

## **PENGEMBANGAN “MIE KEBAB” MEDIA INTERAKTIF ELEKTRONIK KEBERAGAMAN KEBANGSAAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR DI KOTA BINJAI**

**Nurlia Ginting<sup>1</sup>, Gihari Eko Prasetyo<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Quality, Jl. Ngumban Surbakti No.18, Kota Medan. E-mail : [gintingnurlia@gmail.com](mailto:gintingnurlia@gmail.com),

<sup>2</sup> Universitas Quality, Jl. Ngumban Surbakti No.18, Kota Medan. E-mail : [gihari.eko@gmail.com](mailto:gihari.eko@gmail.com)

**Abstrak** : Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimanakah tingkat ketuntasan belajar siswa Media merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan kinerja. Tuntutan terhadap kemajuan teknologi mengharuskan adanya pengembangan. Media memiliki peran yang sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar. Guru sepatasnya harus mampu menciptakan inovasi-inovasi baru yang kreatif demi terciptanya pembelajaran yang aktif dan menarik yang salah satunya adalah media pembelajaran. Dilain sisi fenomena tersebut juga akan mempengaruhi perkembangan sikap (Afektif) siswa, untuk membentengi hal tersebut siswa harus memiliki Keterampilan sosial (social skills). Keterampilan sosial merupakan keterampilan (kecakapan) yang perlu dimiliki oleh setiap orang karena keterampilan ini merupakan bagian dari kecakapan hidup (life skills).

Kecakapan hidup dapat menuntun seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam kehidupan sosialnya dimasyarakat. Banyak sekali kasus-kasus yang terjadi di masyarakat karena para anggotanya tidak memiliki kecakapan hidup. Dewasa ini sering terjadi kasus kekerasan, bentrokan antar warga, tawuran antar pelajar, bullying, penggunaan obat-obat terlarang, keterampilan social hendaknya di ajarkan dalam proses pembelajaran melalui materi Keberagaman Kebangsaan. Model yang diterapkan pada penelitian ini adalah penelitian Pengembangan yang mengadaptasi tahapan-tahapan dari Four- D model, yaitu: tahap I pendefinisian (define), tahap II perancangan (design), tahap III pengembangan (develop), dan tahap IV penyebarluasan (disseminate). Pengembangan media interaktif elektronik keberagaman dan kebangasaan menggunakan model 4- akan menghasilkan produk berupa CD pembelajaran yang valid untuk diterapkan dalam proses pembelajaran disekolah. Sehingga apa yang menjadi hambatan dan keterbatasan pendidik menjelaskan pertumbuhan tumbuhan dapat di ajarkan secara efektif dan menyeluruh.

**Kata Kunci** : Media Interaktif, Keberagaman Kebangsaan, Keterampilan Sosial,

### **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan kinerja. Tuntutan terhadap kemajuan teknologi mengharuskan adanya pengembangan. Inovasi terhadap suatu media selalu dilakukan guna mendapatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolution) dan perubahan secara bertahap.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di salah satu SD Negeri Kota Binjai, ada beberapa penemuan yang peneliti temukan : Pertama, dilihat dari segi Kognitif, Pemahaman siswa mengenai mata pelajaran IPS terutama materi Keberagaman Bangsa Indonesia dapat dikategorikan masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari nilai harian yang diberikan oleh guru, dapat dilihat juga melalui aktifitas belajar siswa yang peneliti perhatikan siswa masih sering merasa kebingungan untuk memahami konsep yang abstrak pada mata pelajaran IPS. Kendalanya yang dihadapi oleh pendidik adalah tidak adanya media pembelajaran yang tentu menyulitkan anak untuk memahami sesuatu yang abstrak. Butuh media pembelajaran yang dapat memfasilitasi konsep yang abstrak menjadi objek yang bisa diamati, Kedua dari segi Afektif, Banyak prilaku-prilaku siswa yang masih melanggar norma-norma, aturan-aturan yang berlaku seperti contohnya kurang menghargai guru yang mengajar, sering berkelahi dengan temannya, sering bolos sekolah untuk bermain game online di warnet, ketahuan merokok di luar sekolah, dan lain sebagainya. Solusi dari permasalahan ini antarlain dengan menanamkan keterampilan social kepada siswa agar nantinya prilaku-prilaku negative fapat ditinggalkan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis

terhadap siswa. Dengan demikian Pengembangan Media Interaktif Elektronik “MIE” berbasis Keterampilan Sosial merupakan solusi tepat untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa yang berlandaskan Restorasi sikap siswa ke arah yang lebih baik dan berkualitas, sehingga tujuan yang dapat di capai bukan hanya siswa mampu memahami pelajaran IPS materi Keberagaman Kebangsaan namun akan lebih kompleks dengan mengajarkan bagaimana cara berperilaku baik dengan seluruh aspek sosial

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa MIE merupakan bagian dari Sarana pembelajaran disekolah yang sangat membantu siswa dalam meningkatkan kegiatan belajar. Pembelajaran dengan media dapat lebih efektif, menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Sehingga bisa membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Media merupakan sarana yang menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efesiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Beberapa ahli mengungkapkan pengertian dari Media, Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika mendefinisikan media dalam lingkup

pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Dari pandangan kedua ahli di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

Menurut Sudjana dan Rivai beberapa manfaat media pembelajaran antara lain: 1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. 3. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan tidak membosankan. 4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Media pembelajaran interaktif adalah sarana penyampai pesan dimana ada hubungan timbal balik antara media dengan User (siswa maupun guru) dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. Dengan memanfaatkan alat Elektronik (computer) dengan menggunakan software Adobe Flash maka media akan menjadi lebih interaktif, karena banyak kelebihan Adobe Flash CS6 diantaranya : kemampuan dalam

mengkombinasikan berbagai jenis media teks, gambar, audio, maupun video, kinerjanya yang dapat dikombinasikan dengan software lain, kemudahan dalam pembuatan gambar maupun animasi, adanya bahasa pemrograman ActionScript, dan kemampuan dalam mengkonversi atau mempublish hasil yang dibuat dalam berbagai bentuk file ekstensi .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, dan .mov dengan ukuran yang relatif kecil. Dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki Adobe Flash CS6, peneliti menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai software utama pembuatan media pembelajaran interaktif Elektronik.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian ( Research and Development ) *R&D*

### **Model Penelitian**

Model pengembangan yang mengadaptasi tahapan-tahapan dari Four- D model yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk. (1974), yaitu: tahap I pendefinisian (define), tahap II perancangan (design), tahap III pengembangan (develop), dan tahap IV penyebarluasan (disseminate).

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kota Binjai. Waktu penelitian akan dilakukan pada Bulan Maret sampai Oktober 2020

### Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa SD Negeri di 5 kecamatan yaitu Binjai Barat, Binjai Kota, Binjai Selatan, Binjai Timur, Binjai Utara, dimana masing-masing satu sekolah sebagai sekolah uji coba. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan Adobe Flash

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data meliputi target, metode, instrumen dan subjek penelitian dapat dilihat pada table

### Tabel Metode Analisis Data

No	Target	Metode	Instrumen	Subjek
1	Tanggapan Validator terhadap Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan	Angket	Lembar Angket	Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Desain
3	Tanggapan Kepraktisan Media Pembelajaran	Angket	Lembar Angket	Guru / Pendidik
4	Pemahaman siswa terhadap Materi Ekosistem	Tes Hasil Belajar	Soal Tes	Siswa Sekolah Dasar kelas V

### Analisis Data Penelitian

1. Data angket validasi Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Desain serta guru dianalisis menggunakan persentase skor media pembelajaran yang dikembangkan.

Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase angket validasi ahli yaitu:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dengan Klasifikasi Validitas Media Pembelajaran

### Tabel Klasifikasi Validitas Media Pembelajaran

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi Validitas
85,01 % - 100%	Sangat Valid
70,01 % - 85,00 %	Cukup Valid
50,01% - 70,00%	Kurang Valid
01,00% - 50,00%	Tidak Valid

2. N-Gain adalah normalisasi gain yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest, perhitungan nilai rata-rata N-Gain dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, dengan rumus :

$$N \text{ Gain} = \frac{S \text{ post test} - S \text{ pretest}}{S \text{ maksimum} - S \text{ posttest}}$$

Dengan Klasifikasi Interpretasi N-Gain

### Tabel Klasifikasi Interpretasi N-Gain

Besar Interpretasi	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pelaksanaan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan Media Interaktif Elektronik dengan tema Kebangsaan dan Keberagaman, Media yang dikembangkan dapat dikatakan layak jika memenuhi 3 aspek, yaitu Valid, Praktis dan Efektif serta di tambah lagi mampu meningkatkan Keterampilan sosial siswa, Media yang di ciptakan ini tergolong praktis dan valid jika skor yang dicapai 80%, Media yang diciptakan tergolong efektif jika skor yang di dapat siswa setelah menggunakan media Interaktif Elektronik ini dalam kategori tinggi, Kemudian setelah di lakukan treatment penggunaan media pembelajaran terdapat peningkatan keterampilan sosial siswa berdasarkan angket yang di terima.

Model Pengembangan media pembelajaran ini mengadopsi pada model pengembangan 4D Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan. Tahapan-Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini akan di bahas lebih lanjut sebagai berikut ;

### **1. Tahap Define**

Tujuan tahap ini ialah untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran. Penetapan kebutuhan oleh peneliti dilakukan dengan memperhatikan dan menyesuaikan kebutuhan pembelajaran yang sesuai untuk siswa dengan menganalisis tujuan dan batasan materi

yang di dapat melalui kurikulum dan Rancangan Proses Pembelajaran.

#### **a. Analisis Kebutuhan Siswa**

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dasar siswa sekolah dasar serta masalah masalah yang di hadapi oleh siswa , adapun yang dilakukan pada kegiatan ini adalah : Wawancara, Observasi, serta angket kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah diperoleh informasi bahwa disekolah SD NEGERI 020254 BINJAI KOTA merupakan termasuk sekolah unggulan dimana fasilitas di sekolah tersebut tergolong sangat baik, kopetensi yang dimiliki guru-guru dalam hal penguasaan IT cukup baik, serta siswa yang bersekolah di SD NEGERI 020254 BINJAI KOTA rata-rata mampu mengoprasikan teknologi berupa gadget, laptop, PC dan sebagainya dikarenakan gurunya sering mengaplikasikan teknologi di dalam proses pembelajaran. Hasil observasi peneliti ketika mengamati siswa melakukan proses pembelajaran juga bisa di katakan aktif serta hasil yang didapat ketika

Peneliti juga melakukan wawancara di SD NEGERI 024768 BINJAI BARAT diperoleh informasi bahwa jumlah guru PNS di SD tersebut terbilang kurang dari 7 rombongan belajar yang ada, hanya terdapat 4 Guru PNS, selebihnya

merupakan tenaga honorer maka dari itu kepala sekolah menyatakan bahwa perlu adanya alat bantu pembelajaran tambahan untuk siswa dan siswi, karakter dari siswa/siswi cukup menguasai penggunaan gadget dan komputer karena mereka sering bermain internet di warung internet untuk sekedar mencari hiburan sampai mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru,

Selain dua sekolah sebelumnya, peneliti juga meng observasi SD NEGERI 027977 BINJAI BARAT dimana karakter sekolah SD NEGERI 027977 BINJAI BARAT hampir sama dengan SD NEGERI 020254 BINJAI KOTA dimana Baik guru dan Siswa sama-sama menguasai Teknologi komputer hal tersebut dipengaruhi oleh ekonomi orang tua yang rata-rata tergolong mampu, serta tempat tinggal berada di daerah kota sehingga lebih familiar dengan teknologi.

#### **b. Analisis Kurikulum**

Setelah melakukan observasi ke SD NEGERI 020254 BINJAI KOTA, SD NEGERI 024768 BINJAI BARAT, SD NEGERI 027977 BINJAI BARAT, peneliti juga mengumpulkan informasi di perpustakaan sekolah, perpustakaan daerah serta mngumpulkan referensi dari seminar-seminar kebudayaan dari youtube, penelitian-penelitian terdahulu terkait

keberagaman dan kebangsaan untuk tingkat sekolah dasar serta cakupan materi IPS di kelas V materi keberagaman bangsa Indonesia.

#### **2. Tahap Design**

Perancangan Media Interaktif Elektronik berbasis keterampilan sosial ini merupakan suatu bentuk upaya peneliti dalam mengadakan pembaruan pembelajaran tentang kebangsaan dan keberagaman dengan memanfaatkan media teknologi komputer yang semangkin berkembang terus menerus. Media ini merupakan kombinasi antara media audiovisual dan multimedia, dalam merancang media interaktif elektronik ini, telah dilakukan berberapa tahapan, antara lain ;

Pada tahap ini peneliti akan merancang draft awal berbentuk prototype media interaktif elektronik, perencanaan media dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*, Model yang di terapkan pada media mengacu pada model Tutorial dimana media di program untuk dapat meberikan arahan, bantuam, gambaran dan petunjuk agar para siswa belajar secara efektif dan efesien sehingga memiliki sikap bertanggung jawab kepada diri sendiri yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan keterampilan sosial siswa.

**a. Penyusunan Test**

Penyusunan tes merupakan langkah yang menghubungkan tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Tes dengan menyesuaikan jenjang kemampuan kognitif siswa /I Sekolah Dasar. Hasil penskoran tes ini berupa pre test dan postest serta evaluasi akhir dimana untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan peningkatan hasil belajar peserta didik, dari hasil tersebut hasil tes digunakan untuk mengetahui apakah media itu tergolong efektif atau tidak efektif

Bentuk tes berupa soal pilihan berganda berjumlah 20 Soal, Kisi-kisi soal dapat dilihat pada tabel di bawah ini ;

**Tabel. 4.2.** Kisi-Kisi Test Kebangsaan dan Keberagaman

No	Materi	Sebaran Soal
1	Ragam Suku	1, 8, 15
2	Ragam Budaya	2, 9, 16
3	Karifan Lokal	3, 10, 17
4	Pancasila	4,11, 18
5	Bhinika Tunggal Ika	5, 12, 19
6	Hak dan Kewajiban Warga Negara	6, 13, 20
7	Sejarah NKRI	7, 14,

**b. Penyusunan Instrumen**

Pengembangan Instrumen digunakan untuk validasi ahli bahasa, ahli media dan ahli materi, serta guru kelas di SD NEGERI 020254 BINJAI KOTA, SD

NEGERI 024768 BINJAI BARAT, dan SD NEGERI 027977 BINJAI BARAT.

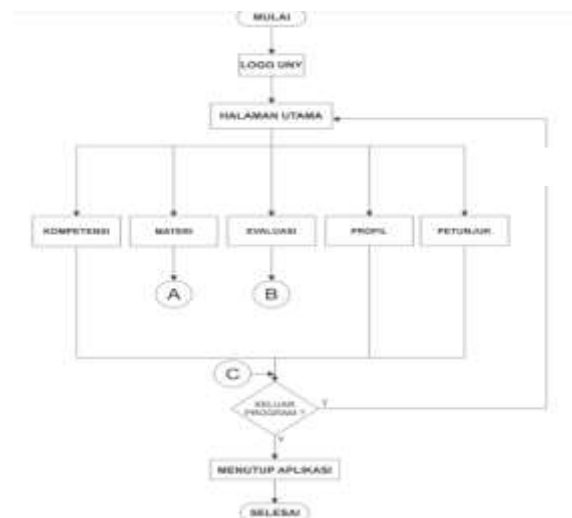
**c. Penyusunan Format**

Adapun format yang di terapkan pada penelitian ini di adopsi dengan model tutorial yang dibuat rumusan kemudian di sesuaikan dengan kebutuhan siswa ;

- a. Bagian Intro (Pembuka)
- b. Halaman Menu Awal
- c. Halaman Referensi
- d. Pengontrol musik dan latar
- e. Keluar

Desain format media dapat di lihat pada bagan di bawah ini

**Gambar Flowchart Materi Pembelajaran**



**d. Realisasi kedalam bentuk draft awal**

Tahapan pembuatan media selanjutnya yaitu dengan merangkai semua komponen seperti materi, gambar, video, musik yang di angkai menjadi satu kesatuan yang utuh menjadi MIE KEBAB, Semua komponen tersebut di gabung dengan menggunakan

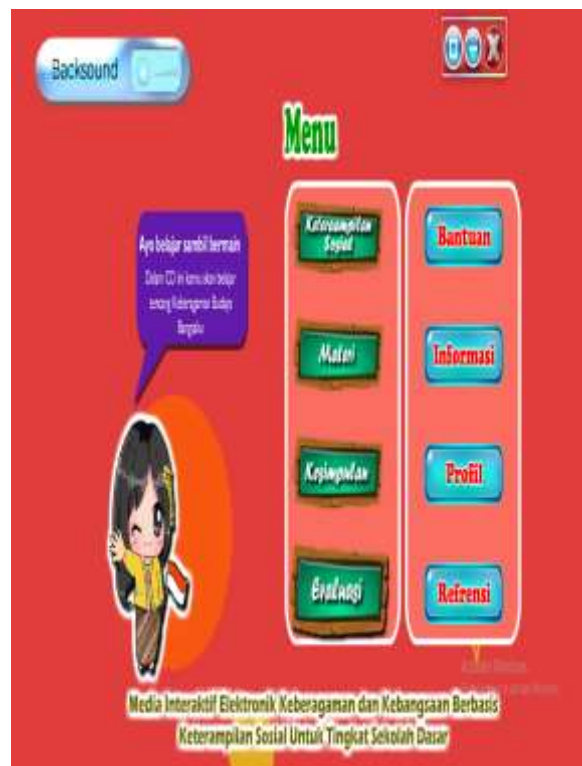
aplikasi *Adobe Flash CS 6*. Desain media yang di ciptakan mengikuti *storyboard* yang telah di susun diatas. Hasil desain dari software *Adobe Flash CS 6* Berupa *file extension (.fla)*. dimana file ini masih berbentuk lembar kerja dan belum bisa dijalankan di setiap komputer, kemudian jika sudah selesai file di simpan dalam bentuk *file extension (.exe)* agar media dengan mudah di gunakan di komputer lain tanpa harus instal software *Adobe flash CS6*.

Berikut ini merupakan tampilan dari desain media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan *Flowchart* dan *Storyboard* yang telah dirancang, yaitu ;

**Gambar Tampilan Intro Media Pembelajaran Interaktif Elektronik**



**Gambar Tampilan Menu awal Media Pembelajaran Interaktif Elektronik**



**Gambar Tampilan Materi Media Pembelajaran Interaktif Elektronik**





**Gambar Tampilan Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif Elektronik**



### 3. Tahap Developpe

Hasil dari tahap *define* dan *design* telah melahirkan rancangan awal berupa Media Interaktif yang bisa di katakan *draft I*, maka langkah selanjutnya *draft I* akan di validasi oleh 3 validator diantaranya ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, hasil validasi oleh validator berupa penilaian, masukan dan saran dari *draft I* lalu di revisi sesuai dengan masukan dan saran oleh validator,

#### a. Validasi ahli Media, ahli Materi, dan Ahli Bahasa

Validasi materi pada media yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya. Penilaian dilakukan untuk memperbaiki kualitas dari media pembelajaran . Proses validasi dilakukan selama 3 kali pertemuan ahli media, 2 kali pertemuan ahli materi dan 3 kali pertemuan ahli bahasa. Selanjutnya, setiap saran dari masing-masing ahli dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini akan dijabarkan hal-hal yang telah direvisi mengenai isi dari media pembelajaran berdasarkan para ahli.

#### Tabel Rekap seluruh validator

No	Validator	Tahap I	Tahap II	Tahap III
1	Ahli Media	42%	67%	92%

2	Ahli Materi	58%	95%	
3	Ahli Bahasa	53%	86%	-

### b. Validasi Kepraktisan Media

Kepraktisan pada media pembelajaran ini divalidasi oleh pengguna yaitu Guru Kelas dari kelas yang diujicobakan. Berdasarkan tabel 4.10. terlihat pada angket kepraktisan pembelajaran di SD NEGERI 027977 BINJAI BARAT mendapat persentase sebesar 60% dan dalam kategori kurang valid sedangkan pada tahap kedua validasi media pembelajaran mendapat persentase sebesar 91% dan dalam kategori Sangat Valid, walau begitu media pembelajaran ini tetap melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari ahli validasi . Perbaikan media pembelajaran yang disusun oleh peneliti mengacu pada hasil diskusi dengan mengikuti saran-saran serta petunjuk pengguna. Untuk saran perbaikan dari pengguna diantaranya, kemudahan operasional dan petunjuk penggunaan berbentuk hardcopy dan telah diperbaiki sesuai dengan masukan validator.

Dibawah ini merupakan rekap persentase kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan, dimana dalam perkembangannya tiap pertemuan mengalami peningkatan hasil kepraktisan dari media pembelajaran :

**Tabel Rekapitulasi Angket Kepraktisan guru Kelas**

No	Validator	Tahap I	Tahap II	Tahap III
1	SD NEGERI 024768 BINJAI BARAT	44%	84%	
2	SD NEGERI 020254 BINJAI KOTA	38%	54%	84%
3	SD NEGERI 027977 BINJAI BARAT	60%	91%	-

### b. Ujicoba Efektivitas Media

Data hasil uji coba dianalisis untuk menentukan seberapa besar keefektifan bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan. Perolehan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel Deskripsi Hasil Pretest dan Postest Siswa Uji Coba**

No	Jenis Tes	Kemampuan Hasil Belajar		Persentase Ketuntasan klasikal (%)
		Tuntas	Tidak Tuntas	
<i>SD NEGERI 024768 BINJAI BARAT 14</i>				
1	<i>Pretest</i>	6	8	43%
2	<i>Posttest</i>	9	5	64%
<i>SD NEGERI 020254 BINJAI KOTA 31</i>				
1	<i>Pretest</i>	10	21	32%
2	<i>Posttest</i>	23	11	74%
<i>SD NEGERI 027977 BINJAI BARAT 28</i>				
1	<i>Pretest</i>	12	16	43%
2	<i>Posttest</i>	25	7	89%

Jika dilihat dari deskripsi tabel di atas, dapat di perhatikan ketiga kelas yang di naungi oleh 3 sekolah mengalami peningkatan dalam ketuntasan klasikal, yang artinya media pembelajaran yang di terapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Dalam menguji peningkatan keterampilan sosial siswa, peneliti menggunakan angket untuk mengukur keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa. Angket ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan keterampilan sosial siswa setelah menerapkan media interaktif. Angket ini diisi oleh siswa secara individu.

Sebelum menyusun angket terlebih dahulu dibuat konsep alat ukur yang sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Konsep ini berbentuk kisi-kisi angket yang dijabarkan ke dalam indikator yang disesuaikan dengan tujuan yang hendak

dicapai. Masing-masing indikator diwakili beberapa butir pernyataan sebagai alat ukurnya.

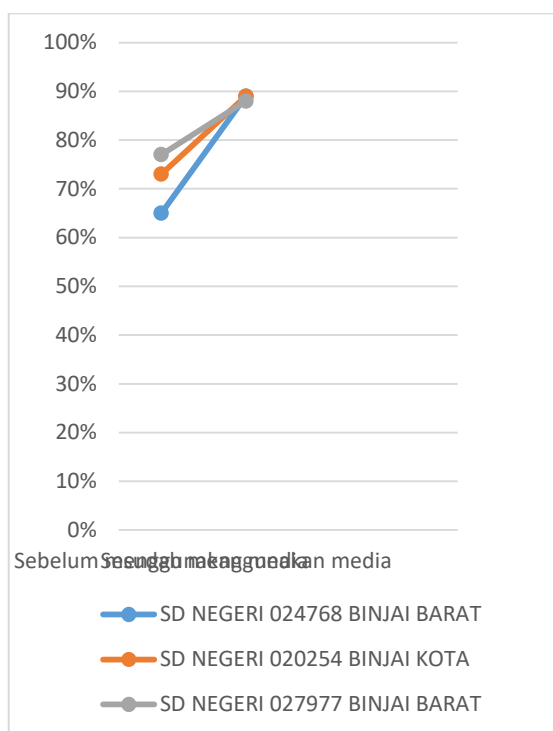
Angket yang digunakan untuk mengukur skala keterampilan sosial mahasiswa terdiri dari 30 butir pernyataan yang terdiri dari 16 butir pernyataan positif dan 14 butir pernyataan negatif. Skor yang digunakan dalam skala ini terdiri dari empat alternatif yaitu: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Untuk item positif, SS = 4, S = 3, TS = 2, dan STS = 1; sedang item negatif SS = 1, S = 2, TS = 3, dan STS = 4.

#### **Tabel Instrumen Keterampilan Sosial**

Aspek yang diamati	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			Positif	Negatif	
Keterampilan Sosial Siswa	Perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu terhadap lingkungan	Menunjukkan perilaku peduli lingkungan	1, 2	3, 4	4
	Perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu kepada teman	Menunjukkan perilaku peduli kepada teman	6, 7, 9	5, 8, 10	6
	Perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu dalam mengenal dan mengadakan hubungan dengan orang lain	Mampu melakukan kerjasama dengan orang lain	14, 12, 15	11, 13,	5
		Kemampuan mengungkapkan perasaan	16, 18	17, 19	4
	Perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu terhadap dirinya	Menunjukkan perilaku tanggung jawab	20, 22	21, 23	4
		Keterampilan menyelesaikan tugas	24, 26	25, 27	4
	Perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu terhadap sejumlah tugas akademis	Perilaku mengikuti pelajaran	28, 29	30	3

Instrumen diatas peneliti adopsi dari peneliti sebelumnya (Izzati:2014) Penggunaan angket observasi ini dilakukan sebelum dan setelah dilakukannya treatment penggunaan media Interaktif.

Jika dilihat dari hasil rekapitulasi diatas, terjadi peningkatan persentase di mana saat sebelum teratmen pembelajaran menggunakan media interaktif dan sesudah treatment pembelajaran media interaktif, peningkatan persentase dapat di lihat pada diagram dibawah ini :



#### 4. Tahap Disseminate

Pengembangan media pembelajaran telah mencapai tahap akhir dimana media pembelajaran telah memperoleh penilaian positif dari para ahli dan melalui Validasi. Media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif pada akhir uji coba II yang selanjutnya disebut perangkat final. Langkah selanjutnya adalah dilakukannya tahap penyebaran. Untuk tahap ini, dilakukan melalui sebuah proses penuluran kepada para praktisi pembelajaran terkait dalam suatu forum tertentu. Penyebaran dilakukan pada forum Kelompok Kerja Guru (KKG) di sekolah peneliti SD Negeri kota binjai terdiri dari 3 sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gihari E. P dan Nurlia G (2019) Development of malay Culture media learning in Elementary School 050661 Kwala Bingai Academic Year 2019/2020. Jurnal Handayani, (10) 2, p.9-16
- Gihari E.P. dan Nurlia G (2019) . Pengembangan media pembelajaran budaya melayu dengan adobe flash berbasis kearifan lokal di Sekolah Dasar, Jurnal Basicedu, [3]4, p.1005-1003
- Hidayat, S. W. dan Sulistyowati. 2010. “Pengembangan Komputer Pembelajaran (CAI) tentang Gerak Lurus Berubah Beraturan pada Mata Pelajaran Fisika bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Surabaya”. Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya (10)
- Kristanto, A. 2010. “Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya”. Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya (10)
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Samanci, O. (2010). Teacher Views on Social Skills Development in Primary School Students. Education, 131 (1), p.147-157.
- Tin Suharmini, dkk (2017). Pengembangan pengukuran keterampilan sosial siswa sekolah dasar inklusif berbasis diversity awarnes,(10)
- Purnamasari Iin, Keragaman di ruang kelas : Telaah kritis wujud dan tantangan pendidikan multicultural. Harmony (2)