



Seblak Edukasi: Savory Knowledge, Spicy Challenges. Interactive Media to Increase Learning Motivation of Junior High School Students

Seblak Edukasi: Gurihnya Ilmu, Pedasnya Tantangan. Media Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP

Wahyuni Sartini^{1)*}, Neni Wahyuningtyas¹⁾

Universitas Negeri Malang

*Correspondence: wahyuni.sartini.2431747@students.um.ac.id

ABSTRACT

Low learning motivation is one of the challenges in learning social studies, especially on the material of natural and social appearance. This research aims to develop interactive learning media “Seblak Edukasi” as an effort to increase the learning motivation of seventh grade students. This research uses the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used in this research are material expert validation sheets, media experts, and student response questionnaires. The validation results showed that Seblak Edukasi media was declared very feasible by material experts (92%) and media experts (92.3%), and received very positive responses from students (95.6%). This media combines elements of traditional games, visual approach, and utilization of digital technology (QR code), so as to create an interesting, active, and fun learning atmosphere. More than just a medium, Seblak Edukasi is a form of leadership for prospective teachers in designing adaptive, creative, and contextual 21st century learning, as well as a real contribution in supporting the transformation of education towards the Golden Indonesia 2045.

Keywords: Learning Media; Learning Motivation; Seblak Edukasi; Social Studies; Future Teacher Candidates

ABSTRAK

Motivasi belajar yang rendah menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran IPS, terutama pada materi kenampakan alam dan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif “Seblak Edukasi” sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, serta angket respon siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Seblak Edukasi dinyatakan sangat layak oleh ahli materi (92%) dan ahli media (92,3%), serta mendapatkan tanggapan sangat positif dari siswa (95,6%). Media ini menggabungkan unsur permainan tradisional, pendekatan visual, dan pemanfaatan teknologi digital (QR code), sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan. Lebih dari sekadar media, Seblak Edukasi merupakan bentuk kepemimpinan calon guru dalam merancang pembelajaran abad ke-21 yang adaptif, kreatif, dan kontekstual, serta menjadi kontribusi nyata dalam mendukung transformasi pendidikan menuju Indonesia Emas 2045.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Motivasi Belajar; Seblak Edukasi; IPS; Calon Guru Masa Depan

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu langkah penting bagi seseorang untuk menjadi individual yang berkompoten (Wardana, A., & Sagoro, 2019) dan pendidikan yang berkualitas sangat dibutuhkan untuk membentuk manusia yang memiliki kompetensi yang tinggi. Salah satu kunci terwujudnya pendidikan yang berkualitas adalah melalui pembelajaran yang efektif, yang dapat dicapai dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru untuk memfasilitasi siswa sesuai dengan karakteristiknya dan gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, serta dapat

mendorong keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Namun, penerapan di lapangan masih menghadapi tantang, seperti keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah, seperti LCD atau proyektor yang tidak selalu dalam keadaan baik. Selain itu, pemahaman guru terhadap pengembangan media pembelajaran masih terbatas, terutama bagi guru senior yang terbiasa menggunakan metode ceramah tanpa dukungan media yang menarik. Seperti SMP Negeri 10 Malang, tantangan ini menjadi salah faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan metode ceramah yang dominan membuat pembelajaran terasa monoton. Padahal, media pembelajaran tidak harus selalu harus berbasis teknologi. Guru dapat mengembangkan media kreatif yang lebih menarik agar siswa tetap aktif dalam proses belajar, hal ini sangat penting dalam mata pelajaran IPS yang memuat konsep abstrak dan kompleks. Tanpa adanya inovasi dalam pembelajaran, siswa akan kesulitan menghubungkan konsep materi dengan pengalaman nyata, sehingga motivasi belajar pun menurun.

Kondisi ini juga tergambar dalam hasil observasi yang telah dilakukan di kelas VIII J SMPN 10 Malang. Berdasarkan pengamatan awal, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Sebanyak 20 dari 33 siswa tidak mencapai ketuntasan nilai akibat kesulitan dalam memahami materi serta rendahnya minat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Dan hal ini didukung dengan hasil pengamatan penulis secara langsung di kelas selama proses pembelajaran berlangsung, dimana siswa terlihat mengantuk, tidak fokus dalam mendengarkan penjelasan guru, tidak mencatat materi pelajaran dan hanya sejumlah kecil siswa terlibat dalam interaksi dengan gurunya, melalui sesi tanya jawab. Faktor ini semakin diperumit dengan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah, di mana guru hanya menjelaskan materi dengan buku teks tanpa bantuan media pembelajaran yang menarik sebelum memberikan tugas. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pembaharuan dalam menggunakan media pembelajaran. Media yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan fokus serta keaktifan siswa dalam belajar terutama dalam pelajaran IPS. Salah satu solusi yang dirancang oleh peneliti adalah Seblak Edukasi. Media pembelajaran berbasis permainan interaktif yang mengadaptasi konsep dari makanan khas, yaitu Seblak. Pada permainan ini, setiap topping yang digunakan dalam permainan berisi pertanyaan terkait materi IPS, sehingga siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan menantang. Hingga saat ini, belum ada penelitian yang penulis temukan, yang secara khusus mengkaji efektivitas Seblak Edukasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

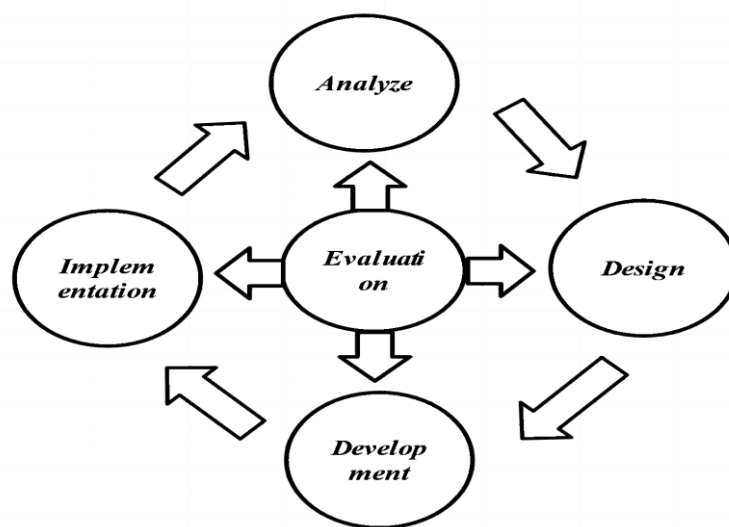
Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang membahas tentang media gamifikasi sederhana atau tradisional. Penelitian yang dilakukan oleh (Salsabila Farodis Yusman & Fatiya Rosyida, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional Boi-Boian dalam pembelajaran IPS, dapat meningkatkan keaktifan, antusiasme, serta keberanian menyampaikan pendapat, terutama karena integrasi unsur budaya lokal yang relevan. Namun, keberhasilan metode ini sangat bergantung pada peran guru dalam merancang alur permainan yang terstruktur dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Hal serupa juga ditemukan oleh (Nurdiana, U., & Widodo, 2022) menunjukkan bahwa penerapan media permainan tradisional Congklak dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan, dan mendorong motivasi siswa, serta meningkatkan hasil belajarnya, meskipun dampaknya masih tergolong dalam kategori cukup baik, maka guru perlu mengatur waktu dan strategi pembelajaran yang tepat.

Pada temuan penelitian sebelumnya, media berbasis gamifikasi memang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, namun masih memiliki keterbatasan dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan Seblak Edukasi sebagai bentuk media gamifikasi diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPS. Media ini terdiri dari berbagai soal yang tersembunyi di setiap topping Seblak, yang dapat berbentuk soal esai maupun berbasis QR Code. Soal berbasis QR Code memungkinkan siswa mengakses pertanyaan dalam bentuk format video, gambar atau teks interaktif setelah memindai kode, sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik. Dengan metode ini, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih dinamis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Seblak Edukasi berbasis gamifikasi yang interaktif dan kontekstual guna meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Meskipun konsep gamifikasi dalam pembelajaran telah banya diteliti, hingga saat ini, penulis belum menemukan penelitian secara khusus membahas efektivitas

Seblak Edukasi sebagai media pembelajaran IPS. Penelitian ini menjadi kajian pertama yang mengeksplorasi bagaimana Seblak Edukasi dapat berkontribusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan *Research and Development (RnD)* yaitu suatu metode penelitian terstruktur dalam membuat media baru atau menyempurnakan media yang sudah ada, serta menguji keefektivasn media. Penelitian ini mengembangkan media yang sudah ada sebelumnya yaitu “Seblak Edukasi”, merupakan sebuah media berbasis permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, merupakan salah satu model pengembangan yang sering digunakan dalam penelitian bidang pendidikan dan pelatihan. Model ini peneliti gunakan karena menyediakan alur yang jelas dan terstruktur dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan. Adapun penjabaran kelima tahapan dalam model ADDIE terdapat pada gambar 1 dibawah ini (Rachma et al., 2023).



Gambar 1. Model ADDIE

1. Analisis (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, kurikulum yang berlaku, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

2. Design (Perancangan)

Tahap ini berfokus pada perencanaan desain media “Seblak Edukasi” yang mengambil konsep dari makanan tradisional seblak sebagai bentuk visual yang familiar bagi siswa. Desain media juga memperhatikan aspek visual, keterbacaan, serta kepraktisan penggunaan di kelas. Pada tahap ini, desain produk masih pada bentuk konsep dan berfungsi sebagai acuan utama untuk tahap pengembangan selanjutnya .

3. Development (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan dari desain produk atau media yang telah dibuat, dan siap diterapkan atau diuji coba dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dibuat instrumen untuk mengukur efektivitas produk.

Analisis angket dilakukan berdasarkan dari hasil wawancara, masukan dan rekomendasi dari ahli materi, media dan peserta didik sebagai dasar untuk melakukan revisi dan menyempurnakan media pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan, keefektivan dan kepraktisan media pembelajaran. Tahap ini dimulai dengan menghitung presentase hasil keseluruhan penilai, kemudian dilanjutkan dengan mencari rata-rata nilai, selanjutnya membandingkan dengan kategori kriteria yang ditetapkan. Dalam penelitian ini menggunakan 5 kriteria sebagai indikator dalam penilaian pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1: Indikator Pengukuran Jawaban Butir Instrumen

Skor Skala	Kriteria
1	Sangat Tidak Setuju

2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: Iis Emawati (2019)

Indikator penilaian pada tabel di atas menjadi panduan untuk menilaia kelayakan media yang dikembangkan untuk di implementasikan di kelas VIII J pada mata pelajaran IPS dengan materi Pemerataan Pembangunan. Sesudah memperoleh data, selanjutnya yaitu menghitung skor rata-rata dengan rumus $V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$

keterangan:

V : Jumlah Validasi

Tse : Total jumlah empiris (hasil validasi dari ahli praktisi)

Tsh : Jumlah maksimal yang diharapkan

Kategori kelayakan media berdasarkan kriteria dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kriteria kelayakan media

Kriteria Kelayakan (dalam %)	Tingkat Kelayakan
< 21%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Tidak Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Sumber: Iis Emawati (2019)

4. Implementation (Implementasi)

Tahap keempat merupakan tahap untuk mengimplementasi media yang telah dikembangkan, yang dilaksanakan di kelas VIIIJ SMP Negeri 10 Malang, yang terdiri dari 33 siswa dengan karakter yang beragam. Pada tahap ini peneliti memperoleh umpan balik dari media dibuat atau dikembangkan dan diimplementasikan. Selanjutnya, dilakukan analisis data pada hasil implementasi media pembelajaran *Seblak Edukasi* terhadap motivasi belajar siswa. Data kuantitatif dapat dianalisis menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Persentase Motivasi Belajar} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, menyimpulkan tingkat kelayakan media berdasarkan hasil penilaian dari setiap aspek yang telah dinilai, menggunakan tabel persentase kriteria validasi pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Persentase Skala Likert

Presentase (dalam %)	Kriteria Ketercapaian
75-100%	Sangat Tinggi
55-74%	Tinggi
25-54%	Cukup Tinggi
0-24%	Sangat Rendah

Sumber: Ana Saragih (2019)

Kriteria ketercapaian siswa dalam penelitian ini ialah apabila presentase motivasi belajar siswa meningkat mencapai 75% dan dianggap berhasil mencapai tujuan indikator yang telah di ditetapkan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap memberikan evaluasi terhadap peroduk/media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Evaluasi dilakukan selama proses pengembangan dan setelah implementasi. Evaluasi bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan media dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan Media Seblak Edukasi menggunakan lima tahapan penelitian yang mengadopsi model ADDIE. Tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dijelaskan sebagai berikut:

Tahap 1. Analysis

Tahap pertama adalah tahap analisis. Tahap analisis terbagi menjadi tiga tahap yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan dan potensi.

Bagian analisis masalah, dilakukan pengkajian terhadap berbagai permasalahan yang terjadi di lingkungan belajar siswa melalui kegiatan wawancara dan observasi di lingkungan sekolah, yaitu di SMP Negeri 10 Malang. Hasil dari observasi di kelas menunjukkan bahwa kegiatan belajar masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Guru menggunakan sumber belajar dari buku teks yang cenderung bersifat abstrak dan kompleks tanpa adanya dukungan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikenal dengan buku ajar yang berisi dengan materi yang abstrak dan kompleks. Isi materi yang abstrak dan kompleks sulit untuk diterima oleh siswa dalam priode sekolah menengah mengingat siswa lebih menyukai visual dibandingkan tekstual (Fuada, 2018).

Minimnya penggunaan media visual berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan peneliti dalam kegiatan pembelajaran, terdapat siswa yang tidur/mengantuk, kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, dan bahkan ada siswa yang mengerjakan tugas yang tidak berkaitan dengan materi IPS. Kondisi ini juga didukung oleh pernyataan siswa yang mengatakan bahwa pembelajaran IPS terasa membosankan, karena guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa aktivitas yang menyenangkan.

Temuan ini diperjelas dengan hasil wawancara salah satu guru di SMP Negeri 10 Malang yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan belum mampu menyesuaikan dengan minat serta kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan dalam penguasaan teknologi serta faktor usia juga menjadi tantangan tersendiri, dimana guru yang lanjut usia mengalami kesulitan dalam mengoperasikan atau membuat media berbasis teknologi, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada metode ceramah dan buku teks. Minimnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran mengakibatkan gaya belajar siswa yang beragam (visual, auditori, dan kinestetik) belum terpenuhi secara optimal, sehingga menyebabkan menurunnya semangat dan minat siswa untuk ikut serta dalam kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Dari penelitian (Pranyoto & Geli, 2020) mengatakan bahwa untuk menarik perhatian dan motivasi siswa saat pembelajaran, maka guru perlu memanfaatkan atau menggunakan media sebagai alata bantu dalam menjelaskan materi pelajaran. Diperkuat dengan hasil kuisioner dari 33 siswa terdapat 31 siswa yang menyatakan membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajarannya yang dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Hasil Kuisioner Siswa

Tahap analisis kebutuhan siswa dilakukan setelah mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran di kelas VIII J SPMN 10 Malang pada materi IPS. Analisis ini bertujuan untuk mengkaji upaya guru dalam menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Solusi dirancang berkaitan dengan bagaimana upaya guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi pelajaran IPS. Berdasarkan hasil kuisioner yang telah diisi 33 siswa, sebanyak 31 siswa atau sekitar 93,9% menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar mereka membutuhkan adanya bantuan media

pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan meningkatkan semangat belajar siswa. Hasil wawancara tersebut, diperkuat oleh penelitian (Farhana, & Seftianingsih, 2023) yang mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru yang menggunakan media dapat membantu siswa belajar lebih semangat, munculnya semangat pada seseorang dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru yang mampu menggunakan media di kelas, dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dibuat tercapai secara optimal.

Seiring dengan perkembangan zaman, pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi aspek penting dalam mendukung proses pembelajaran yang menarik dan dapat mendorong pengembangan keterampilan abad ke 21 yaitu kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi pada siswa. Sejalan dengan penelitian (Faiza, N. N., & Wardhani, 2024) mengatakan bahwa dengan memanfaatkan media teknologi atau digital, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan kontekstual, memungkinkan siswa dapat mengakses pengetahuan secara langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan harus interaktif, menarik, dan kontekstual dengan memanfaatkan teknologi secara profesional. Namun hasil wawancara dengan guru mengatakan bahwa tidak semua guru mampu untuk menggunakan dan mengoperasikan media yang berbasis teknologi. Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik di lihat, akan tetapi juga dapat dengan mudah digunakan oleh guru dari berbagai latar belakang kemampuan teknologi. Salah satu solusi yang dikembangkan yaitu media Seblak Edukasi, yakni media pembelajaran yang dirancang dengan konsep sederhana namun tetap menarik dan interaktif. Pengembangan media ini diharapkan mampu membantu keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi, sekaligus tetap efektif dalam membangun motivasi belajar siswa.

Tahap analisis potensi dilakukan untuk memastikan bahwa media Seblak Edukasi (media berbasis permainan tradisional yang bersifat manual dan kontekstual), sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta kesiapan dan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap aktivitas belajar yang berbasis permainan yang melibatkan interaksi langsung, serta dukungan guru dengan media interaktif dalam pembelajaran. Keterbatasan fasilitas digital dan kesulitan sebagian guru dalam menggunakan teknologi, Seblak Edukasi dinilai relevan, mudah digunakan, dan berpotensi mendukung kegiatan pembelajaran di kelas.

Tahap 2. Design

Pada tahap ini, perancangan media dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan siswa serta kemudahan dalam penggunaannya. Berdasarkan hasil tahap 1 yaitu, analisis kebutuhan, siswa memerlukan media belajar yang mampu memfasilitasi gaya belajar yang beragam dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, media ini dikembangkan dalam bentuk kartu Seblak Edukasi yang menyerupai toping seblak (seperti, Sayur, Telur, Bakso, Dumpling dan Jamur) yang memuat soal IPS dalam bentuk soal teks, gambar atau video, yang kontekstual dengan siswa. Desain soal memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa serta disusun berdasarkan level kemampuan belajar mereka. Media ini menyajikan pemahaman konkret siswa melalui aktivitas bermain yang kompetitif dan kolaboratif. Selain itu, bentuknya yang manual memudahkan guru, termasuk yang belum familiar dengan teknologi, untuk menggunakannya secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran Seblak Edukasi dikembangkan dengan mempertimbangkan kemudahan dalam penggunaan bagi siswa. Setiap elemen dalam media ini, mulai dari bentuk kartu atau visual toping seperti gambar Sayur, Telur, Bakso, Dumpling dan Jamur, disusun secara menarik dengan soal atau pertanyaan yang bervariasi. Desain yang manual dan mudah digunakan dapat membantu siswa dalam mengoperasikan dan mengikuti kegiatan pembelajaran, serta dapat membantu atau memudahkan guru dalam mengimplementasikannya, termasuk bagi guru yang kesulitan dalam menggunakan media berbasis teknologi.

Pada tahap desain ini, juga disusun *Storyboard* sebagai gambaran awal dalam pembuatan dan pengembangan media Seblak Edukasi yang berfungsi untuk merancang alur penyajian setiap elemen toping Seblak yang berisi soal IPS dengan kesulitan yang berbeda. Penyusunan *Storyboard* ini bertujuan untuk memastikan keterpaduan antara elemen visual (gambar) dan isi soal. *Storyboard* juga menjadi pedoman dalam pengembangan soal agar media Seblak Edukasi dapat mendukung proses pembelajaran yang kontekstual dan kompetitif. Ditunjukkan pada gambar 4 dibawah ini.



Gambar 4. Storyboard

Tahap 3. Development

Development atau pengembangan produk media Seblak Edukasi berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya. Rancangan media pembelajaran pada tahap desain menjadi acuan utama dalam pembuatan media Seblak Edukasi, baik tampilan visualnya maupun soal-soalnya.

Media ini merupakan inovasi pembelajaran tradisional yang terinspirasi dari konten di media sosial TikTok yang menampilkan permainan yang bertema makanan Seblak, yang kemudian dimodifikasi menjadi alat bantu dalam pembelajaran Matematika. Peneliti melakukan pengembangan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa pada pelajaran IPS yang materinya bersifat abstrak dan kompleks. Desain kartu topping dibuat menggunakan aplikasi Canva, dengan memadukan antara gambar dan warna, sehingga menjadi kartu yang menarik yang dapat dilihat pada gambar 5 dibawah ini.



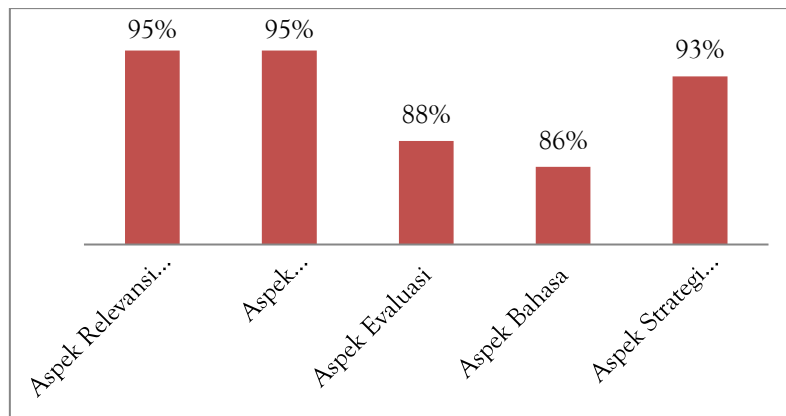
Gambar 5. Kartu Seblak Edukasi

Setelah mendesain kartu, tahap selanjutnya dicetak dan dilaminating untuk meningkatkan daya tahan serta kemudahan penggunaannya. Pada media Seblak Edukasi juga terdapat tempat pertanyaan yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi dan diskusi dalam kelompok antar siswa. Pertanyaan yang ada pada kartu Seblak Edukasi memberikan tantangan kepada siswa untuk bisa berfikir kritis dan kolaborasi dalam menjawab soal tersebut. Media ini dikembangkan secara manual atau tradisional tanpa banyak melibatkan teknologi digital, sehingga dapat digunakan secara praktis oleh guru dari berbagai latar belakang pelajara atau materi, termasuk guru yang belum terbiasa menggunakan media berbasis teknologi, seperti gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6. Media Seblak Edukasi

Tahap selanjutnya yaitu finalisasi media Seblak Edukasi melalui proses validasi pengembangan produk. Validasi ini melibatkan guru sebagai validator materi dan media dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian serta umpan balik dari tingkat kelayakan media secara objektif sebelum tahap implementasi di kelas. Proses diawali dengan validasi materi, yang bertujuan untuk menilai kesesuaian konten media berdasarkan beberapa aspek penting seperti keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman isi, serta kesesuaian dengan capaian pembelajaran. Hasil dari validasi materi ini dapat dilihat pada gambar 7 dibawah ini.



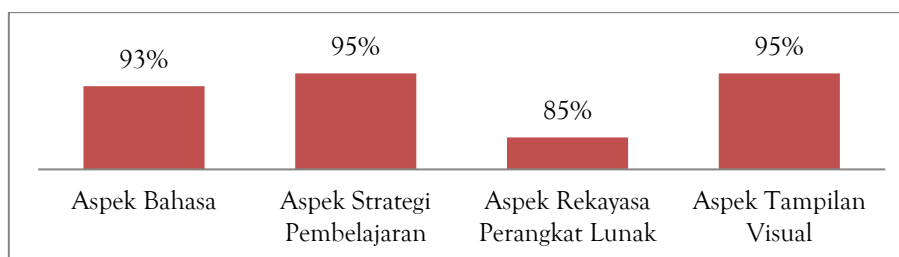
Gambar 7. Hasil Validasi Materi

Dari presentasi hasil validasi materi yang ditampilkan pada gambar digram batang di atas, menunjukkan angka sebesar 91,4%. Nilai tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan tanpa memerlukan revisi. Ini menunjukkan bahwa materi yang disusun memenuhi kriteria yang diinginkan oleh ahli materi, dan tersusun secara sistematis dan kontekstual. Meskipun demikian, validator ahli materi tetap memberikan masukan dan rekomendasi untuk memantapkan hasil pengembangan. Adapun masukan dan rekomendasi dari validator ahli media tersebut

Tabel 4. Masukan dan Rekomendasi dari Validator Ahli Materi

Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
Sertakan contoh lembaga keuangan atau aktivitas ekonomi khas daerah setempat siswa dalam desain toping Seblak Edukasi agar siswa lebih mudah memahami kaitannya dengan pemerataan pembangunan.	Menambahkan stimulus atau ilustrasi soal yang menampilkan lembaga keuangan lokal di Malang pada salah satu toping soal Seblak Edukasi untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap peran lembaga keuangan dalam pembangunan daerah

Setelah melakukan validasi materi, selanjutnya adalah melakukan validasi media oleh ahli media dengan tujuan untuk menilai kelayakan media Seblak Edukasi dari aspek desain, kemudahan dalam penggunaan dan fungsionalnya. Hasil vaaliasi dari ahli media pada gambar 8 dibawah ini.



Gambar 8. Hasil validasi Media

Berdasarkan hasil validasi media pada gambar diagram batang di atas menunjukkan presentase sebesar 92% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan tanpa perlu revisi. Seblak Edukasi dinilai unggul karena dapat menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan kompotitif dalam bentuk permainan dengan materi IPS yang kontekstual. Keunikan media ini terletak pada bentuk visualnya yang menarik dengan penyajiannya yang menyerupai toping Seblak (seperti, Sayur, Telur, Bakso, Dimsum dan Jamur), yang masing-masing kartu terdapat tempat khusus untuk menaruh soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

Berbeda dengan media pembelajaran berbasis digital yang sudah banyak di teliti, media Seblak ini belum pernah diteliti sebelumnya, sehingga peneliti tidak bisa melakukan perbandingan dengan media lainnya. Media Seblak ini terinspirasi dari salah satu guru dalam media sosial di Tiktok yang menggunakan media Seblak Prasmanan dalam mata pelajaran Matematika. Keunikan dari media Seblak Edukasi ini terletak pada perpaduan desain warna dan gambar yang menarik, serta integrasi media fisik yang berupa Kartu Seblak Edukasi dan akses soal dalam bentuk digital melalui QR Code yang terhubung ke blog soal yang dapat berupa gambar, video dan soal teks interaktif. Kolaborasi media fisik dan digital ini mendorong keaktifan siswa melalui pengamatan,

berkolaborasi dan berdiskusi antara siswa, sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mengajarkan kolaborasi antar siswa.

Tahap 4. Implementation (Implementasi)

Tahap keempat ialah *Implementation*. Pada tahap ini, media Seblak Edukasi dilakukan dua kali pertemuan bersama 33 siswa kelas VIII J SMPN 10 Malang, dengan tujuan untuk mengetahui sampai mana media Seblak Edukasi menjadi media interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil implementasi media Seblak Edukasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat antusias saat menggunakan media ini. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan semarak karena siswa terlibat langsung dalam memilih toping soal dan mendiskusikan jawabannya bersama kelompok. Soal-soal dalam toping mendorong kolaborasi dan berpikir kritis, sehingga membantu siswa memahami materi. Selain itu, media ini menghadirkan suasana belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif.

Hasil diskusi dan presentasi siswa menunjukkan bahwa mereka mampu menguraikan materi tentang Pemerataan Pembangunan dengan tepat. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai dan media ini dinilai layak untuk digunakan serta terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPS. Hasil rekapitulasi data respons guru sebagai observer pada uji keterbacaan media Seblak Edukasi terdapat pada tabel 5 dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 5. Data Respon Guru Observer

No	Kriteria Dinilai	Skor
1	Bahasa dan kemampuan komunikasi	15
2	Kolaborasi dan Kerjasama kelompok	20
3	Kreativitas dan keaktifan dalam kelompok	15
4	Keaktifan dalam presentasi	15
5	Antusiasme dan motivasi dalam pembelajaran	25
Total Skor		90
Presentase		90%
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak

Hasil dari uji keterbacaan media Seblak Edukasi berdasarkan pada gambar tabel 5 mencapai presentase 90%, yang termasuk pada kategori "Sangat Layak" digunakan dalam kegiatan belajar di kelas. Media ini dinilai memiliki tampilan visual dengan ilustrasi atau gambar toping seblak yang menarik dan kontekstual yang dapat menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, serta membantu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa secara menyeluruh dalam proses belajar. Penggunaan media Seblak Edukasi diterapkan bersamaan dengan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) yang bertujuan untuk meningkatkan kolaborasi, tanggung jawab pada kelompok, dan motivasi belajar siswa. Model *STAD* ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan seperti Seblak Edukasi karena menggabungkan antara kerja tim dengan penilaian individu.

Tahap 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap kelima adalah evaluasi produk akhir. Rekomendasi, kritik, dan saran yang diberikan telah mendorong penelitian dan pengembangan media Seblak Edukasi layak digunakan dalam kelas. Media ini dinilai lebih praktis dan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa, melalui media ini siswa diberikan kesempatan untuk berkolaborasi, berpikir kritis dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan berkolaborasi, siswa diajak untuk membangun pemahaman dengan cara berdiskusi dengan kelompok. Sesuai dengan tahap implementasi, media Seblak Edukasi ini berhasil menjadi media yang mendukung pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, menyenangkan dan bermakna. Dengan kolaborasi dapat memberikan peluang untuk saling belajar pada masing-masing anggota kelompok sehingga dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian menurut (Primadiati & Djukri, 2017) mengatakan bahwa dengan pembelajaran kolaborasi siswa yang kurang semangat dan paham terhadap materi dapat terdorong untuk meminta bantuan teman sekelompoknya. Melalui interaksi dengan antara teman dan guru, siswa dapat memahami materi secara mendalam.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam teori Konstruktivisme dimana siswa tidak hanya memahami informasi yang mereka dapatkan namun juga ikut terlibat dalam kegiatan belajar. Hasil penelitian (Saputra & Muqowim, 2024) mengatakan bahwa prinsip pembelajaran konstruktivisme menekankan pada peran aktif siswa melalui pengalaman nyata, karena pengetahuan tidak diperoleh secara pasif. Oleh karena itu, media pembelajaran Seblak Edukasi berfungsi untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Seblak Edukasi layak digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu dan mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi sederhana dan pendekatan interaktif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan, mudah dipahami, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Djamarah dalam penelitian (Marsita et al., 2024) pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang ceria sehingga membuat siswa menjadi aktif untuk mengikuti pembelajaran. Seblak Edukasi berisi soal-soal kontekstual yang menggabungkan gambar, video dan bacaan teks yang sudah disiapkan dan selain itu soalnya juga dapat berupa QR Code, serta tampilan visual kartu yang menarik perhatian siswa. Penggunaan QR Code merupakan respon terhadap perkembangan teknologi digital, sekaligus memperkuat pendekatan *Student Center*, dimana siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil penelitian (Sarnoto et al., 2023) mengatakan bahwa model pembelajaran *Student Center* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, serta membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi dan kerjasama dalam kelompok. Melalui media pembelajaran ini, siswa didorong untuk aktif, berpikir kritis, komunikasi dan kerjasama dalam kelompok.

Hasil penilaian dari ahli media, materi dan guru observer menyatakan media pembelajaran Seblak Edukasi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dinilai mampu membantu siswa memahami materi Pemerataan Pembangunan secara interaktif dan kolaboratif. Seluruh masukan dan rekomendasi yang diberikan telah diterapkan sepenuhnya dalam pengembangan media Seblak Edukasi. Penyempurnaan dilakukan berdasarkan masukan tersebut semakin meningkatkan kualitas tampilan, kemudahan penggunaannya dan keterpaduan materi dengan visual media yang digunakan. Dengan demikian, Seblak Edukasi dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pengembangan media Seblak Edukasi mencerminkan kepemimpinan calon guru dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 melalui strategi pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berbasis kearifan lokal (Simangunsong, D., Puspitarini, R., & Sari, 2022). Inovasi ini tidak hanya memberikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diakses, tetapi juga menunjukkan bahwa calon guru memiliki sensitivitas pedagogik dan kemampuan desain instruksional yang kuat. Integrasi permainan edukatif dengan unsur digital seperti QR code menunjukkan kesiapan calon guru dalam menggabungkan pendekatan tradisional dan modern secara harmonis. Seblak Edukasi menjadi representasi nyata bahwa calon guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran dan pemimpin inovasi yang mampu menciptakan ruang belajar yang partisipatif, kolaboratif, dan transformatif sesuai arah pembangunan pendidikan nasional menuju Indonesia Emas 2045 (Atikah, 2021).

KESIMPULAN

Hasil analisis masalah, kebutuhan dan potensi siswa kelas VIII J di SMP Negeri 10 Malang dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang bisa membantu memahami materi secara lebih menarik dan kontekstual. Media pembelajaran Seblak Edukasi yang menyerupai toping seblak (seperti, Sayur, Telur, Bakso, Dumpling dan Jamur) yang memuat soal IPS dalam bentuk soal teks, gambar atau video, yang kontekstual dengan siswa. Media Seblak Edukasi telah melalui tahap uji validasi media, materi, keefektifan media melalui guru observer dengan hasil penilaian akhir memenuhi kategori Sangat layak dan telah dilakukan tahap implementation pada 33 Peserta didik. Hasil implementation media Seblak Edukasi menunjukkan kategori "sangat layak", dengan perolehan rata-rata sebesar 90%. Hasil ini menunjukkan Seblak Edukasi layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi siswa melalui kegiatan kolaborasi dan diskusi dalam kelompok. Media Seblak Edukasi dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Atikah, M. &. (2021). Pendidikan Menuju Indonesia Emas 2045: Peran Guru sebagai Desainer Pembelajaran dan Pemimpin Inovasi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 26 No, 345-360. <https://doi.org/10.1234/jpk.v26i3.7890>
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital Yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, Vol. 2, N0.
- Farhana, & Seftianingsih, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 26 Jakarta. *Ialmarhalah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 177-183.
- Fuada, S. (2018). Pengembangan Buku Ajar Ips-Sejarah Digital Smp. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1), 37-48. <https://doi.org/10.15408/jti.v10i1.6969>
- Marsita, I., Nainggolan, D., Ar, S., Diniyati, R., & Febriyanto, A. S. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui perencanaan pembelajaran yang menyenangkan di SMA Labschool Universitas Pendidikan Indonesia. 8(6), 599-606.
- Nurdiana, U., & Widodo, W. (2022). Pengembangan Media Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8110-8118.
- Pranyoto, Y. H., & Geli, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. *Jurnal Masalah Pastoral*, 8(1), 30-45. <https://doi.org/10.60011/jumpa.v8i1.99>
- Primadiati, I. D., & Djukri, D. (2017). Pengaruh model collaborative learning terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 47-57. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.7712>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506-516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Salsabila Farodis Yusman & Fatiya Rosyida. (2024). implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Tradisional Boi-Boian. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, Vol. 3 No.(309-316). <https://journal3.um.ac.id/index.php/ppg/article/view/6107>
- Saputra, W., & Muqowim, M. (2024). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI: Studi Kasus pada Madrasah Aliyah di Kota Pekanbaru. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4048-4056. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7143>
- Sarnoto, A. Z., Rahmawati, S. T., Ulimaz, A., Mahendika, D., & Prastawa, S. (2023). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Student Center Learning terhadap Hasil Belajar: Studi Literatur Review. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 11(2), 615-628. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v11i2.828>
- Simangunsong, D., Puspitarini, R., & Sari, M. (2022). Pengembangan Media Seblak Edukasi Berbasis Kearifan Lokal sebagai Inovasi Pembelajaran Abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 10 No, hlm. 123-135. <https://doi.org/https://doi.org/10.1234/jip.v10i2.5678>
- Wardana, A., & Sagoro, E. M. (2019). Pendidikan sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kebudayaan*, 24(3), 211-220.