

Articulate storyline dan powerpoint sebagai media pembelajaran inovatif berbasis ICT untuk meningkatkan keterampilan sosial

Gilang Mas Ramadhan¹, M Furqon Alhadiq², Didimyati³

^{1,2}STKIP Bina Mutiara Sukabumi, Sukabumi, Indonesia

³SDN Manglid, Sukabumi, Indonesia

¹ gemilanggarda@gmail.com, ² alhadiq.furqon@gmail.com, ³ didimyati10@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to develop an interactive module on social issues in the local environment in an effort to stimulate the improvement of social skills in students. This study uses a research model according to Plom, which consists of five main stages, namely Preliminary Investigations, Design, Realization/Construction, Test, Evaluation and Revision, and Implementation. The research instruments consisted of: (1) module validation sheets based on media experts, (2) material experts, (3) validation sheets for students' understanding ability tests, (5) student response questionnaires. Product validity data was analyzed by converting scores into qualitative data and results from the Pretest & Posttest. Practicality data consisted of e-module practicality assessment data through a student response questionnaire which was analyzed by converting scores into qualitative data on a scale of five, then determined the percentage of practicality based on absolute ratings. The development process has resulted in: (1) an interactive module on social issues in the local environment (2) a test instrument. The trial was carried out in class IV of SD Negeri Nangela Sukabumi. Based on the analysis of trial data, it shows that the module is interactive on social issues in the local environment. The validity criteria can be seen from the results of the module analysis which meets very valid criteria based on material experts with a percentage of 86% and meets valid criteria based on media experts with a percentage of 80%. Practicality criteria can be seen from the analysis of student responses with a percentage of 85% and have met the practical criteria. The effectiveness criteria can be seen from the analysis of the N-Gain test of students' mathematical understanding ability tests where student learning outcomes have achieved an average score of 80 or above KKM 75 with a Ngain score of 0.98 or 98%.

Keywords: Module, Interactive, Social Skills.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Modul interaktif pada materi masalah social di lingkungan setempat dalam rangka upaya untuk menstimulus peningkatan keterampilan social pada siswa. Penelitian ini menggunakan model penelitian menurut Plom, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Preliminary Investigations, Design, Realization/Construction, Tes, Evaluation and Revision*, dan *Implementation*. Instrumen penelitian terdiri dari: (1) lembar validasi modul berdasarkan ahli media, (2) ahli materi, (3) lembar validasi tes kemampuan pemahaman siswa, (5) angket respon siswa. Data kevalidan produk dianalisis dengan mengkonversikan skor menjadi data kualitatif dan hasil dari *Pretest & Postes*. Data kepraktisan terdiri dari data penilaian kepraktisan e-modul melalui angket respon siswa yang dianalisis dengan mengkonversikan skor menjadi data kualitatif skala lima, kemudian ditentukan ditentukan persentase jumlah kepraktisan berdasarkan penilaian absolut. Melalui proses pengembangan telah dihasilkan: (1) Modul interaktif pada materi masalah social di lingkungan setempat (2) instrument tes. Uji coba dilakukan pada kelas IV SD Negeri Nangela Sukabumi. Berdasarkan analisis data uji coba menunjukkan bahwa modul interaktif pada masalah social dilingkungan setempat. Kriteria kevalidan terlihat dari hasil analisis modul yang memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan ahli materi dengan persentase sebesar 86% dan memenuhi kriteria valid berdasarkan ahli media dengan persentase sebesar 80%. Kriteria kepraktisan terlihat dari analisis respon siswa dengan persentase 85% dan telah memenuhi kriteria praktis. Kriteria keefektifan terlihat dari analisis uji N-Gain dari tes kemampuan pemahaman matematis siswa dimana hasil belajar siswa telah mencapai rata-rata nilai 80 atau berada diatas KKM 75 dengan skor Ngain 0,98 atau 98%

Kata Kunci: Modul, Interaktif, Keterampilan social.

1. Pendahuluan

Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang diperoleh individu melalui proses belajar, guna berhubungan dengan lingkungan secara baik dan tepat. Keterampilan sosial bertujuan untuk memperoleh penguatan dari hubungan interpersonal yang dilakukan serta menghindari situasi yang tidak menyenangkan. Cartledge dan Milburn (dalam Maryani : 2009) menyebutkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk menyatakan dan berinteraksi secara positif dengan orang lain. keterampilan sosial dianggap sebagai aspek krusial dalam tahapan perkembangan anak, guna melatih kecerdasan emosional dan sosialnya terutama bagi siswa Sekolah Dasar, maka dari itu perlu ada upaya untuk mendorong penguatan dalam aspek keterampilan sosial ini, guna melatih siswa dalam mempertahankan hubungan sosial yang baik.

Dalam hal ini pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diamanatkan dalam kurikulum pendidikan, dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kepekaan terhadap masalah sosial yang ada di sekitar, memiliki sikap positif terhadap perbaikan ketimpangan, dan mampu menghadapi serta mengatasi masalah sehari-hari baik untuk diri sendiri maupun masyarakat. Tujuan ini dapat tercapai apabila program-program pendidikan, khususnya pembelajaran IPS, terorganisir dan terintegrasi dengan baik. Namun, saat ini pembelajaran IPS di Indonesia masih dilaksanakan secara terpisah-pisah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru IPS mengenai peran pembelajaran ini secara terpadu. Beberapa masalah yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran IPS antara lain kurangnya fasilitas pendukung yang sesuai dengan kebutuhan, rendahnya hasil pembelajaran IPS, dan kurangnya kesiapan guru dalam memberikan pembelajaran IPS secara terpadu dan komprehensif.

Guru sebagai tenaga profesional dalam bidang pendidikan dituntut untuk terus meningkatkan kualitasnya, termasuk dalam penggunaan teknologi yang sedang berkembang. Namun, dalam praktiknya, stimulus yang diberikan, khususnya dalam pembelajaran IPS masih terbilang kurang efektif, masalah lainnya adalah kurangnya kolaborasi antara guru dan siswa, hingga belum terjadi interaksi edukatif antar keduanya dalam pembelajaran, serta kejenuhan siswa akibat kurangnya inovasi atau hal baru yang diberikan oleh pengajar. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan berbagai media yang tersedia untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta mendorong rasa ingin tahu yang tinggi. Dalam era digital saat ini, pembelajaran tidak hanya dilakukan secara offline, namun juga melalui platform daring. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengemasan materi ajar agar lebih menarik, terutama dalam pelajaran IPS.

Salah satu solusi yang dapat digunakan dalam memecahkan permasalahan tersebut adalah mengombinasikan penggunaan *Articulate Storyline* dan PowerPoint sebagai media pembelajaran yang inovatif berbasis ICT. *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang mirip dengan PowerPoint, namun lebih komprehensif dan powerful untuk digunakan di jenjang sekolah. Perangkat lunak ini menyediakan fitur seperti video, teks, gambar presentasi, dan animasi yang dapat digabungkan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil dari proyek yang dibuat dengan menggunakan *Articulate Storyline* dapat langsung dipublikasikan secara online melalui web, membuat akses lebih mudah dan efektif. Perangkat lunak ini juga menyediakan fitur kuis untuk mengevaluasi hasil pembelajaran, sehingga tidak diperlukan penggunaan perangkat lain. Pergeseran sistem pendidikan dari konvensional menjadi pemanfaatan teknologi yang ada mengharuskan guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Dibutuhkan langkah yang tepat untuk menambah pemahaman peserta didik. Pemahaman ini akan berpengaruh kepada kualitas pendidikan. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas guru dalam hal memilih media pembelajaran yang tepat. Sebagai agen perubahan, guru benar-benar harus mengikuti dinamika perkembangan zaman termasuk perkembangan media pembelajaran (Darnawati, Jamiludin, Batia, Irawaty, & Salim, 2019: 8).

Dalam hal ini Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai wadah yang mengandung materi yang akan disampaikan kepada peserta didik untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Bulan & Wahyudi, 2021; Hadza, Sesrita, & Suherman, 2020: 81; Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, & Tanzila, 2020). Media pembelajaran yang efektif dapat menjadi cara jitu untuk

mendukung pemahaman peserta didik. Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul "Articulate Storyline dan PowerPoint sebagai Media Pembelajaran Inovatif Berbasis ICT untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial".

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk melakukan interaksi sosial baik secara verbal maupun non-verbal, serta memiliki pola pikir yang positif. Sementara itu pendapat lain menjelaskan bahwa keterampilan sosial meliputi kemampuan komunikasi verbal dan non-verbal, termasuk ekspresivitas, sensitivitas, dan kontrol. Kemampuan ekspresivitas mengacu pada keterampilan berkomunikasi atau mengirim pesan kepada orang lain, sedangkan sensitivitas mengacu pada keterampilan menerima dan menafsirkan pesan yang dikomunikasikan orang lain. Kontrol mengacu pada kemampuan mengatur dan mengelola kemampuan proses komunikasi.

Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial meliputi keluarga, lingkungan, kepribadian, dan kemampuan penyesuaian diri. Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan, dan kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat mempengaruhi perkembangan keterampilan sosialnya. Lingkungan fisik dan sosial juga memainkan peran penting dalam perkembangan keterampilan sosial anak, di mana pengenalan lingkungan yang baik terhadap interaksi sosial dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang positif. Selain itu Kemampuan penyesuaian diri individu dalam lingkungan dan kelompok sosial juga memainkan peran penting dalam perkembangan keterampilan sosial (Muryani, 2012).

Dengan memahami konsep keterampilan sosial dan faktor-faktor yang mempengaruhi, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan media Articulate Storyline dan PowerPoint sebagai modul interaktif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Diharapkan penggunaan media tersebut dapat memberikan stimulus yang efektif dalam pembelajaran dan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif berbasis TIK untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Media pembelajaran berbasis ICT, seperti penggunaan komputer, merupakan sarana yang efektif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memungkinkan penyampaian informasi dengan lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat membangkitkan minat dan semangat belajar siswa. Penggunaan media berbasis ICT dalam pendidikan memiliki manfaat yang signifikan. Bagi siswa, media ini dapat membantu mereka memahami materi lebih baik melalui gambar, animasi, dan latihan soal. Selain itu, media berbasis ICT juga meningkatkan keefisienan belajar, memperluas wawasan, dan membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Manfaat penggunaan media berbasis ICT dalam pembelajaran sangatlah beragam. Bagi siswa, media berbasis ICT memungkinkan mereka untuk belajar secara interaktif, memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi yang menarik, berlatih soal dengan uji kompetensi, dan mengikuti perkembangan informasi terkait bidang studi. Selain itu, media berbasis ICT juga membantu siswa dalam mempelajari materi secara mandiri di luar lingkungan sekolah. Bagi guru, media berbasis ICT menjadi alat bantu untuk penyampaian materi, meningkatkan profesionalisme, berbagi ilmu dan ide dengan rekan guru, serta mempublikasikan karya dan berdiskusi melalui forum daring.

Lebih lanjut pembuatan bahan ajar yang baik, dapat berdampak pada proses pembelajaran yang efektif dan efisien, dalam hal ini bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. (Andi, 2011:16). Selaras dengan itu Ahmad (2012: 102) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah materi yang dipersiapkan untuk diajarkan kepada peserta didik yang telah melalui proses seleksi dan disesuaikan dengan kurikulum. Selanjutnya Mulyasa (2006: 154) menjelaskan prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar antara lain : kesesuaian (*Validity*), kesesuaian dan keterujian materi dengan kompetensi. tingkat kepentingan (*significance*), kegunaan (*utility*),

kemungkinannya untuk dipelajari (*learnability*), kelayakan materi untuk dipelajari dan kemudahan untuk memperolehnya, kemenarikan (*interest*).

Pemanfaatan ICT atau dikenal dengan (*Information and Communication Technology*). Dapat memberikan dampak positif bagi efektifitas dan efisiensi pembelajaran di kelas. Menurut Indrajit (dalam Faridi, A:2009) menjelaskan fungsi teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dapat dibagi menjadi tujuh fungsi, yakni: (1) sebagai gudang ilmu, (2) sebagai alat bantu pembelajaran, (3) sebagai fasilitas pendidikan, (4) sebagai standar kompetensi, (5) sebagai penunjang administrasi, (6) sebagai alat bantu manajemen sekolah, (7) sebagai infrastruktur pendidikan. ICT merupakan wujud kemajuan ilmu pengetahuan teknologi dan seni yang harus dioptimalkan fungsinya, terutama dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris. Melalui inovasi pembelajaran bahasa Inggris yang berbasis ICT maka diharapkan pembelajaran dapat memberikan peluang yang seluas-luasnya kepada mahasiswa untuk mengasah dan memacu kompetensinya.

Articulate Storyline adalah perangkat lunak multimedia interaktif yang digunakan untuk tujuan komunikasi, khususnya dalam presentasi, dan dapat digunakan sebagai alat pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Perangkat lunak ini menawarkan beberapa fitur menarik dibandingkan dengan media interaktif lainnya. Diluncurkan pada tahun 2014, Articulate Storyline memiliki kemampuan untuk menggabungkan slide, flash (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu presentasi yang padu. Articulate Storyline menyediakan beragam template menarik yang dapat mempercepat pembuatan konten. Articulate Storyline berfungsi sebagai perangkat lunak e-learning yang membantu dalam pembuatan konten pembelajaran yang interaktif. Pengguna perlu mempelajari cara merencanakan proyek storyline, menciptakan presentasi menggunakan berbagai alat dan elemen yang berbeda, bekerja dengan media seperti audio dan video, serta memanfaatkan fitur kuis Storyline. Articulate Storyline adalah alat pembuatan media pembelajaran interaktif yang terdiri dari teks, gambar, suara, grafik, animasi, dan video. Perangkat lunak ini cukup mudah dipelajari oleh pemula, terutama bagi pendidik yang memiliki pemahaman dasar dalam membuat media pembelajaran berbasis PowerPoint. Pengguna yang lebih mahir dapat membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan kuat untuk menarik perhatian peserta didik.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan dimana langkah-langkah yang dilakukan secara sistematis dalam proses perancangan dan pengembangan buku ajar yang diwujudkan dalam bentuk diagram atau narasi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model yang dikembangkan oleh Plomp yang disebut sebagai model penelitian Plomp. Berdasarkan Plomp and Nieveen (2013: 30), ada tiga tahapan dalam penelitian pengembangan Model Plomp ini, yaitu fase analisis pendahuluan (*Preliminary Research*), fase pengembangan atau pembuatan prototype (*Development or Prototyping Phase*), dan fase penilaian (*Assessment Phase*) 1) Evaluasi diri (*Self-Evaluation*), peneliti memeriksa atau mengevaluasi sendiri prototipe 1 yang telah dirancang. 2) Penilaian Ahli (*Expert Review*), Pada tahapan ini, para ahli memberikan diminta mengevaluasi atau memberikan penilaian dan saran-saran terhadap rancangan produk 3) Evaluasi Perorangan (*One-to-one Evaluation*), tahapan ini dilaksanakan terhadap tiga orang peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda-beda (heterogen). Peserta didik diminta untuk memberikan komentar mengenai kepraktisan buku ajar mata kuliah *Speaking* yang dikembangkan.) Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*), tahapan ini dilaksanakan terhadap enam orang peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen) Uji lapangan (*Field Test*), pada tahapan ini dilakukan evaluasi yang pelaksanaan pembelajaran pada suatu kelas

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan beberapa teknik analisis, termasuk reduksi data wawancara, penilaian kuantitatif oleh ahli dan pengguna, serta perhitungan rata-rata tiap indikator. Adapun dalam teknik analisis data berupa wawancara, peneliti menggunakan wawancara terstruktur dan tidak struktur. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui efektivitas produk yaitu dianalisis berdasarkan penilaian angket guru dan hasil tes. Peneliti menggunakan skala likert dengan 5 kategori, yaitu Tidak Baik =1, Kurang Baik =2, Cukup Baik =3, Baik =4 dan Sangat Baik =5. Selain itu, peneliti menggunakan tes berupa pilihan ganda berjumlah 10 butir, dan hasil dari tes berupa pretest dan posttest dapat digunakan untuk menguji hipotesis berupa uji N-Gain. Uji N-Gain tersebut dilakukan karena untuk mengetahui peningkatan, apakah produk modul interaktif IPS kelas IV itu efektif atau tidak. Dengan demikian hasil analisis data digunakan untuk menentukan kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui hasil rata-rata tiap indikator dan persentase kelayakan produk dengan rumus berikut

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil

Pengembangan Modul Interaktif IPS Kelas IV adalah hasil dari upaya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android. Media ini dirancang untuk menyajikan materi, gambar, video, audio, dan kuis yang relevan dengan pembelajaran IPS di kelas IV. Pengembangan produk dilakukan melalui beberapa tahap. Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu desain Plomp yang terdiri dari fase investigasi awal, desain, konstruksi, dan pengujian.

Pada fase investigasi awal, dilakukan studi literatur dan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran IPS secara daring. Kendala utama yang diidentifikasi adalah penggunaan media yang tidak efektif dan keterbatasan akses gadget dan internet. Kendala tersebut terjadi ketika proses pembelajaran yang dilakukan selama daring kurang tersampaikan dengan baik karena tidak melihat proses pembelajaran siswa, terutama pada pembelajaran IPS. Dalam proses pembelajaran daring, guru hanya terpaku kepada buku tematik dan video sebagai penejelas saja, dimana guru menggunakan media Whatsapp menjadi media yang sering digunakan selama proses pembelajaran daring. Dengan proses pembelajaran yang monoton, tentu hal tersebut beradampak kepada konsep pemahaman siswa terkait materi IPS. Dengan demikian, hal tersebut menjadi alasan untuk mengembangkan modul interaktif IPS berbasis ICT. Peneliti menggunakan salah satu software dan hardware untuk mengembangkan produk.

Tahap desain melibatkan penyusunan materi, desain visual, dan pengaturan alur pembelajaran. Modul Interaktif IPS Kelas IV didesain agar mudah dipahami, menarik secara visual, dan memiliki urutan pembelajaran yang logis. Dalam tahap desain ini, peneliti membuat *flowchart* sebagai alur pembuatan modul interaktif IPS kelas IV, pembuatan *flowchart* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dan *Powerpoint*. Desain ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, tahap konstruksi melibatkan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak untuk menyusun desain perancangan yang telah dibuat di *flowchart* terealisasikan menjadi aplikasi Android. Dalam tahap konstruksi dilakukan pengkodean, pengaturan antarmuka, dan integrasi elemen multimedia. Kemudian, setelah produk yang dikembangkan selesai dibuat, Modul Interaktif IPS Kelas IV divalidasi oleh para validator, yaitu terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi mengevaluasi isi materi dan kesesuaian soal, sedangkan ahli media menilai kejelasan petunjuk penggunaan dan tampilan visual. Masukan dari kedua ahli ini digunakan untuk meningkatkan kualitas materi dan tampilan antarmuka dalam modul. Adapun hasil perolehan skor ahli materi yaitu sebesar 90% dengan kategori valid tanpa revisi, sedangkan hasil dari validasi ahli media memperoleh skor sebesar 75% dengan kategori valid tanpa revisi.

Selanjutnya, dilakukan uji terbatas dengan melibatkan guru dan 10 siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Mereka diberikan kesempatan untuk menggunakan Modul Interaktif IPS Kelas IV dan

memberikan umpan balik mengenai pengalaman penggunaan media ini. Respon positif dari guru dan siswa menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan pembelajaran, mengatasi kendala pembelajaran daring, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam uji terbatas ini menggunakan angket dengan skala likert yang menggunakan 5 kategori penilaian. Hal tersebut dilakukan yaitu untuk mengetahui keefektifan dari modul interaktif IPS kelas IV, adapun nilai dari respon 10 siswa terhadap modul interaktif IPS kelas IV diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,9 yang dikategorikan “Efektif”.

Setelah melakukan uji terbatas dengan melakukan pretest dan posttest, serta mengetahui respon dari guru dan siswa. Selanjutnya yaitu melakukan Uji N-Gain pretes-postes, hal ini dilakukan untuk mengukur seberapa besar peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan Modul Interaktif IPS kelas IV. Adapun hasilnya menunjukkan bahwa dari nilai pretest dan posttest dapat diketahui ada peningkatan yang signifikan, yaitu diperoleh skor N-Gain sebesar 0,80 yang berkategori efektif. dalam pemahaman siswa setelah menggunakan Modul Interaktif IPS Kelas IV.

Secara keseluruhan, pengembangan Modul Interaktif IPS Kelas IV merupakan solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di kelas IV. Media ini memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta mengatasi kendala pembelajaran daring. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan memperbaiki dan memperluas konten, meningkatkan interaktivitas, dan menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang beragam.

3.2 Diskusi

Pada tahap pembahasan, kami melakukan analisis terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian kami mengungkapkan beberapa temuan yang relevan dengan masalah pembelajaran IPS yang dilakukan secara daring dan pengembangan Modul Interaktif IPS Kelas IV. Studi literatur dan wawancara dengan guru dan siswa memperlihatkan adanya kendala dalam pembelajaran IPS secara daring. Kendala-kendala ini meliputi penggunaan media yang tidak efektif, keterbatasan akses gadget dan internet, serta kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Permasalahan tersebut yaitu penggunaan media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring hanya menggunakan media WhatsApp saja. Oleh karena itu, perancangan Modul Interaktif IPS Kelas IV dilakukan dengan tujuan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Desain Modul Interaktif IPS Kelas IV berfokus pada penyusunan materi yang mudah dipahami, visual yang menarik, dan alur pembelajaran yang logis. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, dalam tahap konstruksi, desain Modul Interaktif IPS Kelas IV diimplementasikan menjadi aplikasi berbasis Android. Pengkodean, pengaturan antarmuka, dan integrasi elemen multimedia menjadi bagian penting dalam proses konstruksi ini. Media pembelajaran ini disajikan dengan tampilan yang cukup menarik dengan menghadirkan fitur-fitur untuk membantu guru dan siswa (pengguna) dalam mempelajari materi Bangun Ruang. Media pembelajaran ini pula menampilkan perpaduan warna dan gambar sebagai daya tarik bagi guru ataupun siswa (pengguna) selama menggunakannya dengan tujuan meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Hamalik dalam Arsyad (2013) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sendiri dapat membangkitkan minat atau keinginan yang baru dari dalam diri siswa, serta membangkitkan motivasi dan stimulus dalam kegiatan belajar.

Modul Interaktif ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran berbasis Android dari hasil uji validitas yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam persentase hasil penilaian ahli materi menyatakan sebesar 40% materi, 20% video, 20% audio dan 20% Quis dalam media Modul Interaktif ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran. Tidak hanya itu saja, hasil validasi dari penilai ahli materi sebesar 90% dan ahli media juga menyatakan sebesar 75% media Modul Interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis Modul Interaktif yang di jadikan sebagai pernakat Android.

Piaget menyatakan bahwa usia siswa sekolah dasar juga memasuki tahap ikonik dimana dalam penyampaian tiap-tiap konsep matematika dapat diwakilkan dengan memanipulasi benda-benda konkrit. Media Modul Interaktif berbasis *Android* ini dikemas sebagai media pembelajaran interaktif yang dimana media tersebut peneliti kembangkan dengan tujuan melihat efektivitas media bagi

pengguna yaitu guru dan siswa. Setelah mengetahui kelayakan dari modul interaktif IPS kelas IV yang diperoleh dari skor para ahli, selanjutnya dilakukan uji terbatas yang dilakukan kepada siswa yang berjumlah 10 orang dan guru. Mereka diberikan kesempatan untuk menggunakan modul dan memberikan umpan balik mengenai pengalaman penggunaan media ini. Respon positif dari guru dan siswa menunjukkan efektivitas Modul Interaktif IPS Kelas IV dalam meningkatkan pembelajaran, mengatasi kendala pembelajaran daring, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam uji terbatas ini menggunakan angket dengan skala likert yang menggunakan 5 kategori penilaian. Hal tersebut dilakukan yaitu untuk mengetahui keefektifan dari modul interaktif IPS kelas IV, adapun nilai dari respon 10 siswa terhadap modul interaktif IPS kelas IV diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,9 yang dikategorikan “Efektif”.

Selain dari pada itu, kami melakukan uji N-Gain pretes-postes untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan Modul Interaktif IPS Kelas IV. Dari skor N-gain tersebut tentunya dapat diketahui apakah penggunaan modul interaktif IPS kelas IV efektif atau tidak. Adapun *Pretest-Posttest* terhadap siswa kelas IV SDN Nangela yang dimana dari kesepuluh siswa tersebut mengalami peningkatan yang signifikan setelah proses pembelajaran menggunakan media Modul Interaktif. Dalam hasil uji *N-Gain Pretest-Posttest* siswa diberi soal pilihan ganda sebanyak 10 butir. Dari hasil tersebut, nilai *N-Gain score* berkriteria tinggi karena mencapai 0,80 dengan persentase *N-Gain* sebesar 80% dengan hasil pengkategorian efektif sebagai media pembelajaran berbasis *Android*.

Pengembangan modul ini juga memiliki potensi pengembangan selanjutnya. Perbaikan dan perluasan konten, peningkatan interaktivitas, serta penyesuaian dengan kebutuhan pembelajaran yang beragam dapat dilakukan dalam pengembangan selanjutnya. Modul Interaktif IPS Kelas IV memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Modul ini memberikan alternatif pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan lebih efektif. Selain itu, penggunaan media interaktif ini juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS, serta meningkatkan kualitas pengajaran guru dalam menyampaikan materi IPS.

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Modul Interaktif IPS Kelas IV sebagai solusi dalam meningkatkan pembelajaran IPS secara daring. Hasil penelitian dan pembahasan kami menunjukkan beberapa temuan yang relevan. Dalam tahap pengembangan, kami berhasil merancang dan mengimplementasikan Modul Interaktif IPS Kelas IV sebagai aplikasi berbasis *Android*. Modul ini memiliki desain yang mudah dipahami, visual menarik, dan alur pembelajaran yang logis. Uji terbatas dengan melibatkan guru dan siswa menunjukkan respon positif terhadap modul ini, dengan meningkatnya minat dan motivasi belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Selanjutnya, melalui uji *N-Gain pretes-postes*, kami dapat mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan Modul Interaktif IPS Kelas IV. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa, menegaskan efektivitas modul ini sebagai media pembelajaran yang efektif.

Pengembangan Modul Interaktif IPS Kelas IV memiliki potensi pengembangan lebih lanjut. Perbaikan dan perluasan konten, peningkatan interaktivitas, serta penyesuaian dengan kebutuhan pembelajaran yang beragam dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas modul ini. Secara keseluruhan, Modul Interaktif IPS Kelas IV memberikan dampak positif dalam pembelajaran IPS. Modul ini memberikan alternatif pembelajaran yang menarik dan interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta meningkatkan kualitas pengajaran guru dalam menyampaikan materi IPS. Pengembangan Modul Interaktif IPS Kelas IV ini relevan dengan perkembangan teknologi terkini, dan dapat menjadi solusi dalam memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS secara daring.

5. Referensi

- Maryani, Enok dan Syamsudin, Helius. (2009). Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *Jurnal Penelitian*, 9 (1), hlm. 1-11.
- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Bulan, S., & Wahyudi, W. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Terintegrasi Seni melalui Narasi Berbasis Gambar Bercerita Surat Al-Fil untuk Membangun Kemampuan Berpikir Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1(1), 10–19. <https://doi.org/10.53621/jider.v1i1.18>
- Muryani Sri, Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran, Skripsi, Klaten, 2012
- Andi, Prastowo. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: A-Ruzz Media.
- Ahmad, Zainal Arifin. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Mulyasa. E (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosdakarya
- Faridi, Abdurahman (2009). Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Ict Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Lembaran Ilmu Kependidikan*. No 1 Juni 2009.
- Plomp, T. (2013). Educational Design Research: An Introduction. Dalam T. Plomp & N. Nieveen (Penyunting), *Educational Design Research* (hlm. 10-51). Enschede: Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).