

PENGEMBANGAN MEDIA MOSAIK

Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD

Mei Kurniawati

Kemil Wachidah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Agustus 2026



Pendahuluan

LATAR BELAKANG

Ketuntasan klasikal awal materi keragaman sosial budaya hanya 66,6%. Pembelajaran yang monoton dan dominan teoritis membuat siswa kesulitan memahami konsep yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

SOLUSI & HASIL

MOSAİK dikembangkan dengan pendekatan R&D model 4D. Validasi ahli 88% (sangat valid), kepraktisan 94,5% (sangat praktis), aktivitas guru 89%, aktivitas siswa 92%, dan ketuntasan klasikal 100%.

Kata kunci: MOSAİK • Modul Interaktif • IPAS • Keragaman Sosial Budaya

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Fokus penelitian diarahkan pada tiga pertanyaan utama:

01

Bagaimana proses pengembangan media MOSAIK dengan model 4D?

02

Seberapa valid dan praktis media MOSAIK untuk pembelajaran IPAS kelas III?

03

Seberapa efektif MOSAIK meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa?

Metode

Research & Development (R&D) — Model 4D

DEFINE

Analisis kebutuhan,
karakteristik siswa,
kurikulum & masalah
pembelajaran

DESIGN

Merancang modul,
aktivitas kontekstual,
visual dan kuis

DEVELOP

Validasi ahli, revisi, uji
coba terbatas &
implementasi

DISSEMINATE

Produk siap digunakan
dan disebarluaskan

Instrumen: wawancara • observasi • angket • tes hasil belajar

Hasil

Hasil Utama Pengembangan

Validasi ahli

88%

Sangat Valid

Kepraktisan

94,5%

Sangat Praktis

Aktivitas guru

89%

Sangat Efektif

Aktivitas siswa

92%

Sangat Efektif

Ketuntasan klasikal

100%

Tuntas

Pembahasan

Pembahasan

- Materi memperoleh validasi tertinggi (94%) karena selaras dengan tujuan pembelajaran keragaman sosial budaya.
- Desain pembelajaran 82%, bahasa 85%, dan bahan ajar 91% menunjukkan produk telah layak dengan beberapa revisi.
- Kepraktisan 94,5% dipengaruhi tampilan visual, bahasa sederhana, ilustrasi proporsional, dan aktivitas yang mudah digunakan.
- Aktivitas guru 89% dan siswa 92% menunjukkan MOSAIK mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan kontekstual.
- Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 100%, melampaui batas ketuntasan klasikal $\geq 85\%$.

Temuan Penting Penelitian

Temuan Penting Penelitian

MASALAH

Ketuntasan awal hanya 66,6%

INOVASI

MOSAİK menggabungkan visual, konteks nyata, aktivitas dan kuis

VALID

Validasi gabungan 88%

PRAKTIS

Respons pengguna 94,5%

EFEKTIF

Aktivitas siswa 92% dan ketuntasan 100%

Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian

Bagi Siswa

Belajar keragaman sosial budaya secara lebih konkret, aktif, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan.

Bagi Sekolah

Mendukung inovasi pembelajaran IPAS serta peningkatan kualitas hasil belajar.

Bagi Guru

Media pendamping yang terstruktur, mudah digunakan, dan membantu menciptakan pembelajaran kontekstual.

Bagi Peneliti

Menjadi dasar pengembangan media interaktif dan penelitian lanjutan pada materi/kelas lain.

Referensi

Referensi Utama

- Sudjana (2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.
- Prastowo (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.
- Sugiyono (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.
- Akbar (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran.
- Trianto (2011). Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.
- Plomp & Nieveen (2013). Educational Design Research.
- Viqri dkk. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka.
- Muhardiansyah dkk. (2025). Efektivitas Bahan Ajar Interaktif Berbasis Problem Based Learning.

Sumber materi: artikel “Pengembangan Media MOSAIK ...” oleh Mei Kurniawati & Kemil Wachidah (2026).

