PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CLASH OF CHAMPIONS* BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SD

Rima Melati[1], Atika Ulya Akmal[2], Risda Amini[3] , Afriza Media[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail: rimamelati.jsmn@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran yang digunakan oleh siswa kelas V sebagian besar masih bersumber dari internet dan belum terdapat pengembangan media yang kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik terutama pada pembelajaran IPA. Selain itu, kebijakan penghapusan peringkat kelas turut berdampak pada penurunan motivasi belajar sebagian siswa. Hasil kajian awal menunjukkan bahwa peserta didik menginginkan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok dan merasa lebih termotivasi apabila terdapat tantangan dalam proses pembelajaran, seperti kuis atau misi yang harus diselesaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Clash of Champions* berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada materi sistem pencernaan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 22 Kuranji dan SDN 48 Kuranji. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong sangat valid dengan persentase validitas materi sebesar 98,18%, validitas media sebesar 95,38%, dan validitas bahasa sebesar 90,00%. Praktikalitas media juga berada pada kategori sangat praktis, dengan skor angket guru sebesar 96,87%dan siswa sebesar 91,80%. Hasil uji efektivitas menggunakan perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi. Media pembelajaran *Clash of Champions* berbasis CTL ini valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Clash of Champions, Contextual Teaching and Learning, IPA*

ABSTRACT

The learning media used by fifth-grade students are mostly sourced from the internet and have not yet been developed in a contextual manner that aligns with students' needs, especially in science learning. Additionally, the policy of removing class rankings has contributed to a decline in learning motivation for some students. Preliminary studies indicate that students prefer learning that involves group work and feel more motivated when challenges such as quizzes or missions are integrated into the learning process. This study aims to develop *Clash of Champions*-based learning media using the Contextual Teaching and Learning (CTL) approach to enhance students' motivation and understanding of the digestive system material. This research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fifth-grade students from SDN 22 Kuranji and SDN 48 Kuranji. The validation results indicate that the developed media are highly valid, with a content validity score of 98.18%, media validity score of 95.38%, and language validity score of 90.00%. The practicality of the media was also rated as very practical, with teacher questionnaire scores reaching 96.87% and student scores at 91.80%. The effectiveness test, calculated using the N-Gain formula, showed an average score of 0.78, which falls into the high category. The *Clash of Champions*-based learning media using the CTL approach is valid, practical, and effective for use in fifth-grade science learning in elementary schools.

Keywords : *First Keyword, Second Keyword, Third Keyword, Fourth Keyword, And Fifth Keyword*

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian atau penguasaan yang ditunjukkan melalui keterampilan dan pengetahuan tertentu. Secara umum, hasil belajar mencakup tiga aspek utama, yaitu mengetahui (knowing), mampu melakukan atau menerapkan pengetahuan (doing), serta membiasakan dan menjalankan pengetahuan tersebut secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari (being) (Sianipar et al., 2023). Kualitas hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah motivasi belajar. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sementara siswa dengan motivasi rendah lebih mudah merasa bosan dan jenuh (Tegeh & Pratiwi, 2019).

Motivasi belajar (learning motivation) merupakan dorongan internal atau eksternal yang mendorong peserta didik untuk sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran (Simamora et al., 2020). Teori behaviorisme menjelaskan bahwa guru dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian stimulus berupa penghargaan dan penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan (Islamiati et al., 2024). Selain itu, pengembangan motivasi intrinsik, seperti rasa ingin tahu dan pemahaman mendalam terhadap materi, perlu ditumbuhkan agar peserta didik tidak hanya mengejar nilai, tetapi juga memahami makna pembelajaran (Nikolic, 2023).

Peserta didik sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, yaitu tahap di mana anak mulai mampu berpikir logis terhadap hal-hal nyata dan dapat diamati, umumnya pada usia 7–11 tahun. Dalam tahap ini, anak mulai memahami hubungan sebab-akibat, mampu mengklasifikasi objek, dan menggunakan penalaran sederhana. Perkembangan ini dipengaruhi oleh interaksi antara potensi bawaan dan lingkungan. Menurut pendekatan konvergensi yang dikemukakan oleh William Stern, faktor bawaan (bakat) dan lingkungan, termasuk keluarga, sekolah, serta masyarakat (tricenter instruktif), memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir dan karakter siswa secara menyeluruh (Melianti et al., 2023). Dalam konteks sekolah, guru menjadi sosok kunci dalam menciptakan iklim belajar yang positif dan menyenangkan (Yestiani & Zahwa, 2020).

Guru memiliki peran sentral dalam merancang pembelajaran yang terencana dan menarik. Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi langkah awal dalam menciptakan proses belajar yang efektif. Penggunaan media digital yang interaktif, model pembelajaran inovatif, serta penyusunan materi yang kontekstual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V di empat sekolah dasar di Kota Padang (SDN 06 Padang Besi, SDN 22 Kuranji, SDN 17 Jawa Gadut, dan SDN 48 Kuranji) pada tanggal 22–25 Oktober 2024 menunjukkan bahwa meskipun Kurikulum Merdeka telah diterapkan, masih terdapat tantangan signifikan dalam implementasinya. Salah satu tantangan utama adalah penghapusan sistem peringkat kelas, yang berdampak pada penurunan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran umumnya terbatas pada buku paket, LKS, dan materi dari internet, tanpa pengembangan media yang kontekstual dan interaktif.

Observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi IPA dengan kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, mereka sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan media digital bergambar, interaktif, serta aktivitas kelompok yang disertai tantangan seperti kuis atau permainan edukatif. Hal ini mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif sangat diperlukan guna menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Menurut Rusliana (2024), Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada guru untuk menyesuaikan perangkat ajar dengan kebutuhan peserta didik, memberikan lebih banyak waktu untuk

pendalaman konsep, serta menekankan pemahaman dan penerapan pengetahuan. Namun, kebijakan seperti penghapusan sistem peringkat dan kenaikan kelas otomatis juga membawa tantangan dalam mempertahankan motivasi belajar siswa (Rusmiati et al., 2023). Beberapa orang tua menjadi kurang terlibat dalam mendukung anak belajar di rumah karena merasa kenaikan kelas sudah terjamin.

Untuk menjawab tantangan tersebut, pendekatan pembelajaran kontekstual seperti Contextual Teaching and Learning (CTL) menjadi relevan. CTL mengaitkan materi ajar dengan situasi kehidupan nyata, sehingga peserta didik dapat memahami dan mengaplikasikan pengetahuan secara langsung (Rahayu & Nuraeni, 2023). Guru diharapkan mampu merancang pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa usia 7–12 tahun, yang secara alami menyukai aktivitas interaktif.

Dengan memperhatikan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis CTL yang kontekstual dan interaktif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA, khususnya di jenjang sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode **Research and Development (R&D)** atau penelitian pengembangan. Menurut Waruwu, (2024) menyatakan bahwa R&D adalah metode yang diadopsi dunia akademik untuk merancang dan menguji efektivitas produk melalui proses yang terstruktur. Metode ini dimulai dari identifikasi masalah atau potensi kebutuhan, lalu diikuti dengan tahap perancangan, pengembangan, dan implementasi produk sebagai solusi, hingga tahap evaluasi untuk memastikan efektivitas produk yang dihasilkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 22 Kuranji, Kota Padang berjumlah 20 orang sebagai sekolah uji coba dan siswa V di SDN 48 Kuranji, Kota Padang berjumlah 24 orang sebagai sekolah penelitian. .Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang merupakan salah satu model penelitian R&D, peneliti menggunakan prosedur tersebut dalam penelitian ini. ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pertama kali dikembangkan pada tahun 1990-an di Florida State University oleh Reiser dan Mollenda. Model ini dirancang untuk merumuskan proses pengembangan sistem instruksional dalam program pelatihan militer yang memadai. Seiring waktu, tahapan dalam model ADDIE mengalami berbagai pembaruan, hingga menjadi lebih dinamis dan interaktif (Sukmana, 2022). Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik, antara lain **tes**, **observasi**, **wawancara**, **dokumentasi**, dan **angket**. Untuk mengetahui kelayakan media, dilakukan penilaian terhadap aspek desain oleh **ahli media** dan isi materi oleh **ahli materi**, serta tanggapan dari guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai kelayakan media adalah:

Tabel 1 Kategori Penilaian Validitas Media Pembelajaran

Kategori	Skor	Keterangan
SS	4	Sangat Setuju
S	3	Setuju
TS	2	Tidak Setuju
STS	1	Sangat Tidak Setuju

Modifikasi dari Sugiono (dalam Meilani, 2023)

Hasil dari lembar validasi media akan dianalisis dengan memakai rumus Purwanto (2017) sebagai berikut:

$$\text{NP} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan
R = Perolehan skor
SM = Skor maksimum

Media pembelajaran dinyatakan efektif apabila hasil tes peserta didik rata-rata berada dalam kategori baik atau sangat baik. Analisis efektivitas dilakukan menggunakan perhitungan berdasarkan rumus n-Gain Theory Hake yang diadaptasi dari Wahab, Junaedi, & Azhar (2021), dengan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maks} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

$Sposttest$ = Nilai tes akhir
$Spretest$ = Nilai tes awal
$Smaks$ = Nilai maksimum

Dengan klasifikasi N-Gain sebagai berikut:

Tabel 2 Klasifikasi N-Gain

Skor Respon	Kriteria Respon
g > 0,7	Tinggi
0,30 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g ≤ 0,3	Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

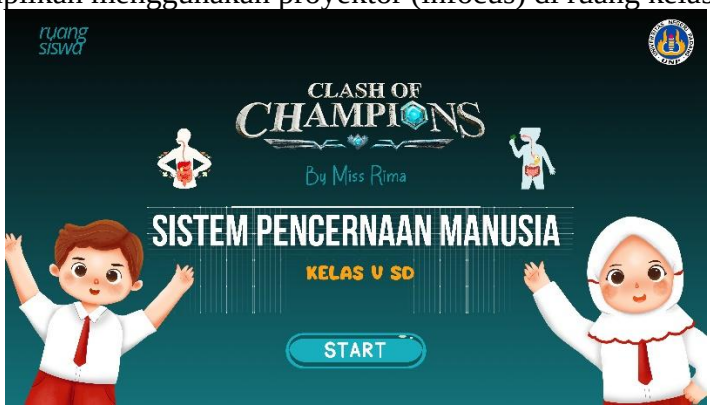
Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbentuk kuis edukatif yang dinamakan Clash of Champions. Media ini dikembangkan dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dan dirancang menggunakan aplikasi Canva serta beberapa perangkat lunak pendukung lainnya. Produk ini bertujuan untuk menguatkan pemahaman siswa kelas V SD terhadap materi sistem pencernaan manusia secara menyenangkan, bermakna, dan kontekstual. Game edukasi ini terdiri dari empat babak kuis berjenjang, yakni:

Babak 1: Memorize, yang mengajak siswa mengingat kembali organ-organ pencernaan manusia,
Babak 2: Arrange, yang menguji kemampuan siswa dalam mengurutkan proses pencernaan secara tepat,
Babak 3: Critical Thinking, yang mendorong siswa untuk menganalisis studi kasus sederhana,
Babak 4: Create, yang menantang siswa untuk membuat menu makanan sehat dan seimbang berdasarkan pemahaman mereka.

Setiap babak dirancang agar melibatkan siswa secara aktif melalui kompetisi, animasi visual yang menarik, suara latar, dan peningkatan level kesulitan, sehingga tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Selain itu didalam media pembelajaran ini sudah terdapat e-book , LKPD, dan soal evaluasi.

Produk ini terinspirasi dari konsep Clash of Champions milik Ruang Guru, namun disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan siswa di sekolah dasar. Media ini menampilkan desain visual yang

menarik, gambar konkret, teks yang mudah dipahami, serta audio yang memperkuat atmosfer kompetitif namun menyenangkan. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop atau komputer dan ditampilkan menggunakan proyektor (infocus) di ruang kelas.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Clash of Champions

Uji Kelayakan

Analisis Kelayakan Media

Berdasarkan hasil analisis validasi masing-masing aspek yang dinilai setelah dilakukan revisi, maka dapat diperoleh kesimpulan validasi media pembelajaran *clash of champions* berbasis *contextual teaching and learning* pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar dari aspek materi, aspek media, dan aspek kebahasaan dapat dilihat perbandinganya pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Rata-Rata Persentase Ketiga Validasi

No	Nama Ahli	Aspek Yang Dinilai	Nilai	Keterangan
1	Tiok wijanarko, M.Pd.	Materi	98,18%	Sangat Valid
2	Dr. Yarisda Ningsih, S.P, M.Pd.	Media	95,38%	Sangat Valid
3	Nana Fauzana Azima, M.Pd.	Bahasa	90,00%	Sangat Valid
Rata-rata			**94,52**	**Sangat Valid**

Keterangan:

Jumlah nilai dari setiap validasi ($\sum Xi$) = 283,56%

Jumlah responden (n) = 3

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n} x\ 100$$

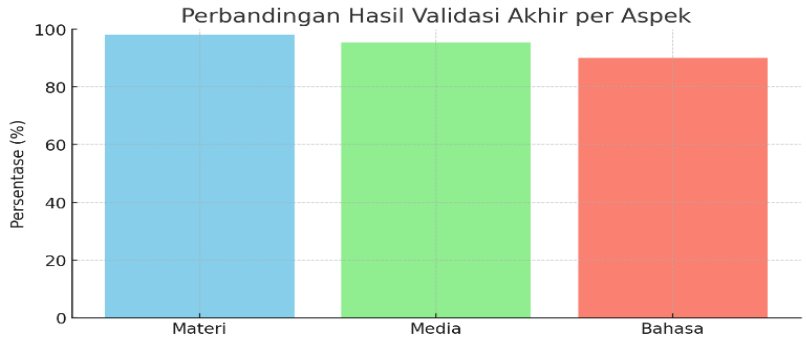
$$\bar{X} = \frac{283{,}56}{3} x\ 100$$

$\bar{X} = 94{,}52\%$ (**Kategori Sangat Valid**)

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran *clash of champions* berbasis *contextual teaching and learning* pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar memenuhi kriteria sangat valid

dengan rata rata persentase sebesar 94,52% yang berarti media pembelajaran *clash of champions* dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Untuk memperjelas perbandingan persentase hasil ketiga validasi, berikut disajikan Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Ketiga Validasi

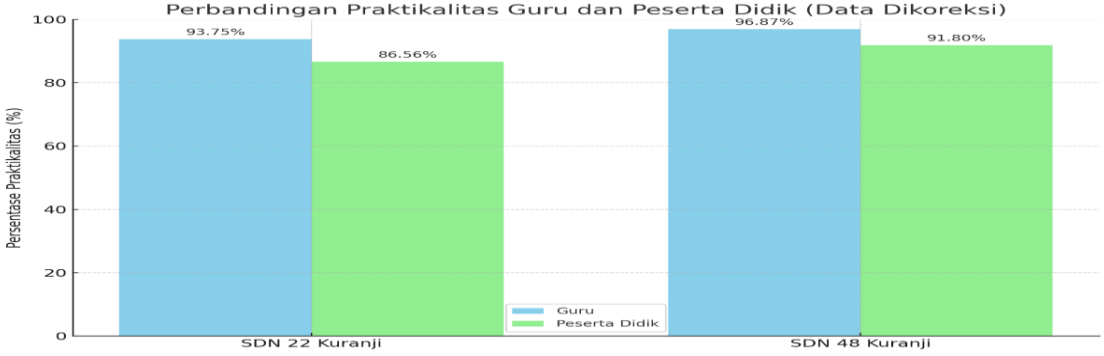
Analisis Kepraktisan Media

Uji praktikalitas media pembelajaran *Clash of Champions* berdasarkan respon guru dan peserta didik dari dua sekolah, yaitu SDN 22 Kuranji dan SDN 48 Kuranji.

Tabel 4 Persentase Praktikalitas Media Pembelajaran COC Berdasarkan Respon Guru dan Peserta Didik

Sekolah	Praktikalitas Guru (%)	Praktikalitas Peserta Didik (%)
SDN 22 Kuranji	93,75%	86,56%
SDN 48 Kuranji	96,87%	91,80%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai praktikalitas media COC dari sudut pandang guru tergolong sangat tinggi, yaitu 96,87%di SDN 22 Kuranji dan 96,87%di SDN 48 Kuranji. Hal ini menunjukkan bahwa guru merasa media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Sementara itu, praktikalitas dari respon peserta didik juga berada pada kategori sangat praktis dengan persentase 86,56% di SDN 22 Kuranji dan 91,80% di SDN 48 Kuranji. Respon siswa yang tinggi ini menandakan bahwa media COC mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Untuk memperjelas perbandingan praktikalitas antara guru dan peserta didik di kedua sekolah, berikut disajikan Gambar 3.



Gambar 3 Grafik Perbandingan Praktikalitas Media COC Berdasarkan Respon Guru dan Peserta Didik

Analisis Keefektivan Media

Jumlah peserta didik yang mengikuti pretest dan posttest di SDN 22 Kuranji adalah 20 orang. Hasil perbandingan skor menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan setelah siswa menggunakan media pembelajaran COC. Ringkasan data:

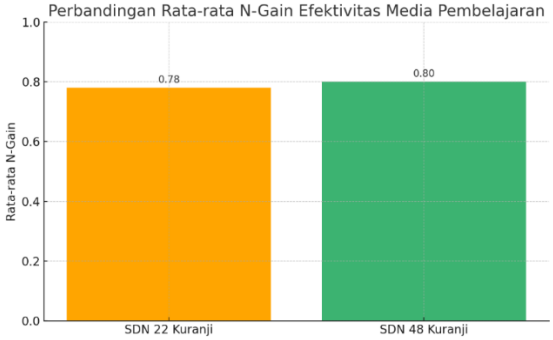
1. Skor rata-rata pretest: 40,23
2. Skor rata-rata posttest: 86,45
3. Rata-rata N-Gain: 0,78
4. Kategori N-Gain: Tinggi

Sebanyak 15 siswa (75%) masuk dalam kategori tinggi, sedangkan 5 siswa (25%) berada pada kategori sedang. Tidak terdapat siswa dengan kategori rendah. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran COC sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa SDN 22 Kuranji.

Pada SDN 48 Kuranji, jumlah peserta didik yang mengikuti pretest dan posttest juga sebanyak 24 orang. Proses pembelajaran dilakukan menggunakan media yang sama, dan pengujian dilakukan dengan instrumen soal yang identik. Berikut ringkasan data:

1. Skor rata-rata pretest: 37,29
2. Skor rata-rata posttest: 81,25
3. Rata-rata N-Gain: 0,70
4. Kategori N-Gain: Tinggi

Sebanyak 17 siswa (70,8%) berada pada kategori tinggi, dan 7 siswa (29,2%) masuk ke dalam kategori sedang. Sama seperti SDN 22 Kuranji, tidak ditemukan siswa dengan kategori rendah, yang memperkuat bahwa penggunaan media COC juga efektif di SDN 48 Kuranji. Untuk memperjelas perbandingan efektivitas rata-rata N-Gain peserta didik di kedua sekolah, berikut disajikan Gambar 4.



Gambar 4 Grafik Perbandingan Rata-rata N-Gain Efektivitas Media Pembelajaran COC

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Clash of Champions* berbasis *Contextual Teaching and Learning* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Dari aspek validitas, media ini memperoleh rata-rata skor sebesar 94,52%, yang mencakup penilaian ahli materi sebesar 98,18%, ahli media 95,38%, dan ahli bahasa 90,00%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid dan memenuhi kriteria kelayakan isi, tampilan, serta bahasa. Dari segi praktikalitas, media ini juga dinyatakan sangat praktis oleh guru dan peserta didik. Penilaian guru mencapai 93,75% di SDN 22 Kuranji dan 96,87% di SDN 48 Kuranji, sementara peserta didik memberikan penilaian sebesar 86,56% dan 91,80% di masing-masing sekolah, yang seluruhnya

berada dalam kategori “sangat praktis”. Selain itu, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,71 di SDN 22 Kuranji dan 0,78 di SDN 48 Kuranji, yang keduanya berada pada kategori “tinggi”. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran ini mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dan dapat direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran kontekstual di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Meilani, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 7175–7185.

Sukmana Farid, M. I. R. F. (2022). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERRAKTIF 3D PADA MATERI LAPISAN BUMI DENGAN APLIKASI AURORA 3D PRESENTATION*. *6*, 41–47.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Meilani, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 7175–7185.

Sukmana Farid, M. I. R. F. (2022). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERRAKTIF 3D PADA MATERI LAPISAN BUMI DENGAN APLIKASI AURORA 3D PRESENTATION*. *6*, 41–47.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141