

PENINGKATAN KETERTARIKAN DAN PENGETAHUAN SISWA/I DALAM MEMPELAJARI BAM MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF

Muhammad Ilhamdi Rusydi ¹⁾, Pepi Putri Utami ²⁾, Muhammad Fikri ³⁾, Agung Wibowo Ardiyanta Surbakti ⁴⁾, Pratama Halim ⁵⁾, dan Aulia Rahman ⁶⁾

^{1,2,3)} Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Andalas

^{4,5)} Sistem Komputer, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Andalas

⁶⁾ Sastra Minangkabau, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas

^{*)} Email: rusydi@eng.unand.ac.id

ABSTRAK

Media ajar memiliki peranan dalam peningkatan prestasi belajar siswa. SDN No. 14 Pauh, Padang, mengalami permasalahan dalam pelaksanaan kelas Budaya Alam Minangkabau (BAM). Mata pelajaran yang merupakan muatan lokal daerah Sumatera Barat ini tidak hanya kekurangan referensi namun juga kesulitan dalam mengembangkan media ajar. Hal tersebut berdampak terhadap ketertarikan siswa/i di dalam kelas. Tulisan ini menjelaskan pengaruh media ajar interaktif yang dirancang terhadap ketertarikan siswa/i dalam mengikuti pelajaran BAM. Sampel sebanyak 22 siswa kelas 4. Materi ajar yang dibahas adalah pakaian adat, randai, silek, rumah gadang dan seni ukir Minangkabau. Kegiatan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Terdapat dua media ajar utama yang dikembangkan, yaitu laman www.sibuyuang.com dan museum mini yang disebut Pojok Minangkabau. Laman website memiliki beberapa fitur selain materi ajar berupa teks, yaitu video interaktif, permainan edukatif dan buku *pop-up* ber-teknologi *Augmented Reality*. Pojok Minangkabau menawarkan konsep museum mini dengan beberapa koleksi khas minangkabau seperti ukiran, peralatan musik dan pakaian. Implementasi media ajar telah dilakukan sebanyak enam kali. Empat pertemuan pertama digunakan untuk mengevaluasi ketertarikan siswa menggunakan strategi hand signal sedangkan dua pertemuan terakhir berhubungan dengan pengetahuan siswa berdasarkan ujian lisan dan ujian tertulis. Uji T digunakan untuk mengevaluasi hipotesis dengan tingkat keyakinan 5%. Dari empat kali pertemuan pertama, didapatkan ketertarikan siswa/i setelah menggunakan media ajar interaktif lebih besar daripada sebelum menggunakan. Hal yang sama juga ditemukan pada evaluasi terhadap pengetahuan siswa pada dua pertemuan terakhir. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa media ajar yang dikembangkan telah berhasil meningkatkan ketertarikan dan pengetahuan siswa/i dalam mempelajari pelajaran BAM.

Kata Kunci: *ketertarikan, pengetahuan, media, evaluasi, BAM.*

Improvement of Students 'Interest and Knowledge in Learning BAM through The Development of Interactive Teaching Media

ABSTRACT

Teaching media could improve students' achievement in class. SDN No. 14 Pauh, Padang, had problems in implementing Budaya Alam Minangkabau (BAM) class. This local content subject confronts not only the lack of source but also difficulty in developing teaching media. This situation affected the students' intrigued to require lessons. This paper discusses the effect of interactive media designed to improve the understudy inspiration. Samples were 22 students from grade 4. There were five topics covered by the teaching material: traditional clothing, randai, silek, rumah gadang and carving art. Activities were held in the even semester-2018/2019 with six times implementation. There were two major media created, the site www.sibuyuang.com and mini museum called Pojok Minangkabau. The website has some features such as interactive videos, educational games and pop-up books with augmented reality technology. Pojok Minangkabau displayed some traditional materials such as traditional costume, music instruments and carving. First four meetings were designed to evaluate the interest of student based on hand signal and the last two meetings were used to study students' knowledge

based on oral test and writing test strategy. T-test was used to evaluate hypothesis with 5% significance level. The result showed that both of students' interest and knowledge is higher after using interactive teaching media than before this program was implemented. The results show that the teaching media designed can increase students' interest and knowledge. Thus, the development of science in the media learning BAM can increase interest and knowledge of students in learning the lesson.

Keywords: *interest, knowledge, media, evaluation, BAM.*

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu tempat pelaksanaan proses pembelajaran secara formal. Proses pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas siswa/i secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan (Hariyanto, 2011). Sedangkan menurut Winataputra pembelajaran bertujuan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik (Winataputra, 2007). Faktor yang dapat memengaruhi belajar yaitu faktor internal dan eksternal (Rusman, 2014). Salah satu faktor eksternal yaitu sosial, terdapat faktor cara guru mengajarnya dan alat-alat yang digunakan dalam proses pembelajaran (Purwanto, 2002). Evaluasi sangat penting diadakan pada akhir pertemuan, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas kegiatan selanjutnya (Arifin, 2010). Salah satu penilaian yang dilakukan yaitu penilaian proses dimana merupakan penilaian terhadap proses belajar yang sedang berlangsung dengan cara memberikan umpan balik kepada siswa/i. (Usman, 1994). Pada penilaian proses belajar di titik beratkan pada efektivitas kegiatan belajar mengajar dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran baik berupa metode maupun media ajar (Arifin, 2009).

Pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang dilaksanakan di sekolah-sekolah yang berada di lingkungan Sumatera Barat. Mata pelajaran ini dilaksanakan di kelas 3 sampai dengan kelas 6 sekolah dasar. Pada pelaksanaannya, guru memiliki kendala dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan referensi atau media ajar interaktif untuk proses belajar mengajar sangat terbatas sehingga guru mengalami permasalahan dalam mengembangkan materi yang akan disampaikan kepada siswa/i. Sedangkan, media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat, serta membangkitkan motivasi kepada para siswa yang menggunakannya (Hamalik, 1986) dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan siswa/i (Azhar, 2017). Metode belajar yang digunakan dengan sistem ceramah juga memengaruhi ketertarikan siswa/i dalam mengikuti pelajaran. Sistem tersebut dirasa monoton dan menyebabkan suasana belajar menjadi kurang menyenangkan. Padahal, metode pembelajaran sangat berhubungan dengan ketertarikan dan motivasi belajar siswa/i (Slameto, 2010) sehingga, berpengaruh kepada kemampuan kognitif siswa/i tersebut (Suprijono, 2013).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan media interaktif khusus untuk pelajaran BAM. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan dan pengetahuan siswa/i dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Manfaat dari kegiatan pengabdian ini untuk memudahkan siswa/i dalam mempelajari terkait materi mata pelajaran BAM.

Pada artikel ini disampaikan mengenai pengaruh media ajar interaktif yang

dirancang untuk mata pelajaran BAM dengan memanfaatkan substitusi iptek. Media tersebut dievaluasi berdasarkan perubahan ketertarikan dan pengetahuan siswa/i terhadap materi yang diajarkan. Implementasi dan evaluasi kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pengabdian masyarakat dengan mitra yaitu SDN 14 Pauh, Padang, dari bulan April s/d Agustus 2019.

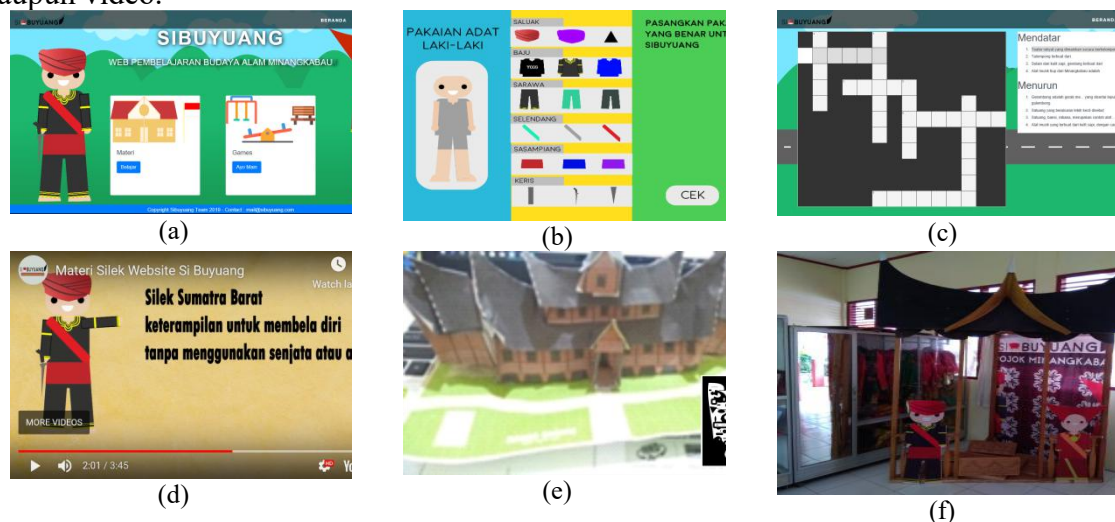
METODE

Mitra Kegiatan

Penerapan media ajar dilaksanakan pada SDN No. 14. Pauh, Padang. Pemilihan sekolah ini mempertimbangkan keberlanjutan program ke depannya. Sekolah ini terletak pada salah satu pintu akses ke kampus Universitas Andalas. Jarak yang dekat ini mempermudah akses untuk mencapai lokasi. Penerapan media ajar pada saat ini baru pada kelas 4 untuk topik pelajaran semester genap 2018/2019. Kriteria inklusi pemilihan kelas adalah kesanggupan wali kelas dan kriteria eksklusinya adalah penerapan kegiatan tidak mengganggu persiapan kelas 6 yang akan mengikuti ujian nasional. Jumlah siswa yang mengikuti kegiatan ini adalah 22 orang. Selain itu, satu orang guru wali kelas dan kepala sekolah juga ikut serta dalam kegiatan ini.

Media Ajar Interaktif

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menerapkan metode Substitusi Iptek pada media ajar dengan menawarkan iptek baru yang interaktif. Substitusi Iptek yang diterapkan pada kegiatan ini dimuat pada dua media. Media pertama berupa laman website yang dapat dilihat di www.sibuyuang.com. Tampilan depan dari website terdapat pada gambar 1(a). Laman website depan memiliki dua konten utama, yaitu materi dan permainan. Pada bagian materi, terdapat materi-materi topik pelajaran BAM sesuai dengan kurikulum. Saat ini materi yang tersedia baru kelas 4 sesuai dengan pelaksanaan kegiatan. Materi yang diberikan ada yang berupa teks maupun video.



Gambar 1. Tampilan Media Ajar Interaktif (a) Tampilan Depan Laman www.Sibuyuang.Com; (b) video interaktif; (c) Permainan Edukatif Pemasangan Baju Adat; (d) Permainan Edukatif Berupa Teka Teki Silang; (e) Buku *Pop-Up* dengan Teknologi Ar; (f) Miniatur Gonjong Pojok Minangkabau

Pada bagian permainan, terdapat beberapa permainan edukatif yang dapat mendukung proses belajar dikarenakan permainan tersebut sesuai dengan topik dibahas pada kurikulum BAM. Topik permainan yang tersedia saat ini adalah pakaian adat, randai, silek dan rangkiang. Metode permainan yang tersedia saat ini adalah berbentuk teka-teki silang, tebak gambar, mencocokkan gambar. Selain itu, pada bagian permainan juga terdapat fasilitas *augmented reality* dalam mempelajari topik rangkiang menggunakan buku *pop-up*. Beberapa bentuk permainan diperlihatkan pada gambar 1(b) dan 1(c).

Selain permainan, media pembelajaran interaktif yang dirancang pada laman website juga berupa video interaktif seperti pada gambar 1(d). Video interaktif yang tersedia saat ini adalah video silek. Guru dapat memberikan contoh silek secara visual meskipun mungkin guru tersebut tidak begitu menguasai silek.

Pada media ajar ini juga terdapat buku *pop-up* rumah gadang yang dilengkapi dengan teknologi *augmented reality* (AR) rangkiang seperti pada gambar 1(e). Media ajar ini dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar mengenai materi rumah gadang yang dilengkapi dengan rangkiang.

Media ajar selanjutnya adalah berupa model miniatur kesenian yang dipajang pada sebuah museum mini yang diberi nama Pojok Minangkabau. Pojok Minangkabau ini menjadi tempat belajar siswa yang diletakkan di ruangan yang berbeda dari kelas. Siswa melakukan aktivitas berjalan menuju pojok minangkabau. Sepanjang perjalanan dapat dimanfaatkan untuk bernyanyi riang yang berhubungan dengan pelajaran. Pojok Minangkabau saat ini memajang benda-benda seperti ukiran kayu khas minangkabau, alat musik tiup dan pukul, serta baju adat. Tampilan pojok Minangkabau terdapat di gambar 1(f).

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa tahap seperti yang terlihat pada Gambar 2. Secara umum tahapan memiliki tiga bagian, yaitu tahapan persiapan yang ditandai dengan warna hijau, tahapan implementasi yang ditandai dengan warna biru dan tahapan evaluasi yang ditandai dengan warna kuning.



Gambar 2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Tahap Persiapan

Kegiatan pertama pada tahapan persiapan berupa diskusi dengan pihak sekolah agar mencapai pemahaman yang sama mengenai konsep dan tujuan pelaksanaan

kegiatan. Hasil pertemuan dengan mitra dijadikan acuan dalam menentukan konsep, jadwal dan rencana kerja. Selanjutnya, dilakukan studi literatur yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan dibahas pada kegiatan ini. Materi disesuaikan dengan kurikulum mata pelajaran BAM kelas 4. Studi literatur ini dilakukan dengan membaca buku, berdiskusi dengan guru pengajar BAM dan berdiskusi dengan penggiat budaya. Kegiatan berikutnya yaitu merancang media interaktif untuk proses pembelajaran BAM. Media interaktif yang dibentuk berupa laman website dan museum mini. Laman website berisi tentang materi dan permainan. Pada bagian materi pengguna dapat membaca atau pun menonton video interaktif terkait topik bahasan. Sedangkan pada bagian permainan terdapat beberapa permainan seperti teka-teki silang, tebak gambar dan mencocokkan gambar. Laman ini juga memiliki layanan belajar menggunakan buku *pop-up* dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). Selain bahan media ajar interaktif menggunakan laman, juga terdapat museum mini yang diberi nama Pojok Minangkabau.

Tahap Implementasi

Implementasi dari kegiatan pengabdian masyarakat ini pada tahun 2019 dilakukan sebanyak enam kali pertemuan seperti terlihat pada Tabel 1. Kegiatan yang terkait ketertarikan terdapat pada pertemuan ke-1, 2, 3, dan 4. Sedangkan kegiatan yang berhubungan dengan pengukuran pengetahuan siswa terdapat pada pertemuan ke-5 dan 6. Variabel yang diperhatikan untuk mengetahui keberhasilan kegiatan terdiri ketertarikan dan pengetahuan siswa/i. Strategi evaluasi yang digunakan terdiri dari tiga yaitu hand signal, ujian lisan dan ujian tertulis.

Tabel 1. Rincian Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian di SDN 14 Pauh Padang

No	Tgl/ Bln	Media ajar interaktif	Variabel	Strategi
1	10/04	Pengenalan media video, permainan, kuis	Ketertarikan	Hand Signal
2	13/04	Pengenalan permainan dan kuis interaktif	Ketertarikan	Hand Signal
3	30/04	Pengenalan video dan praktek Silat	Ketertarikan	Hand Signal
4	15/06	Pengenalan buku <i>Pop-Up</i> dan AR	Ketertarikan	Hand Signal
5	30/07	Pengenalan seni ukir Minangkabau.	Pengetahuan	Ujian Lisan
6	03/08	Pemberian materi terkait pakaian adat, randai dan rumah gadang menggunakan media ajar interaktif	Pengetahuan	Ujian Tertulis

Evaluasi terhadap perubahan ketertarikan siswa dilakukan pada pertemuan ke-1 sampai dengan ke-4 dengan strategi hand signal. Sedangkan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa/i mengenai materi yang diajarkan dilakukan pada pertemuan ke-5

dan ke-6, berturut-turut menggunakan indikator ujian lisan dan ujian tertulis. Pada dua pertemuan terakhir tersebut, hal yang paling diperhatikan yaitu pengetahuan siswa/i mengenai materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media pendukung. Sebelum dilakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan media, terlebih dahulu dilakukan *pre-test*. Dimana sebelum pelaksanaan *pre-test* dilakukan proses belajar mengajar dengan metode ceramah. Hal ini bertujuan untuk melihat perbandingan tingkat pengetahuan siswa/i setelah dilakukannya kegiatan proses belajar secara konvensional dan menggunakan media.

Tahapan Evaluasi

Kegiatan yang dilaksanakan dievaluasi terhadap empat hal yaitu evaluasi persiapan, evaluasi pelaksanaan, evaluasi ketertarikan dan evaluasi pengetahuan. Evaluasi persiapan terkait dengan persiapan media ajar interaktif dan waktu pelaksanaan. Evaluasi pelaksanaan berhubungan dengan ketepatan rencana dengan pelaksanaan kegiatan. Kedua evaluasi tersebut tidak berhubungan langsung dengan siswa, melainkan dengan kepala sekolah dan guru sebagai mitra.

Evaluasi yang langsung berhubungan dengan siswa adalah evaluasi terkait dengan perubahan ketertarikan dan peningkatan pengetahuan siswa sebelum dan setelah menggunakan media ajar interaktif. Evaluasi ini dilakukan dengan menguji hipotesis berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Uji hipotesis yang digunakan adalah terkait dengan perbedaan dua rata-rata terikat dengan jumlah sampel sebanyak 22 orang. Oleh karena itu digunakan jenis uji T dengan tingkat signifikan 5%. Terdapat dua pasang hipotesis yang perlu diuji dalam evaluasi ini, yaitu:

1. Hipotesa untuk variabel ketertarikan

H_0 = Ketertarikan siswa sebelum menggunakan media ajar interaktif sama dengan ketertarikan siswa setelah menggunakan media ajar interaktif.

H_a = Ketertarikan siswa setelah menggunakan media ajar interaktif lebih besar daripada ketertarikan siswa sebelum menggunakan media ajar interaktif.

2. Hipotesa untuk variabel pengetahuan

H_0 = Pengetahuan siswa sebelum menggunakan media ajar interaktif sama dengan pengetahuan siswa setelah menggunakan media ajar interaktif.

H_a = Pengetahuan siswa setelah menggunakan media ajar interaktif lebih besar daripada pengetahuan siswa sebelum menggunakan media ajar interaktif.

Sedangkan dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis ini yaitu, jika $|t_{hitung}| > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, H_a diterima dan jika $|t_{hitung}| \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima, H_a ditolak.

Upaya Keberlanjutan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan pada semester genap untuk kelas 4 sekolah dasar. Selanjutnya sebagai upaya dalam keberlanjutan program langkah-langkah yang telah dilakukan yaitu:

1. Guru telah mendapatkan pendampingan penggunaan media ajar interaktif mata pelajaran BAM. Kegiatan ini sangat penting untuk kelangsungan program. Guru telah menguasai semua media ajar yang telah dibuat dan juga mampu memberikan masukan untuk pengembangan ke depannya.
2. Pihak SDN No. 14 Pauh, Padang dan Jurusan Teknik Elektro Unand melakukan kesepakatan untuk melanjutkan kerja sama dalam pengembangan media ajar interaktif BAM.
3. Dikarenakan besarnya manfaat dari kegiatan ini, maka Jurusan Teknik Elektro Unand telah bersedia menanggung biaya kelanjutan kegiatan dan menugasi staf pengajarnya untuk melalui Surat Tugas No: 1376/UN.16.9.5.5/PM.01.00/2019 untuk pelaksanaan kegiatan satu tahun ke depan.
4. Media interaktif www.sibuyuang.com telah mendapatkan sertifikat Hak Cipta dengan No pencatatan 000147602. Ini merupakan hal penting dalam keberlanjutan kegiatan terutama terkait kepemilikan karya agar tidak terjadi permasalahan hukum dikemudian hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan kegiatan pengabdian, maka didapatkan data hasil perbandingan untuk melihat perubahan ketertarikan dan pengetahuan siswa/i mengenai materi pelajaran BAM dengan proses belajar konvensional dan menggunakan media. Data perubahan ketertarikan diambil pada pertemuan ke 1, 2, 3 dan 4 yang dilakukan dengan memberi pertanyaan dan dievaluasi dengan strategi hand signal. Sedangkan data mengenai pengetahuan siswa/i dilakukan pada pertemuan ke-5 dan ke-6 dengan masing-masing dievaluasi dengan strategi hand signal dan uji tertulis.

Evaluasi Variabel Ketertarikan

Perubahan sikap siswa/i terkait ketertarikan pada mata pelajaran BAM dilihat pertemuan ke 1 s/d 4 dengan materi berturut-turut baju adat, randai, silek dan rumah gadang. Siswa diberikan *pre-test* dan *post-test* pada setiap pertemuan. Terdapat 8 pertanyaan pada pertemuan pertama dan masing-masing 4 pertanyaan pada pertemuan kedua sampai dengan empat. Jumlah pertanyaan secara keseluruhan pada uji tingkat ketertarikan siswa/i yaitu 20 pertanyaan. Jumlah masing-masing siswa mengangkat tangan pada *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Perubahan Ketertarikan Siswa/i Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Interaktif

X	A/ B	Responden																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	A	2	3	1	1	0	1	0	3	0	1	3	0	1	1	4	0	2	1	1	0	2	1
	B	4	3	4	5	3	4	3	3	5	3	4	4	4	2	5	3	4	4	3	4	4	5
2	A	1	2	0	1	0	2	1	0	0	2	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1
	B	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3
3	A	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	2	1	0	1	0	0	1	1	0
	B	2	4	2	2	3	3	2		3	3	2	3	0	4	1	2	3	2	2	2	1	2
4	A	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0
	B	1	2	0	3	1	1	0	2	2	0	1	0	2	0	0	3	0	1	0	3	1	3
Total	A	4	5	2	4	1	4	1	3	0	3	5	1	1	4	7	1	4	2	2	1	4	2
	B	10	12	8	12	10	10	8	11	12	9	11	6	12	5	10	11	9	9	8	10	9	14

X = pertemuan ke- , A = *Pre-test*, B = *Post-test*

Secara umum terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap jumlah siswa yang mengangkat tangan ketika diberikan pertanyaan setelah menggunakan media interaktif. Rasio rata-rata siswa yang mengangkat tangan sebelum dan setelah pelaksanaan media interaktif adalah 2,77:9,81 (dibulatkan menjadi 3:10). Hal ini dapat dilihat pada Tabel 3. Rata-rata sebanyak 10 orang siswa telah mengangkat tangan ketika pertanyaan diberikan pada saat *post-test*. Sedangkan pada saat *pre-test* rata-rata hanya 3 siswa saja yang merespon pertanyaan dengan mengangkat tangan.

Tabel 3. Rata-Rata Data *Pre-test* dan *Post-test* Mengenai Peningkatan Ketertarikan Siswa/I

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pre-test</i>	2,77	22	1,77	0,37
	<i>Post-test</i>	9,81	22	2,08	0,44

Dalam proses uji hipotesis didapatkan nilai $t_{hitung} = -12,165$, $t_{tabel} = 1,7531$ dengan $df = 21$ dari 22 orang yang mengikuti kegiatan, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dikarenakan $|t_{hitung}| > t_{tabel}$. Ini berarti nilai rata-rata jumlah siswa yang tertarik dengan pelajaran BAM setelah menggunakan media interaktif lebih besar dibandingkan dengan jumlah siswa yang tertarik dengan pelajaran BAM sebelum menggunakan media interaktif. Media interaktif yang dirancang ternyata telah berhasil meningkatkan minat siswa untuk mempelajari BAM.

Tabel 4. Hipotesa Peningkatan Ketertarikan Siswa/i Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Interaktif

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
<i>Pre-test - Post-test</i>	-7,04	2,71	0,57	-8,24	-5,84	-12,16	21	0,00

Evaluasi Variabel Pengetahuan

Pre-test dilaksanakan pada awal kegiatan yang bertujuan sebagai pembandingan pengetahuan siswa/i sebelum dan sesudah penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran BAM. Sebelum dilaksanakan *pre-test*, proses belajar mengajar dilakukan dengan cara biasa atau metode ceramah. Setelah itu, proses belajar mengajar dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan materi yang sama. Pada akhir pembelajaran dilakukan uji pengetahuan untuk melihat perbandingan tingkat pengetahuan siswa/i dalam memahami materi terkait. Tingkatan pengujian yang dilakukan berada pada tingkat mengetahui. Kegiatan *pre-test* dan *post-test* untuk melihat tingkat pengetahuan siswa/i pada pertemuan ke-5 dilakukan dengan metode hand signal, sedangkan pada pertemuan ke-6 dilaksanakan dengan cara uji tertulis.

Tabel 5 merupakan hasil perbandingan siswa/i yang menjawab betul pertanyaan yang diajukan sebelum dan sesudah menggunakan media ajar interaktif. Pada pertemuan ke-5 uji pengetahuan dilakukan dengan strategi hand signal dengan empat pertanyaan, sedangkan untuk pertemuan ke-6 dilakukan dengan strategi ujian tertulis dengan 12 pertanyaan. Jumlah siswa/i yang mengikuti pelaksanaan kegiatan dalam pengujian pengetahuan ini sebanyak 22 orang.

Tabel 5. Perbandingan Jumlah Siswa/i Menjawab Benar Pada Kegiatan *Pre-test* dan *Post-test*

X	A/ B	Responden																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	A	2	3	1	1	0	1	0	3	0	1	3	0	1	1	4	0	2	1	1	0	2	1
	B	4	3	4	5	3	4	3	3	5	3	4	4	4	2	5	3	4	4	3	4	4	5
2	A	1	2	0	1	0	2	1	0	0	2	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	
	B	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3
3	A	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	2	1	0	1	0	0	1	1	0
	B	2	4	2	2	3	3	2	3	3	2	3	0	4	1	2	3	2	2	2	1	2	3
4	A	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0
	B	1	2	0	3	1	1	0	2	2	0	1	0	2	0	0	3	0	1	0	3	1	3

Tabel 6 memperlihatkan beberapa informasi terkait hasil *pre-test* dan *post-test* pada pertemuan ke-5 dan 6 yang terkait dengan variabel pengetahuan. Rata-rata nilai

siswa pada saat *pre-test* adalah 3,3636 dari total 16 pertanyaan, atau sekitar 21 dari total 100. Nilai ini sangat rendah karena di bawah nilai ke lulusan minimal 60 untuk pelajaran BAM. Namun setelah implementasi media interaktif, rata-rata jumlah benar siswa menjadi 12 dari total 16 pertanyaan. Nilai ini memperlihatkan bahwa nilai rata-rata kelas menjadi 75. Peningkatan yang sangat jauh dan telah melewati batas nilai minimum ke lulusan.

Tabel 6. Rata-Rata Perubahan Pengetahuan Siswa/i Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pre-test</i>	3,36	22	1,98	0,42
	<i>Post-test</i>	12,45	22	2,84	0,60

Berdasarkan Tabel 7, dapat lihat bahwa terjadi perubahan rata-rata pengetahuan siswa/i sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran sebesar 9,13043. Jika dilihat dari uji hipotesis, dimana $N = 22$ orang maka $t_{hitung} = -16,645$ sedangkan $t_{tabel} = 1,721$ dengan $df = 21$. Berdasarkan landasan pengambilan keputusan, jika $|t_{hitung}| > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, H_a diterima. Hasil dari uji hipotesis yaitu terjadi perubahan peningkatan pengetahuan siswa/i yaitu pengetahuan siswa setelah menggunakan media ajar interaktif lebih besar daripada pengetahuan siswa sebelum menggunakan media ajar interaktif.

Tabel 7. Hipotesis Peningkatan Ketertarikan Siswa/i Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media

Konvensional - Media interaktif	Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
	-9,09	2,56	0,54	-10,22	-7,95	-16,64	21	0,00

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Serangkaian kegiatan terkait dengan perancangan, implementasi dan evaluasi media belajar interaktif pada mata pelajaran BAM telah berhasil dilaksanakan pada kelas 4 SDN No. 14 Pauh, Padang dengan jumlah siswa 22 orang. Media belajar yang dikembangkan berupa laman website www.sibuyuang.com dan miniatur model gonjong. Evaluasi terhadap variabel ketertarikan dan pengetahuan siswa telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh media belajar yang dirancang terhadap kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah media ajar digunakan.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis terhadap variabel ketertarikan, didapatkan bahwa ketertarikan siswa setelah implementasi media interaktif lebih besar dibandingkan dengan sebelum implementasi.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis terhadap variabel pengetahuan, didapatkan bahwa

pengetahuan siswa setelah implementasi media interaktif lebih besar dibandingkan dengan sebelum implementasi.

3. Media ajar yang dirancang telah berhasil meningkatkan rata-rata jumlah siswa yang tertarik mengikuti pelajaran ini menjadi sekitar 3 kali lipat.
4. Media ajar telah berhasil meningkatkan rata-rata pengetahuan siswa terhadap materi menjadi sekitar 3 kali lipat.

SARAN

Berdasarkan evaluasi menyeluruh kegiatan, maka saran yang perlu diperhatikan adalah sbb:

1. Kegiatan ini telah berhasil diterapkan pada semester genap kelas 4, maka sangat disarankan untuk mengembangkan kegiatan pada semester ganjil kelas 4 pada tahapan kelanjutan pertama.
2. Pada tahap kelanjutan kedua, maka penerapan dapat dilakukan pada kelas 3 s/d 6 baik semester ganjil maupun genap.
3. Lebih banyak bekerja sama dengan lembaga kebudayaan dan penggiat budaya agar isi dari media ajar dapat terjaga kualitasnya.
4. Media ajar memuat materi yang lebih lengkap pada laman dan tidak hanya terpaku pada kurikulum pembelajaran BAM saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Riset dan Perguruan Tinggi yang telah memberikan dana agar kegiatan PKM-M ini dapat terlaksana dengan baik berdasarkan Surat Keputusan No. B/ 81/ B. B3/ KM. 02. 01/ 2019 tanggal 20Maret 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z., 2010. Evaluasi Pembelajaran (Teori dan Praktik). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Arifin, Z., 2009. Evaluasi Pembelajaran. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Azhar, A. 2007. Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Hamalik, O. 1986. Media Pendidikan. Alumni, Bandung.
- Hariyanto, S. 2011. Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar. Rosda, Surabaya.
- Purwanto, N. 2002. Administrasi dan Supervisi Pendidikan. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.

- Rusman. 2014. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionlisme Guru. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sadiman, A. S. 1993. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang memengaruhinya. Rineka Cipta, Jakarta.
- Suprijono, A. 2013. Cooperative Learning. Pustaka Belajar, Surabaya.
- Usman, M. U. 1994. Menjadi Guru Profesional. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Winataputra, U. S. 2007. Teori Belajar dan Pembelajaran. Universitas Terbuka, Jakarta.