



Covidku Amati-Tuliskan-Kampeyakan Dalam Pembelajaran PPKN Pada Masa Pandemi Siswa Kelas 4 SD Negeri Bawang 3 Kota Kediri

Dewi Sholihatur Rohmah¹, Nur Lailiyah²

SDN Bawang 3 kota Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²
e-mail: dewisholihaturrihmah@gmail.com ¹, lailiya86@unpkediri.ac.id ²

ABSTRACT

This study aims to produce technology-based PPKn learning media innovations, especially Powerpoint media for SDN Bawang 3 students in Kediri. This research also seeks to increase students' interest and motivation to learn, improve learning outcomes, and instill independent character. PowerPoint media innovation has three working mechanisms: observe, write, and campaign. The learning media innovation development model used in this study is the Lee & Owens model. The Lee & Owens model steps start from the stages of problem analysis, planning, development, implementation, and evaluation. The results of this study can increase students' motivation, activeness in learning and make learning more meaningful so that students can apply it in everyday life and train students' courage; this is proven by students being able to campaign for ways to save energy in everyday life in the form of videos.

Keywords: learning media, covid-19 pandemic, sd bawang 3

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan inovasi berupa media pembelajaran PPKn berbasis teknologi (IT) khususnya media *Powerpoint* untuk siswa SDN Bawang 3 kota Kediri. Penelitian ini juga bertujuan untuk, meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar, dan menanamkan karakter mandiri dalam diri siswa. Inovasi media *powerpoint* memiliki tiga mekanisme kerja yaitu: amati, tuliskan, dan kampanyekan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, model pengembangan inovasi media pembelajaran menggunakan model Lee & Owens dengan metode deskriptif kualitatif. Adapun langkah-langkah dalam model Lee & Owens yakni dimulai dari tahap analisis permasalahan, merencanakan, mengembangkan, menerapkan media, dan terakhir evaluasi. Pada pengembangan model Lee & Owens menggunakan teknik analisis kebutuhan serta analisis front-end, sedangkan data diperoleh melalui observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan motivasi, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih bermakna sehingga siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari serta melatih keberanian siswa, hal ini terbukti dengan siswa mampu mengkampanyekan cara menghemat energi dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk video.

Kata Kunci: media pembelajaran, pandemi covid-19, sd bawang 3

Correspondensi Author*): Nur Lailiyah²

PENDAHULUAN

Jutaan orang telah terinfeksi *Corona Virus Disease* 2019 atau Covid 19, bukan hanya di Indonesia bahkan di ratusan negara yang ada di dunia, tidak hanya sekedar menginfeksi lalu sembuh namun sudah banyak menyebabkan kematian bagi penderitanya. Pengaruh dari Pandemi Covid-19 hampir merambah ke semua aspek kehidupan, termasuk aspek pendidikan. Penyakit yang tak terlihat dan tanpa gejala serta bisa menginfeksi siapa saja ini memaksa pemerintah untuk membuat kebijakan baru demi memutus persebaran wabah Covid-19.

Pemerintah memberlakukan kebijakan menutup lembaga pendidikan dengan berbagai pertimbangan diantaranya guru dan siswa bisa berperan sebagai pembawa dan penyebar penyakit ini. Konsekuensi kebijakan tersebut ditindaklanjuti dengan solusi pembelajaran daring (dalam jaringan) untuk memperlambat penyebaran covid-19, hal ini menuntut peran guru. Tuntutan atas guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar, sehingga walaupun tanpa tatap muka materi bisa tersampaikan dengan maksimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 terkait Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19). Melihat situasi saat ini, guru bukan lagi memiliki peran dalam menentukan fakta dan konsep belajar, melainkan bertugas untuk menyediakan, mengembangkan, dan memperkaya pengalaman belajar siswa (Tarigan, 2021). Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya memahami konsep materi saja, akan tetapi siswa mampu memperoleh pengalaman nyata dan memiliki keterampilan hidup guna menyongsong tantangan di masa depan. Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, terkait Standar Pendidikan Nasional, Pasal 19 Ayat 1, yang menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mampu memotivasi siswa untuk berperan secara aktif, kreatif dan mandiri sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik yang dimiliki oleh siswa.

Pada masa pandemi ini pembelajaran tidak lagi difokuskan pada hasil, melainkan bagaimana proses melaksanakan pembelajaran secara daring yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran daring memiliki beberapa tantangan atau kendala, misalnya dari aspek sumber daya manusia; guru yang belum familiar dengan proses pembelajaran yang menggunakan informasi teknologi (IT), sarana-prasarana yang berkaitan internet, gawai, ataupun laboratorium komputer, dan teknis implementasi (Hendrizal, 2019). Guru harus lebih ekstra kerja keras dalam meningkatkan kompetensi dan keterampilan dalam mengajar, dukungan dan kebijakan sekolah juga turut andil dalam upaya menjadikan sumber daya manusia yang unggul dan siap dalam kondisi apa pun. Guru sebagai pelaksana pembelajaran juga membutuhkan pihak yang berwenang dalam mengevaluasi proses pembelajaran daring tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Beban belajar peserta didik secara psikologis juga harus diperhitungkan, terukur, baik secara materi maupun waktu. Guru tidak diperkenankan semata-mata hanya memberikan tugas saja, tetapi harus memperhitungkan secara baik. Peran guru dalam mengapresiasi setiap capaian peserta didik juga memiliki peran yang sangat penting. Kurikulum yang fleksibel dan siap menghadapi pandemi juga sangat dibutuhkan (Tarigan, 2021).

Sejauh ini, penerapan pembelajaran PPKn terkendala sedikitnya jumlah jam mengajar disetiap minggunya, sehingga pembelajaran belum maksimal apalagi kondisi saat pandemi menjadikan guru harus melakukan pembelajaran yang berbeda. Pembelajaran daring khususnya mata pelajaran PPKn (Nusarastriya, 2013; Andita, dkk. (2018), masih terkendala beberapa faktor, baik dari faktor kompetensi guru, orang tua, maupun infrastruktur pendukung. Masih banyak orang tua yang hanya memiliki gawai hanya satu dan dibawa bekerja, sehingga peserta didik kesulitan untuk mengerjakan tugas dari guru. Namun demikian, masih banyak cara yang dapat dilakukan oleh

guru agar peserta didik tetap mendapatkan haknya. Hal paling sederhana yang dapat dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan aplikasi yang biasa digunakan dalam berkomunikasi yaitu; *WhatsApp Group*, karena pengoperasiannya sangat simpel dan mudah diakses siswa sewaktu-waktu (Yuniasih, 2018), dengan demikian siswa diberikan kesempatan sehari bahkan lebih dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang sesuai dengan materi dan metode belajar yang digunakan.

Variasi yang dilakukan guru ketika pembelajaran daring juga sangat penting agar peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga akan lebih menyukai pelajaran tersebut dan menimbulkan efek pada tingkat pemahaman siswa. Lebih lanjut Mulyasa (2015) menyatakan bahwa salah satu keterampilan yang harus dimiliki guru adalah melakukan berbagai variasi dalam pembelajaran sehingga kebosanan peserta didik dapat diminimalkan serta menumbuhkan antusias, ketekunan dan partisipasi peserta didik. Variasi yang dimaksud dapat berupa variasi penggunaan media dan sumber belajar, variasi gaya mengajar guru, variasi interaksi guru dan peserta didik serta variasi kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Salah satu materi tematik yang dipelajari di kelas 4 adalah tentang energi yang seharusnya peserta didik langsung berhadapan dengan guru secara langsung dan berkomunikasi tetapi karena pandemi harus dilakukan secara daring, walaupun terbatas tetapi haruslah tetap dioptimalisasikan. Sebagaimana dalam kurikulum darurat pandemi yang diutamakan adalah pemahaman bukan nilai angka, jika anak sudah paham pasti juga bisa menalar suatu permasalahan sehingga siswa capak dan siap untuk hidup.

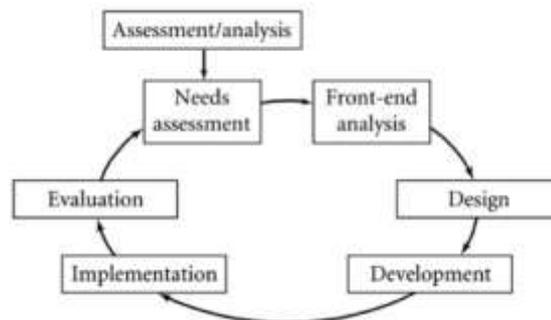
Berdasarkan uraian masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka guru perlu berinovasi serta merancang pembelajaran yang lebih menarik sesuai dengan situasi pandemi ini. Pembelajaran yang inovatif dan menarik bisa dicapai melalui penciptaan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan serta meningkatkan antusiasme peserta didik. Hal lain yang penting dipertimbangkan oleh guru adalah bagaimana melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran meskipun dilakukan secara daring. Guru juga perlu mendesain pembelajaran yang berbasis IT dan inovatif sehingga peserta didik dapat menghasilkan sebuah produk yang dapat mengembangkan kemampuan, keterampilan dan kreativitas serta dapat mengkomunikasikan dengan baik mengenai hasil karya mereka (Lailiyah & Wulansari, 2016).

Solusi yang ditawarkan oleh guru yaitu dengan membuat media COVIDKU ATK media ini merupakan perpaduan antara video pembelajaran, quiz dengan tahapan ATK (Amati-Tuliskan-Kampanyekan) berbasis *PowerPoint* interaktif, yang memungkinkan adanya interaksi siswa dalam menggunakan, sehingga diharapkan mampu memaksimalkan pembelajaran PPKn khususnya dalam materi cara menghemat energi.

Pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia interaktif mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dengan memiliki motivasi yang tinggi sebab ketertarikannya pada sistem multimedia audio visual yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar gerak, video, suara, dan animasi (Darmawan, 2012; Ramansyah, 2014; Prasetyo, 2016; Sintya, 2020). Berdasarkan ulasan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai media dalam pembelajaran dapat memberikan informasi yang tepat dan lebih mudah diterima dan memiliki interaktivitas kepada penggunaannya, sehingga bisa menghasilkan peserta didik aktif dalam proses belajar. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat mengakomodasi berbagai tipe atau gaya belajar peserta didik. Upaya dalam mewujudkan solusi yang ditawarkan agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan tidak membosankan serta menjawab semua permasalahan yang muncul penulis mengambil judul "Covidku ATK dalam Pembelajaran PPKn pada Masa Pandemi Siswa Kelas 4 SD Negeri Bawang 3".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan, model pengembangan inovasi media pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini yaitu menggunakan model Lee & Owens (2004). Langkah-langkah dalam model Lee & Owens yakni dimulai dari tahapan analisis kebutuhan (*needs assessment*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). sehingga diharapkan bahwa pengembangan produk selaras menggunakan arah tujuan yang diperlukan, (3) model pengembangan Lee & Owens terdapat tahap analisis kebutuhan serta analisis front-end yang mempunyai peranan krusial pada penelitian pengembangan. Jumlah responden sasaran sejumlah 32 siswa kelas 4 SD Negeri Bawang, sedangkan data diperoleh melalui observasi dan wawancara. Model pengembangan Lee & Owens (2004) memiliki lima langkah dalam pengembangannya.



Gambar 1: Model Pengembangan menurut Lee & Owens (2004).

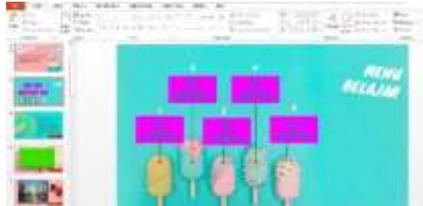
Tahap pertama yakni penilaian atau analisis, pada tahapan ini menganalisis kebutuhan dengan cara observasi dan wawancara di SDN Bawang 3 Kota Kediri. Hal tersebut bertujuan untuk melihat apakah ada ketidakseimbangan antara kondisi kenyataan di lapangan dan kondisi ideal serta menentukan kebutuhan yang ada di lapangan. Tahap kedua yaitu perencanaan, dalam tahapan ini perancangan media COVIDKU ATK yang akan digunakan, yang meliputi tahapan dalam penyusunan jadwal pembuatan media, penentuan tim proyek dalam pelaksanaan penyusunan media, penentuan spesifikasi media, penentuan isi materi yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, serta kontrol konfigurasi dan siklus *review*.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Tahap keempat yakni tahap implementasi, dalam tahapan ini melibatkan ahli yang berkaitan dengan materi dan media, guru sebagai pelaksana, serta siswa sebagai sasaran media. Produk yang diusulkan divalidasi oleh ahli media dan materi. Tahap kelima yakni Evaluasi, dalam tahapan ini digunakan untuk mengetahui ketercapaian dari tujuan penggunaan inovasi media pembelajaran COVIDKU ATK, evaluasi ini diukur dari lembar penilaian yang didapat dari validasi ahli media dan materi, sehingga akan diketahui apakah produk yang diusulkan dapat mengatasi permasalahan di lapangan atau perlu perbaikan. Data dalam penelitian ini menggunakan data linguistik. Yaitu, berupa komentar atau tanggapan, masukan atau saran, dan kritik untuk perbaikan media yang diusulkan. Sedangkan Instrumen yang digunakan dalam pemerolehan data yakni angket, lembar validasi, dan soal evaluasi. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dengan menerapkan teknik analisis deskriptif kualitatif, digunakan untuk mengolah data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

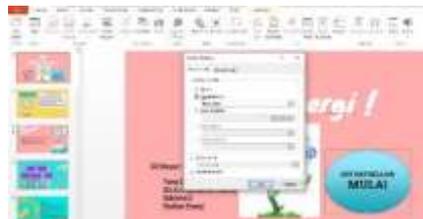
Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan sebelumnya, solusi yang diambil untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas 4 SD Negeri Bawang 3, muatan PPKn tentang cara

5. Lalu copy saja *shape* judul untuk menambahkan sub judul pilih warna dan *font* sesuka **hati**
6. Lalu buat tombol mulai
7. Untuk mempecantik tampilan silahkan tambahkan gambar yang sesuai materi
8. Buat *slide* selanjutnya dengan klik kanan pilih *duplicate*
9. Untuk *slide* kedua kita tuliskan tujuan pembelajaran
10. *Duplicate slide* ulang untuk buat menu bisa tambahkan icon untuk masing-masing.



Gambar 3.4 tampilan menu yang masing-masing sudah di *hyperlink* ke isi menu tersebut

11. Agar di *slide* 1 ketika di klik tombol mulai pindah ke *slide* selanjutnya bisa klik kotak mulai bukan tulisannya, lalu *insert action* lalu pilih *hyperlink*, jika ingin slide selanjutnya maka pilih *next slide*



Gambar 3.5 setting slide show

12. Jika berhenti disitu maka jika kita klik disembarang tombol mulaipun bisa ke *next* akan ke *slide selanjutnya*, maka kita harus ubah setelahnya di menu tampilan *slideshow* kemudian pilih *setup slideshow* pilih *browsed at kiosk (fullscreen)* lalu *OK*



Gambar 3.6 setting slide show

13. Sekarang aktifkan fungsi *trigger* untuk membuat kuis tentukan tempat untuk menuliskan soal dan pilihan jawaban, lalu tambahkan *emoticon* untuk memberi apresiasi pada jawaban yang benar atau salah, caranya dengan menggunakan fungsi *trigger*, klik di fungsi *animation* jadi pilih *icon jempol* jika benar pilih animation lalu tambahkan jenis *animation* yang diinginkan lalu klik *trigger* lalu tambah animation masuk dan keluar agar tidak tumpuk menumpuk, kita bisa menambahkan *effect option* lalu *sound*



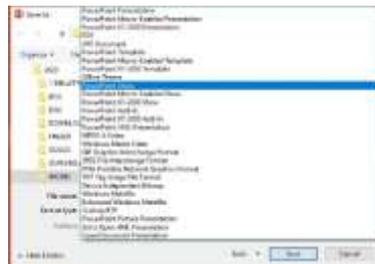
Gambar 3.7 tampilan quiz yang dijawab dengan benar

14. Untuk membuat soal kuis lagi cukup *duplicate* dan rubah soalnya saja, dan hanya menukar tempat pilihan jawaban tidak perlu membuat dari awal
15. Janga lupa pastikan tombol *next* atau lainnya yang di klik untuk melanjutkan ke slide yang diinginkan aktif
16. Pada tombol di menu tambahkan *hyperlink* di masing-masing menu ke tempat slide yang diinginkan atau tempat materi. Misalnya pada menu ayo menulis maka di *hyperlink* ke *slide-slide* berikut



Gambar 3.8 slide yang ada di menu Ayo Menulis

17. Jika sudah selesai *PowerPoint* selanjutnya adalah cara mempublish caranya dengan mengatur *save as type*-nya langsung pilih *show* jadi tidak perlu membuka file *PowerPoint* maka pilih *file save as* tentukan tempat, beri nama lalu *save as type* nya pilih *PowerPointshow* lalu *save*



Gambar 3.9 cara *save as/publish*

18. File dalam bentuk pps inilah yang akan dishare ke siswa dan digunakan sebagai media
19. Demikian langkah pembuatan media COVIDKU ATK, 4 hal utama dalam pembuatan media ini yaitu *insert hyperlink*, fungsi *trigger*, *setting slide show*, dan *publish PowerPointshow*

Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran dengan Menggunakan COVIDKU ATK

Pengaplikasian inovasi dalam pembelajaran di kelas yaitu siswa diminta untuk mengunduh dan menginstal aplikasi WPS pada *play store*. Hal ini bertujuan agar saat pembelajaran, siswa telah

memilik aplikasi yang bisa digunakan untuk membaca file dengan tipe PPT interaktif pada gawai masing-masing. Selanjutnya guru memberikan petunjuk pemakaian.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan COVIDKU ATK:

- a. Guru menyampaikan salam pembuka dan bertanya kabar siswa sekaligus menyiapkan siswa untuk mempersiapkan belajar melalui *WhatsApp Group*
- b. Guru memimpin berdo'a bersama
- c. Apersepsi
- d. Siswa mengunduh pranala yang telah dibagikan oleh guru
- e. Siswa mengaplikasikan media COVIDKU ATK
- f. Siswa bebas memilih menu mana yang ingin dibuka terlebih dahulu
- g. Siswa mengamati video kemudian menuliskan isi berdasarkan tabel yang disediakan
- h. Guru memberikan penguatan materi
- i. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan dalam COVIDKU ATK
- j. Siswa mengkampanyekan hasil pekerjaannya dalam bentuk video yang dikirimkan kepada guru
- k. Guru memberi apresiasi/memberikan *feed back* terhadap hasil pekerjaan siswa

Kendala dalam penerapan COVIDKU ATK

Setelah membuat media COVIDKU ATK langkah selanjutnya adalah menerapkan dalam pembelajaran, dan ternyata ditemukan beberapa kendala. Kendala penerapan media COVIDKU ATK diantaranya sebagai berikut:

- a. Kapasitas gawai yang dimiliki beberapa siswa kurang memadai
- b. Beberapa siswa tidak memiliki gawai pribadi sehingga harus menunggu orang tua pulang bekerja
- c. Kuota yang dibutuhkan untuk mendownload file COVIDKU ATK terbatas

Upaya Perbaikan

Beberapa kendala dalam penggunaan media COVIDKU ATK seperti yang telah dipaparkan sebelumnya membuat guru untuk berupaya memperbaiki, diantara upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah:

- a. Membuat media COVIDKU ATK dengan kapasitas minimal namun tetap mencakup semua materi yang akan dipelajari
- b. Memberikan keleluasaan dan kelonggaran waktu pengerjaan tugas bagi siswa yang tidak memiliki gawai pribadi.
- c. Mengusulkan pemberian bantuan kuota kepada kepala sekolah

Media COVIDKU ATK ini diperkenalkan kepada siswa dengan harapan agar mereka bisa memahami materi yang dipelajari dengan *enjoy*, menyenangkan dan tidak membosankan serta berdampak. Karena seperti yang kita ketahui bersama dalam pembelajaran di masa pandemi titik berat pembelajarannya bukan hasil berupa angka tetapi adalah kecakapan hidup. Kecakapan hidup yang dimaksud disini adalah bagaimana siswa menerima materi tersebut bukan sekedar paham tetapi mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi materi menghemat energi yang erat dengan kebiasaan kita sehari-hari dan lingkungan sekitar anak .

Guru sudah menyiapkan video yang akan diamati dan dianalisis oleh siswa dalam bentuk yang berbeda dari pada biasanya, karena dengan bantuan COVIDKU ATK siswa yang menentukan menu mana yang akan dipilih terlebih dahulu dan bisa diulang berkali-kali untuk semakin meningkatkan pemahaman siswa.

Mekanisme kerja media ini melalui tahapan ATK (Amati-Tuliskan-Kampanyekan). Adapun tiap-tiap tahapan dapat diperjelas dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Amati

Siswa mengamati video pembelajaran yang ada dalam media. Proses mengamati yang dimaksud disini adalah menganalisis isi dari video tersebut. Hal ini berarti melatih siswa untuk mencari solusi dari masalah yang ditemukan dalam video.

b. Tuliskan

Guru meminta menuliskan hasil pengamatan pada video pada kolom yang telah disediakan dalam LKPD, yang isinya tentang hak dan kewajiban kita terhadap energi kemudian menyimpulkan cara menghemat energi. Langkah ini dilakukan untuk mempermudah siswa dalam melakukan tahap selanjutnya

c. Kampanyekan

Setelah peserta didik menuliskan isi video dan menyimpulkannya dalam bentuk tulisan selanjutnya siswa menyampaikan produk belajar berupa kampanye cara menghemat energi yang dikirimkan kepada guru dalam bentuk video.

Hal yang tergolong baru dalam media COVIDKU ATK ini terletak pada desain media dan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Desain media yang terdiri dari video pembelajaran, materi ajar dan quiz dibuat berbeda dengan mengkombinasikan seluruh isi tersebut dalam power poin interaktif. Video pembelajaran pada umumnya disajikan secara terpisah, tetapi pada media ini dimasukkan ke dalam *PowerPoint* dengan cara memberikan option *Hyperlink* serta dilengkapi dengan memberikan quiz yang lengkap dengan *emoticon* dan suara tergantung jawaban siswa benar atau salah membuat siswa tertarik untuk belajar walaupun tanpa bersemuka secara langsung dengan guru. Quiz ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan proses ATK utamanya pada poin K bertujuan untuk melatih keberanian siswa untuk mengkomunikasikan sesuatu.

Berdasarkan kuesioner, observasi, dan wawancara kepada siswa dan guru, media ATK dalam pembelajaran PPKn ini sangat memudahkan para guru dan siswa. Bagi siswa pembelajaran yang berbasis teknologi membuat mereka semangat, aktif, dan juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Sedangkan, untuk guru juga lebih praktis tanpa harus menstimulasi secara terus-menerus sebab, dengan media ATK ini siswa sudah memiliki semangat untuk belajar meskipun pembelajaran dilakukan secara daring. Media ATK ini nantinya juga akan dikembangkan dan diuji coba pada mata pelajaran yang lainnya tidak hanya PPKn, agar kebermanfaatannya semakin luas. Sejalan dengan pendapat (Dahar, 2011; Asyar, 2012) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat disampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasar dari hasil pembelajaran dengan menggunakan Media COVIDKU ATK, dapat disimpulkan sebagai berikut: Prosedur pembuatan Media pembelajaran COVIDKU ATK ini yaitu: Membuat video pembelajaran tentang hemat energi yang akan dimasukkan ke dalam PPT, Membuat materi dan kuis sederhana, Membuat PPT sesuai tahapan ATK dengan memanfaatkan menu-menu yang ada agar menjadi PPT yang interaktif. Penerapan pembelajaran COVIDKU ATK yaitu pertama siswa diminta untuk mengunduh dan menginstal aplikasi WPS pada *play store*. Selanjutnya siswa membuka link media COVIDKU ATK yang telah dikirimkan oleh guru melalui WAG, siswa bebas memilih menu mana yang ingin dibuka terlebih dahulu, pada tahap Amati siswa

mengamati video kemudian menuliskan isi berdasarkan tabel yang disediakan, dan membuat kesimpulan cara menghemat energi kemudian siswa mengkampanyekan hasil pekerjaannya dalam bentuk video yang dikirimkan kepada guru, guru memberi apresiasi/memberikan *feed back* terhadap hasil pekerjaan siswa. Dengan demikian penerapan COVIDKU ATK dapat meningkatkan motivasi, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih bermakna sehingga siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari serta melatih keberanian siswa, hal ini terbukti dengan siswa mampu mengkampanyekan cara menghemat energi dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk video.

DAFTAR RUJUKAN

- Asyhar, Rayandra. (2012). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: FKIP Universitas Jambi.
- Andita, Resi., dkk. (2018). *Studi Deskriptif Permasalahan Pembelajaran PKn dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas V SD 12 Kota Bengkulu*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 1 No. 1 Hal. 25-33.
- Dahar, R. W. (2018). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa. .
- Lailiyah, N., & Wulansari, W. (2016). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Diskusi Kelompok Model Tanam Paksa Siswa Kelas X Pemasaran 1 SMK PGRI 2 Kediri. JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 1(2), 166-173.
- Lee, W. W. & Owens. (2004). *Multimedia-Based Instructional, Design Computer-Based Training Computer-Based Training, Web Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solution*. Sanfransisco: Pfeiffer.
- Mulyasa, E. 2015. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nusarastruya, YH. (2013) *Permasalahan dan Tantangan Guru PKn Menghadapi Perubahan Kurikulum (2013)*. *Jurnal Satya Widya*, Vol 29, No. 1, Hal. 23-29.
- Prasetyo, Giri dan Prasojo, LD. (2016) *Pengembangan Adobe Flash pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah*. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 4, No. 1, Hal. 54-66.
- Ramansyah, W. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs3 pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan*. *Eduatic - Scientific Journal of Informatics Education*, 1(1), 1–11.
- Sintya, YR., dkk. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan*: Vol 5, No. 8, Hal. 1105-1114.
- Tarigan, Ema NBr & Arief, Ardian. (2021). *Analisis Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Internet pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Negeri Widoro Yogyakarta*. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 7, No. 3, Hlm. 1168-1173.
- Wijayanti, Widya & Relmasira, SC. (2019). *Pengembangan Media Powerpoint IPA untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vo. 3 No. 2, Hal. 77-83.
- Yuniasih, Nury. Dkk., (2018). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang*. *JIP*: Vol. 8 No. 2. Hal. 85-94.