktif terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

1) Analisis

Tahapan pertama adalah analisa, yaitu peneliti menganalisa materi yang akan dibangun. Analisa ini mengenai permasalahan program yang menyangkut kelebihan juga kekurangan dari program yang akan dibangun. Dan mempertimbangkan kematangan hardware dan

software yang digunakan untuk melakukan penelitian ini.

2) Desain

Pada tahap ini program kemudian didesain sesuai dengan kebutuhan berdasarkan hasil Analisa. Desain dibuat dengan prinsip “menarik” guna memberikan rasa ingin tahu pada pengguna. Desain dilakukan dengan menggunakan Canva.

3) Development/Pengembangan

Yakni dilakukan pengembangan desain dengan software menjadi bentuk PDF link, yang dapat diadaptasikan baik dalam penggunaan laptop maupun android.

4) Implementasi

Dilakukan pengimplementasian program sekaligus pemeriksaan apakah program dapat benar-benar dijalankan dan digunakan sesuai kebutuhan.

5) Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk menilai apakah program yang telah dibuat benar-benar efektif untuk digunakan. Kegiatan evaluasi ini diperkuat dengan melakukan kegiatan pre-test dan post-test.

3. Simulasi Sistem

Simulasi sistem merupakan sebuah teknik meniru operasi– operasi atau proses– proses yang terjadi dalam suatu sistem dengan menggunakan bantuan perangkat komputer yang dilandasi oleh beberapa intruksi tertentu. Berikut langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi e-ASEAN:

- 1) Guru membuka aplikasi e-ASEAN. Setelah itu akan muncul Cover atau halaman awal dari media pembelajaran e-ASEAN dimana dibagian paling atas memuat nama media pembelajaran yaitu “e-ASEAN” dengan diawali kalimat “Selamat Datang di Aplikasi”, kemudian di desain dengan tampilan kombinasi dan kolaborasi peta ASEAN, identik masing-masing negara ASEAN, serta gambar pelajar Sekolah Dasar sebagai symbol peruntukan materi. Untuk warna yang akan digunakan pada cover yaitu berwarna biru. Terdapat tombol “Mulai Berjelajah” yang berfungsi untuk mengantarkan peserta didik pada tampilan PETA ASEAN. Cover dibuat lebih

menarik, dilengkapi gambar-gambar pendukung sebagai upaya awal untuk menarik fokus serta perhatian peserta didik saat menggunakan aplikasi.

- 2) Setelah peserta didik menekan tombol “Mulai Berjelajah”, system akan menampilkan Peta ASEAN atau halaman menu, yang terdiri dari 10 negara. Masing-masing Negara, dapat dipilih untuk kemudian di tekan tombol nama dari negara yang peserta didik akan jelajahi.
- 3) Pada halaman Isi, kita ambil contoh Negara Myanmar sebagai negara yang akan dijelajahi oleh peserta didik.
- 4) Pada halaman ini, peserta didik dapat memilih darimana mereka akan memulai penjelajahan untuk mengenal lebih jauh mengenai negara Myanmar, mulai dari sejarahnya, kegiatan ekonominya, politik, social, serta budaya negara Myanmar dan negara ASEAN lainnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, menunjukkan bahwa

mata pelajaran IPS memiliki nilai rata-rata capaian pembelajaran lebih rendah dibandingkan dengan empat mata pelajaran tematik lainnya. Pada tahun pelajaran 2021/2022 rata-rata capaian mata pelajaran IPS pada Tema 1 Subtema 1 sebesar 71,0, kemudian pada tahun pelajaran 2022/2023 rata-rata capaian 68,2 dan pada tahun pelajaran 2023/2024 rata-rata capaian sebesar 67,4. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS memiliki capaian nilai terendah, sehingga perlu diadakannya inovasi pada proses pembelajaran, baik pada penggunaan model, metode, media pembelajaran, atau bahkan sumber belajarnya. Dan dalam hal ini, peneliti menetapkan inovasi proses pembelajaran pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dibuat berdasarkan hasil observasi wawancara dan angket yang disebarakan kepada peserta didik dan rekan sejawat.

2. Desain Aplikasi

Desain Perancangan aplikasi media pembelajaran e-ASEAN menggunakan aplikasi CANVA bebrbasis PDF Link. Secara

umum, proses tersebut dimulai dari menampilkan Negara– negara ASEAN, yang di dalamnya memuat masing-masing sejarah, ekonomi, social, budaya, dan politik tiap negara.

1) Use Case Diagram

Use case diagram merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan hubungan-hubungan yang terjadi antar aktor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. Sasaran dari pemodelan use case diantaranya mendefinisikan kebutuhan secara fungsional dan operasional sistem dengan mendefinisiakan skenario penggunaan sistem yang akan dibangun.

2) Activity Diagram

Diagram aktifitas merupakan gambaran secara umum yang dilakukan para aktor,

3) Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek didalam dan disekitar game.

3. Development/Pengembangan Aplikasi

Untuk melihat sejauhmana keselarasan antara rancangan dengan aplikasi yang akan dibuat, maka dilakukanlah pengembangan aplikasi. Berikut

beberapa tampilan pengembangan aplikasi e-ASEAN.

- 1) Cover atau halaman awal aplikasi



Gambar 1
Cover aplikasi e-ASEAN

Pada halaman ini terdapat tombol “Mulai Berjelajah” yang berfungsi untuk mengantarkan user pada tampilan PETA ASEAN.

- 2) Halaman Pilihan Menu



Gambar 2
Menu Aplikasi e-ASEAN

Pada halaman ini system akan menampilkan Peta ASEAN atau halaman menu, yang terdiri dari 10 negara. Masing-masing Negara, dapat dipilih untuk kemudian di tekan tombol nama dari negara yang akan user jelajahi.

- 3) Halaman Isi

Pada halaman Isi, kita ambil contoh Negara Myanmar

sebagai negara yang akan dijelajahi oleh user. Pada tampilan ini, user dapat memilih hal apa yang ingin diketahui user lebih mendalam mengenai negara tersebut, dengan memilih salah satu tombol yaitu menu sejarah, geografis, budaya, ekonomi, dan politik.



Gambar 3
Isi Aplikasi e-ASEAN

4. Implementasi

Dilakukan pengimplementasian program sekaligus pemeriksaan apakah program dapat benar-benar dijalankan dan digunakan sesuai kebutuhan. Setelah itu dilakukan kegiatan wawancara untuk mengetahui sejauhmana pendapat, saran, serta masukan user terhadap aplikasi e-ASEAN. Dari 11 dari 13 user, menjawab bahwa media pembelajaran e-ASEAN “Sangat Bagus”, sedangkan 2 user lainnya menjawab “Bagus”. Dari 13 user menjawab media pembelajaran “sangat menarik”. Berdasarkan hasil wawancara, 11 user

menginginkan adanya menu “Kuis” sebagai bentuk evaluasi, 1 user menginginkan pada menu politik, memuat menu “Lagu nasional” menggunakan audio atau video. 1 user lainnya menginginkan menu “sejarah berupa video”.

5. Evaluasi

Kegiatana evaluasi dilakukan untuk menilai apakah program yang telah dibuat benar-benar efektif untuk digunakan. Peserta didik diberi perlakuan dengan melakukan proses pembelajaran menggunakan aplikasi e-ASEAN. Sebelum perlakuan, dilakukan terlebih dahulu pre-test untuk mengetahui sejauhmana pemahaman peserta didik terhadap materi ASEAN sebelum dilakukan perlakuan, kemudin setelah perlakuan dilakukan post-test. Berikut merupakan hasil pre-test dan post-tes yang telah dilakukan.

Tabel 1 Pretes dan Postes
Siswa Kelas VI
Materi ASEAN

Data	Pretest	Posttest
Count (N)	29	29
Range (R)	60	70
Maximum	70	100
Minimum	10	30
Median	35	70
Mean	32.74193	69.31034
Std. Deviation	15.14299	19.15112
Variance	229.3103	366.7657

Data Tabel 1 menunjukkan bahwa *mean* dari hasil *pretest* adalah 32,74 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah adalah 10. Sedangkan nilai rata-rata dari hasil *posttest* adalah 69,31 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah adalah 50. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada aspek kognitif peserta didik terutama mengenai materi ASEAN.

D. Kesimpulan

Kesimpulan Dari uraian yang telah disampaikan pada pemaparan sebelumnya tentang aplikasi media pembelajaran e-ASEAN, dapat diambil kesimpulan :

1. Program aplikasi dapat membantu user (pendidik dan peserta didik) dalam menyampaikan dan mempelajari materi pelajaran dan dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan terutama tentang ASEAN.
2. Dengan membuat aplikasi ini dapat membantu minat peserta didik dalam mempelajari materi e-

ASEAN yang sebelumnya dianggap rumit.

Untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi yang telah dibuat, maka saran yang dapat penulis sampaikan antara lain :

1. Untuk pengembangan lebih lanjut diharapkan menggunakan media berbasis multimedia lainnya selain PDF *Link*.
2. Materi lainnya yang dianggap memiliki hasil belajar lebih rendah, dapat dibuat program aplikasi yang dapat membantu seperti halnya aplikasi media pembelajaran e-ASEAN.

Sumardi Waluyo (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD Kelas VI*. Jakarta: PT. Intan Pariwara,

Garry Danny (2022). *Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. 2022 (Sekolah Tinggi Teknologi Dumai, Riau)

Yuswantin (2014). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD*. 2014 (PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala)

DAFTAR PUSTAKA

Jogyanto (2007). *Aplikasi Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gunung Agung.

Michael Molenda (2009). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

M. Suyanto (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi offset.

Kurniawan Usep. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Malang: Gunung Samudra.