

Analisis Pemanfaatan Media Kiteklar dan SmarTV dalam Pembelajaran IPS: Studi Kasus di Kelas 6 SDN 2 Sokawera

Kartika Sari¹, Tutuk Ningsih²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto

E-mail: kartikasari242@guru.sd.belajar.id¹, tutuk@uinsaizu.ac.id²

Article History:

Received: 03 Februari 2025

Revised: 15 Maret 2025

Accepted: 21 Maret 2025

Keywords: Media

Pembelajaran, Kiteklar,
SmarTV, IPS, Sekolah Dasar.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran Kiteklar (Kincir Teman Belajar) dan SmarTV dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas 6 yang masuk ke dalam Kurikulum Merdeka yang lebih luas sehingga pada penelitian ini lebih dikhususkan pada Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi tarian adat, asal daerah dan ibukota provinsinya di kelas 6 SDN 2 Sokawera Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas. Penelitian ini merupakan studi kasus dengan pendekatan kualitatif yang melibatkan 32 siswa (15 perempuan dan 17 laki-laki) sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media Kiteklar dan SmarTV mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Kiteklar yang merupakan media pembelajaran interaktif berbasis kincir atau permainan, efektif dalam menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pembelajaran aktif. Sementara itu, SmarTV membantu visualisasi materi pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar (SD) memegang peranan krusial yang dapat membentuk pemahaman siswa tentang masyarakat, budaya, dan lingkungan. Melalui IPS, siswa diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Salah satu materi esensial dalam pembelajaran IPS adalah pengenalan keragaman budaya Indonesia, khususnya melalui tarian adat dan ibukota provinsi. Materi ini tidak hanya memberikan informasi faktual, namun juga menumbuhkan perasaan cinta tanah air dan rasa bangga terhadap warisan budaya bangsa.

Menurut teori konstruktivisme dalam pendidikan, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti Kiteklar dan SmarTV

diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS seringkali dianggap membosankan oleh murid. Hal itu disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya yaitu:

1. Metode pembelajaran yang bersifat konvensional: Pendidik/guru cenderung menggunakan metode ceramah yang membosankan dan penugasan yang kurang interaktif, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi.
2. Kurangnya penggunaan/pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif/inovatif: Seringkali media pembelajaran yang ada kurang menarik dan tidak relevan dengan minat siswa, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

Permasalahan ini diperkuat oleh temuan dari beberapa penelitian terdahulu yang meneliti terkait pentingnya penggunaan media interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Salah satunya, penelitian dari Tutuk Ningsih (Pengembangan Alat Permainan Edukatif, 2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan media khususnya dalam pengembangan alat edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pengertian dari media pembelajaran sendiri yang dikutip dari buku tersebut yaitu Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Tutuk Ningsih, 2018).

Dalam konteks ini, penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji pemanfaatan dua media pembelajaran inovatif, yaitu Kitemlar dan SmarTV, dalam pembelajaran IPS materi tarian adat dan ibukota provinsi di kelas 6 SDN 2 Sokawera, Somagede, Banyumas.

1. Kitemlar (Kincir Teman Belajar): Media pembelajaran interaktif berbentuk kincir yang berisi informasi tentang tarian adat dan ibukota provinsi. Kitemlar dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.
2. SmarTV: Media visual yang digunakan untuk menampilkan video dan gambar yang relevan dengan materi pembelajaran. SmarTV membantu siswa memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami.

Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif ini, diharapkan pembelajaran IPS menjadi lebih menarik, interaktif, dan juga lebih efektif, sehingga dapat menumbuhkan/meningkatkan pemahaman serta minat siswa dalam materi pembelajaran yang diajarkan. Sehingga ditemukan rumusan penelitian sebagai berikut: Apakah pemanfaatan media Kitemlar dan SmarTV dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi tarian adat dan ibukota provinsi di kelas 6 SDN 2 Sokawera?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini yang paling tepat adalah penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Berikut adalah elemen-elemen penting yang perlu dijabarkan dalam metode penelitian:

1. Lokasi dan Waktu Penelitian: SDN 2 Sokawera, Somagede, Banyumas dan waktu pelaksanaan penelitian hari Senin tanggal 10 Maret 2025.
2. Subjek Penelitian: 32 siswa kelas 6 SDN 2 Sokawera (15 perempuan dan 17 laki-laki).
3. Jenis Data: Pertama data primer seperti hasil observasi, wawancara dengan siswa dan guru, serta dokumentasi (foto/video) selama proses pembelajaran. Dan data sekunder seperti dokumen kurikulum, RPP/Modul Ajar, dan data siswa.
4. Teknik Pengumpulan Data: Pertama Observasi dengan mengamati proses pembelajaran IPS dengan fokus pada pemanfaatan media *Kitemlar* dan *SmarTV*. Kedua Wawancara dengan

menggali informasi lebih dalam dari siswa dan guru terkait pengalaman dan pendapat mereka tentang penggunaan media pembelajaran tersebut. Ketiga Dokumentasi: mengumpulkan foto/video kegiatan pembelajaran dan dokumen-dokumen terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pembelajaran IPS di kelas 6 SDN 2 Sokawera dengan menggunakan Kitemlar dan SmartTV menunjukkan hasil yang sangat positif. Meskipun dilaksanakan pada hari Senin, 10 Maret 2025 di bulan Ramadhan, siswa tetap antusias dan aktif mengikuti pembelajaran. Penggunaan media Kitemlar dan SmartTV memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional, membuat siswa merasa pembelajaran lebih menantang, seru, dan menyenangkan, sehingga mereka tidak mudah mengantuk.

Kitemlar, sebagai media pembelajaran interaktif berbentuk kincir, berhasil menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pembelajaran aktif. Siswa terlihat bersemangat memutar kincir dan menjawab pertanyaan yang muncul. SmartTV membantu visualisasi materi pembelajaran melalui video dan gambar, sehingga siswa lebih mudah memahami materi tarian adat, asal daerah, dan ibukota provinsi.

Hasil wawancara dengan murid kelas 6 menunjukkan bahwa mereka merasa senang dan antusias belajar dengan Kitemlar dan SmartTV. Kitemlar dianggap unik, mudah diingat, dan menantang. Beberapa siswa menyatakan bahwa Kitemlar membuat mereka merasa tertantang karena tidak tahu pertanyaan apa yang akan muncul. SmartTV dianggap menyenangkan, mudah dipahami, dan memudahkan belajar karena tidak perlu menulis. Siswa juga senang karena dapat menonton video pembelajaran yang menarik.

Guru juga merasakan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran ini. Antusiasme siswa membuat guru lebih bersemangat dalam mengajar. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut efektif, terutama dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Namun, terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media pembelajaran ini. Kitemlar: Saat jam istirahat, siswa terlalu bersemangat bermain dengan Kitemlar, sehingga salah satu bagiannya patah dan harus diperbaiki. SmartTV: Jaringan wifi atau internetnya mengalami gangguan sehingga harus mengisi kuota data HP/gadget untuk dapat hotspot internet.

Pembahasan

Dari hasil observasi terlihat bahwa murid lebih aktif dan lebih antusias ketika pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan media *Kitemlar*. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa *Kitemlar* membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Kemudian, dari dokumentasi foto/video terlihat siswa bersemangat dalam menggunakan *Kitemlar* dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Data-data tersebut dianalisis untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas *Kitemlar* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan melakukan analisis data secara sistematis dan mendalam, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif tentang pemanfaatan media *Kitemlar* dan *SmartTV* dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan teknik analisis data di penelitian kualitatif, dilakukan melalui langkah/tahapan sebagai berikut: Pertama reduksi data dengan cara memilah dan memfokuskan informasi.

Proses Seleksi untuk memilah sebagai berikut, setelah data terkumpul dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, langkah pertama adalah memilah data mana yang relevan dengan fokus penelitian. Seperti dalam observasi, kita akan mendapatkan catatan yang menggambarkan interaksi

siswa dengan *Kitemlar* dan *SmarTV*, ekspresi mereka saat belajar, dan interaksi antara guru dan siswa. Dalam wawancara, kita akan fokus pada jawaban siswa dan guru yang berkaitan dengan pengalaman mereka menggunakan media tersebut, pemahaman mereka tentang materi, dan pendapat mereka tentang efektivitas media. Serta dokumentasi foto dan video akan dipilih yang menunjukkan penggunaan media dalam konteks pembelajaran.

Proses Pemfokusan untuk memfokuskan informasi sebagai berikut: Pertama data yang relevan kemudian difokuskan pada tema-tema utama penelitian, seperti: Penggunaan *Kitemlar* dalam pembelajaran. Penggunaan *SmarTV* dalam pembelajaran. Motivasi belajar siswa. Pemahaman siswa tentang materi. Data yang tidak relevan dengan tema-tema ini akan disisihkan. Setelah kedua proses tersebut dilalui lanjut ke tahap Proses Penyederhanaan dan Abstraksi yang dilaksanakan sebagai berikut: Pertama data yang telah difokuskan kemudian disederhanakan dan diabstraksikan. Seperti, catatan observasi yang panjang dapat diringkas menjadi poin-poin penting. Selanjutnya jawaban wawancara yang beragam dapat dikelompokkan berdasarkan kategori tertentu. Tujuan dilakukannya langkah ini adalah untuk membuat data yang tersedia menjadi lebih mudah dikelola dan dianalisis.

Dari hasil observasi terlihat bahwa murid lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada saat menggunakan media *Kitemlar*. Hal ini didukung oleh data hasil wawancara dengan murid yang mengatakan bahwa *Kitemlar* membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Kemudian, dari dokumentasi foto/video terlihat siswa bersemangat dalam menggunakan *Kitemlar* dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Data-data tersebut dianalisis untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas *Kitemlar* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan melakukan analisis data secara sistematis dan mendalam, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif tentang pemanfaatan media *Kitemlar* dan *SmarTV* dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil wawancara dengan sebagian sample siswa putra dan putri menggunakan pertanyaan yang sama sebagai berikut, Pertanyaan pertama: Bagaimana perasaanmu belajar menggunakan kitemlar?, jawaban dari Nimvea "Sangat menyenangkan, dan sangat unik bagi saya sendiri. Gambar yang ada di kitemlar juga dapat diingat dengan mudah". Pertanyaan kedua, Bagaimana perasaanmu belajar menggunakan smarttv?, jawabannya "Dapat melihat media video dan menyenangkan, dan pastinya mudah dipahami dan dipraktekkan". Menurut Herza, ketika ditanya pertanyaan yang sama terkait kitemlar jawabannya, "Asik, karena saya suka belajar menggunakan kincir dan mendapatkan pertanyaan random". Ketika Herza ditanya terkait smartv jawabannya, "Sangat senang, karena tidak perlu menulis". Terkait kitemlar Enjelina menjawab, "Saya sangat senang karena saya suka belajar sambil bermain" terkait smartv Enjelina menjawab, "Saya senang karena saya suka menonton smartv di rumah dan belajar menggunakan smartv". Nadira menjawab pertanyaan pertama, "Senang karena menggunakan kitemlar itu asik" dan pertanyaan kedua singkat padat dan jelas jawabannya, "Menyenangkan". Pertanyaan pertama Nayla menjawab, "Menyenangkan, karena saya seperti ditantang oleh kitemlar, soalnya saya tidak tahu kitemlar ini akan berhenti di pertanyaan yang mana jadi saya sangat merasa tertantang" dan pertanyaan kedua menjawab, "Menyenangkan karena saya bisa menonton pembelajaran tema apa saja menggunakan smartv". Septi menjawab pertanyaan pertama, "Senang dan tidak membosankan dan kita juga bisa belajar dengan cara tetap berfikir dengan permainan yang asik" dan pertanyaan kedua jawabannya, "Senang dan gambarnya jelas". Masih dengan pertanyaan yang sama Rajendra menjawab, "Menurut saya belajar menggunakan kitemlar itu lumayan asik dan ada sensasi grogi saat maju" dan jawaban pertanyaan kedua, "Perasaan saya itu senang karena lebih mudah menyerap pembelajaran dengan menonton video". Agil menjawab Pertanyaan pertama, "Senang karena bisa meningkatkan kecerdasan" dan jawaban pertanyaan kedua, "Senang karena dapat melihat pelajaran

di tv". Pertanyaan pertama Royyan menjawab, "Senang karena bisa tahu budaya budaya di Indonesia" dan kedua jawabannya, "Senang karena bisa belajar dan menonton". Hasil wawancara yang terakhir ditulis disini dari 32 siswa yaitu dari Della yang menjawab pertanyaan Bagaimana perasaanmu belajar menggunakan kitemlar? "Senang karena dapat menambah ilmu pengetahuan di materi tertentu" dan pertanyaan Bagaimana perasaanmu belajar menggunakan smarttv? "Senang karena dapat menonton sesuatu yang berkaitan dengan pelajaran".

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti Kitemlar dan SmartTV, bisa meningkatkan motivasi dan partisipasi murid dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, dan interaktif. Kitemlar, sebagai media pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui pengalaman langsung maupun melalui kolaborasi dengan teman sebaya.

Penggunaan SmartTV juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Visualisasi materi pembelajaran melalui video dan gambar membantu siswa membangun pemahaman yang lebih konkret dan bermakna. Hal ini sejalan dengan teori belajar visual, yang menjelaskan bahwa siswa lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual.

Antusiasme siswa yang tinggi, bahkan saat berpuasa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dianggap menarik oleh siswa akan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Tentu semua ini menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk hal penting karena mampu menciptakan motivasi intrinsik yang merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Hal penting yang dirasakan saat menghadapi kendala dalam penggunaan Kitemlar menunjukkan pentingnya pengelolaan media pembelajaran harus baik. Guru harus memberikan arahan dengan jelas kepada murid tentang cara menggunakan media pembelajaran dengan benar dan aman.

Saran untuk perbaikan antara lain: Kitemlar, guru perlu memberikan pengawasan lebih ketika jam istirahat agar siswa lebih berhati-hati saat bermain Kitemlar. SmartTV, menyediakan paket data cadangan untuk mengantisipasi gangguan jaringan internet.

Dokumentasi kegiatan pembelajaran menggunakan Kitemlar dan Smartv hari Senin tanggal 10 Maret 2025 di kelas 6 SD Negeri 2 Sokawera Korwilcam Dindik Somagede Kabupaten Banyumas dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai keberagaman budaya di Indonesia khususnya terkait tari tradisional, daerah asal serta ibukota provinsinya sebagai berikut:



Gambar 1. Penggunaan Kitemlar



Gambar 2. Penggunaan Smartv

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media Kitemlar dan SmartTV efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas 6 SDN 2 Sokawera. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta relevan mampu menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif serta bermakna bagi siswa. Sehingga dalam pembahasan ini telah membuktikan jawaban dari rumusan masalah yang tersedia, bahwa pemanfaatan media Kitemlar dan SmartTV dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi tarian adat dan ibukota provinsi di kelas 6 SDN 2 Sokawera.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran inovatif, seperti Kitemlar dan SmartTV, terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas 6 SDN 2 Sokawera. Media pembelajaran ini mampu menciptakan/meningkatkan motivasi, partisipasi serta pemahaman murid. Kitemlar, sebagai media pembelajaran berbasis permainan, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. SmartTV, dengan visualisasi materi pembelajaran, membantu siswa membangun pemahaman yang lebih konkret dan bermakna. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti Kitemlar yang patah dan gangguan jaringan internet pada SmartTV, hal tersebut tidak mengurangi efektivitas media pembelajaran ini. Dengan pengelolaan dan penggunaan yang tepat, Kitemlar dan SmartTV dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya materi IPS di sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamdani, M. (2011). Strategi belajar mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Heryani, A., Mulyani, E., & ... (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Didaktika: Jurnal Kependidikan.
- Mukti, C. P., Nurdiniah, D., & ... (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. PEMA.
- Rokaliana. (n.d.). Media Pembelajaran IPS yang Inovatif. E-PROCEEDINGS UMP.
- Siregar, L. H. (n.d.). Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101873 Desa Baru Kec. Batang Kuis. Jurnal Online Edukasi.
- Fika Husna Hayati, & Tutuk Ningsih. (2024). Peran Media Sosial dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MI Ma'arif NU 1 Ajibarang Wetan. Islamika Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan
- Tutuk Ningsih. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif "Kartu Baca Ngaji Asyik" Untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: Istana Agency.
- Nur Hikmah, & Tutuk Ningsih. (2023). Media Pembelajaran Globe dan Peta Pada Materi Kenampakan Alam (IPS) Pada Siswa Kelas IV MI Ma'arif NU Batuanten. De_Journal (Dharmas Education Journal).