

PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI SDK SANTA MARIA 2 MALANG

Mario Citro Gusti Wahyuputra, Sulthoni, Susilaningsih

*Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang 65145 - 0341-57470*

E-mail: mario.citro.g@gmail.com

ABSTRAK

Pada zaman moderen ini perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat pesat. Perkembangan tersebut menuntut manusia untuk bersaing menjadi individu yang maju. Pendidikan menjadi salah satu upaya pemerintah untuk menjadikan individu yang baik dan siap berkompetisi untuk meningkatkan taraf hidup. Dalam usahanya pemerintah menerapkan sebuah kurikulum 2013 yang menitikberatkan pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik lebih menitikberatkan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif di kelas sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung untuk menemukan sendiri pengetahuan atau ilmu yang dipelajarinya. Pembelajaran tematik memiliki keunikan yaitu menekankan pada konsep belajar dengan melakukan sesuatu (learning by doing). Oleh karena itu, guru perlu membuat atau merancang pembelajaran yang menyenangkan sehingga pengalaman belajar yang didapat siswa lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media presentasi pembelajaran yang valid untuk siswa berupa media presentasi pembelajaran untuk kelas 3 SD. Selain itu juga untuk menguji kualitas produk pengembangan media presentasi pembelajaran yang telah dikembangkan. Peneliti menggunakan data kualitatif (instrumen ahli media, ahli materi, dan siswa). Pengembangan media presentasi pembelajaran ini menggunakan pendekatan pengembangan Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDK Santa Maria 2 Malang. Media ini divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan diujicobakan kepada 33 siswa. Dalam uji coba lapangan didapat kesimpulan bahwa dari segi kemenarikan dan keefektifan media sudah terpenuhi. Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada para ahli menunjukkan bahwa media ini valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia, Tematik, Pembelajaran Tematik.

PENDAHULUAN

Pada masa globalisasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat. Perkembangan tersebut menuntut manusia yang mempunyai kompeten untuk bersaing menjadi individu yang lebih maju. Pendidikan menjadi salah satu upaya untuk menjadi individu yang baik dan siap berkompetisi untuk meningkatkan taraf hidup. Buruknya suatu pendidikan akan mempengaruhi taraf hidup dan kemajuan bangsa untuk bersaing menjadi yang lebih unggul. Pendidikan dapat berjalan baik jika proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah minat atau keinginan, motivasi, lingkungan, metode, media. Selama ini mayoritas pembelajaran yang

ada masih menggunakan cara klasikal, yaitu guru menerangkan kepada murid menggunakan media buku teks yang ada. Bahkan buku teks dijadikan sumber rujukan bagi siswa untuk belajar. Buku teks adalah suatu sajian dalam bentuk bahan cetakan yang disusun secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang studi atau mata pelajaran tertentu (Setyosari 2005). Sedangkan saat ini penerapan dan pemanfaatan teknologi disekolah masih belum optimal.

Dalam permendiknas No 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa pembelajaran di kelas I s.d III dilaksanakan melalui pendekatan tematik. Menurut Trianto (2010)

pembelajaran tematik menjadi model pembelajaran yang memiliki arti penting dalam membangun kompetensi peserta didik. Pertama, pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa memperoleh pengalaman secara langsung dan menemukan sendiri ilmu yang dipelajarinya. Kedua, pembelajaran tematik menekankan pada konsep belajar sembari melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh sebab itu, guru perlu merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa.

Menurut Thorndike dalam Ahmadi (2004), respons yang terjadi pada keadaan yang menyenangkan cenderung akan dikuasai, sedangkan respons yang terjadi pada kejadian yang kurang menyenangkan cenderung akan dilupakan. Teori tersebut dinamakan *The Law Of Effect*, sehingga pengemasan pembelajaran sangat mempengaruhi dalam respon yang terjadi pada peserta didik. Pendidik harus mengemas pembelajaran semenarik mungkin supaya materi yang akan disampaikan dapat diserap dan diingat peserta didik seoptimal mungkin, sebaliknya jika pendidik tidak dapat mengemas pembelajaran secara menarik maka materi yang diajarkan akan dengan mudah terlupakan.

Pembelajaran dengan metode ceramah dapat membuat siswa menjadi cepat jenuh dan bosan, akibatnya siswa tidak dapat menguasai serta memahami secara keseluruhan materi yang diberikan oleh pendidik. Hal ini dibuktikan dengan observasi yang dilakukan peneliti di SDK Santa Maria II Malang, bahwa masih ada siswa yang melakukan aktifitas lain saat guru menerangkan di depan kelas. Hal tersebut didukung dengan pernyataan guru saat wawancara, yang menyebutkan bahwa siswa masih sering ramai dan jarang memperhatikan guru serta saat diberi pertanyaan tidak jarang siswa

memberikan jawaban yang salah. Tidak hanya itu, guru juga menganggap materi Kurikulum 2013 (K-13) terlalu tinggi tetapi dangkal. Maksudnya materi yang diajarkan tidak sesuai dengan kemampuan siswa dan materi yang diajarkan tidak menyeluruh hanya dasarnya saja, sehingga proses dalam belajar mengajar dikelas masih dianggap kurang efektif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, dalam kegiatan belajar - mengajar diketahui guru masih menerapkan sistem pembelajaran yang terdapat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Serta didapatkan hasil bahwa metode ceramah membuat peserta didik merasa cepat jenuh dan bosan sehingga mengakibatkan siswa tidak menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru di kelas. Fasilitas yang dimiliki SDK Santa Maria II juga terbilang lengkap. Mulai dari LCD, komputer, speaker, DVD, dan USB player, tetapi sering tidak digunakan oleh guru pada saat pembelajaran. Oleh karena itu disusunlah media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point*. Berbeda dengan penggunaan metode ceramah yang biasanya dilakukan guru, pembelajaran yang disusun menggabungkan metode ceramah dengan media presentasi sebagai pendukung. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan motivasi karena tampilan serta materi yang disampaikan memperhatikan nilai artistik. Media yang menarik dan menyenangkan dapat membuat anak merasa nyaman serta membuat materi yang ada dalam media tersebut mudah diingat sehingga peserta didik dengan cepat memahami materi yang sudah disampaikan.

Media presentasi pembelajaran yang disusun dapat menjadi perantara atau pengantar pesan dari guru kepada siswa. Briggs dalam Sadiman (2002) memiliki pendapat bahwa fisik yang menyajikan peran serta menaikkan motivasi siswa untuk belajar. Teknologi memiliki peran

penting dalam pembelajaran, karena dapat membantu proses dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih mudah dan lebih menyenangkan bagi siswa. Dengan kata lain media pembelajaran digunakan sebagai seperangkat alat perantara pesan yang dapat meningkatkan motivasi siswa karena media pembelajaran berisikan materi yang dipelajari sertadisampaikan secara menarik dan tidak mudah terlupakan.

METODE

Pengembangan media presensasi pembelajaran ini menggunakan pendekatan pengembangan *Research and Development (R&D)* yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Menurut Borg and Gall (1983:772), penelitian pengembangan pendidikan (R&D) adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Pengembang memilih metode penelitian *R&D* dari Borg dan Gall dengan berbagai pertimbangan, yaitu: (1) Adanya pengumpulan informasi terkait produk yang akan dikembangkan. (2) Pengembangan produk berdasarkan pengumpulan informasi awal. (3) Adanya uji coba lapangan. (4) Terdapat revisi produk untuk memperbaiki kekurangan produk ketika dilaksanakannya uji coba lapangan.

Dalam melaksanakan penelitian pengembangan media, pengembang menggunakan pedoman langkah-langkah model pengembangan yang disusun Borg and Gall. Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 tahapan umum yang harus dilaksanakan oleh pengembang. Kesepuluh tahapan tersebut menurut Borg dan Gall (1983: 775) terdiri atas: (1) *Research and information collecting*; (2) *Planning* (Perencanaan penelitian); (3) *Development Primary From of Product* (Pengembangan produk awal); (4) *Preliminary Field*

Testing (Uji lapangan terbatas); (5) *Main Product Revision* (Revisi hasil uji lapangan terbatas); (6) *Main Field Testing* (Uji lapangan lebih luas); (7) *Operational Product Revision* (Revisi hasil uji lapangan lebih luas); (8) *Operational Field Testing* (Uji kelayakan); (9) *Final Product Revision* (revisi hasil uji kelayakan); (10) *Dissemination and implementation* (penyebaran dan implementasi).

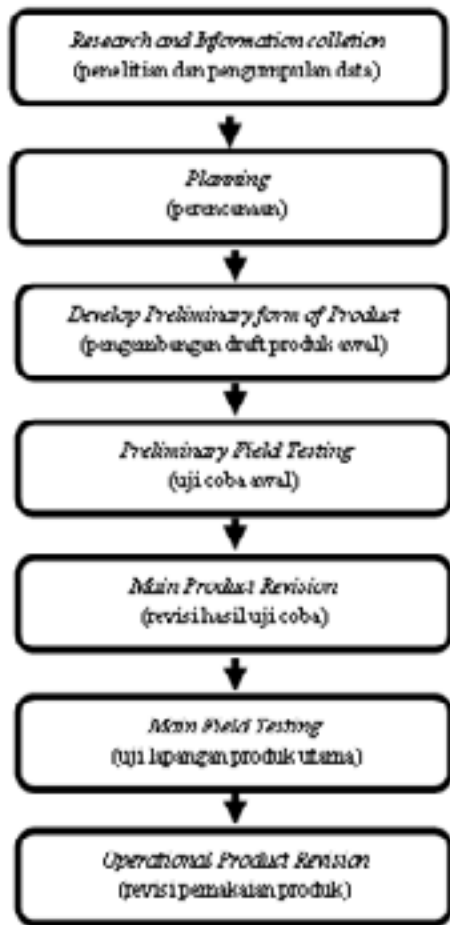
Alur dalam penggunaan metode Penelitian dan Pengembangan yang digunakan ini, dapat ditunjukkan dalam bagan 1.

Bagan 1 Model Penelitian dan Pengembangan Borg & Gall (1983)



Langkah-langkah penelitian tersebut tidak harus diikuti secara mutlak, namun pengembang dapat melakukan modifikasi yang sesuai dengan keadaan yang ada pada lapangan. Hal tersebut senada dengan Ardhana (2002:9) setiap pengembangan te dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat berdasarkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Maka dari itu, pengembang hanya menggunakan tujuh langkah , hal ini dilakukan karena terlalu luas dan untuk mempersingkat waktu dan meminimalisir biaya. Adapun ke-tujuh langkah diuraikan melalui bagan 2 sebagai berikut

Bagan 2 Langkah – langkah metode penelitian pengembangan yang akan dilakukan



Subjek ujicoba dalam pengembangan ini adalah siswa kelas III SDK Santa Maria 2 Malang. Media ini divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan diujicobakan kepada 33 siswa. Berdasarkan hasil angket kedua ahli menunjukkan hasil yang sangat baik yaitu media yang sudah dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media presentasi pembelajaran.

HASIL

Data uji coba ahli media diperoleh dari seorang ahli media pembelajaran yang bekerja Staf Teknologi Pendidikan SMAS Katolik Cor Jesu Malang dengan pendidikan terakhir Sarjana Teknologi

Pendidikan. Data uji coba ahli materi diperoleh dari seorang ahli materi yaitu guru di SDK Santa Maria II Malang.

Penyajian dan Analisis Data Validasi

Penyajian dan Analisis Data Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kevalidan media presentasi pembelajaran tematik kelas III SD di SDK Santa Maria 2 Malang. Ahli media berjumlah satu orang yaitu Sdr. Christophorus Ardi Nugraha, S.Pd. sebagai Staf Teknologi Pendidikan SMAS Katolik Cor Jesu Malang dengan pendidikan terakhir Sarjana Teknologi Pendidikan.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa, item kemenarikan kemasan, kemudahan petunjuk pemanfaatan, kesesuaian interface, kemenarikan tema warna, kejelasan huruf, masuk dalam kategori valid. Sedangkan item kesesuaian interface, ketetapan tata letak, kejelasan gambar dan video, kejelasan navigasi atau petunjuk, sistematika petunjuk pemanfaatan, kemudahan dalam mengoperasikan media dan kelancaran hyperlink katagori cukup valid.

Persentase rata-rata yang didapatkan adalah **85,42%**. Dari hasil analisis, data selanjutnya dibandingkan dengan kriteria dapat diinterpretasikan bahwa media presentasi pembelajaran tematik untuk kelas 3 SD di SDK Santa Maria II Malang yang divalidasi, menurut pendapat ahli media termasuk **kategori A dengan kualifikasi sangat valid dan bisa digunakan tanpa revisi.**

Penyajian dan Analisis Data Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kevalidan media presentasi pembelajaran tematik kelas III SD di SDK Santa Maria 2 Malang. Ahli materi berjumlah satu orang yaitu Pebrita Hangesti, S.Pd. sebagai guru sekaligus

wali kelas di kelas III SDK Santa Maria 2 Malang.

Dari hasil validasi ahli ini dapat disimpulkan bahwa item keakuratan contoh soal, kesesuaian gambar dengan materi, kesesuaian isi, kesesuaian penggunaan tugas, penggunaan media dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif siswa, media dapat mempermudah pembelajaran dan inovasi media yang diterapkan dalam pembelajaran masuk dalam kategori valid. Sedangkan item penggunaan bahasa, keefektifan kalimat yang digunakan dan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa termasuk kategori cukup valid.

Persentase rata-rata yang didapatkan adalah **92.5%**. Dari hasil analisis, data selanjutnya dibandingkan dengan kriteria dapat diinterpretasikan bahwa media presentasi pembelajaran tematik untuk kelas 3 SD di SDK Santa Maria II Malang yang divalidasikan, menurut pendapat ahli materi termasuk **kategori A dengan kualifikasi sangat valid dan bisa digunakan tanpa revisi**.

Penyajian dan Analisis Data Uji Coba Lapangan

Hasil uji coba lapangan yang sudah dilaksanakan terhadap 33 siswa kelas 3C di SDK Santa Maria II Malang, diperoleh data dari angket yang diisi oleh siswa.

Berdasarkan angket yang sudah diisi oleh subjek uji lapangan maka dapat disimpulkan bahwa kemenarikan penggunaan media, tulisan dapat terbaca dengan jelas, gambar pada media sesuai dengan materi, video sesuai dengan materi, kemenarikan video, kemudahan belajar dengan media, konsentrasi dalam belajar menggunakan media, memotivasi dalam belajar, tertarik belajar menggunakan media presentasi dan senang belajar menggunakan media presentasi masuk dalam kategori valid.

Persentase rata-rata yang didapatkan adalah **87,35%**. Dari hasil

analisis, data selanjutnya dibandingkan dengan kriteria dapat diinterpretasikan bahwa media presentasi pembelajaran tematik untuk kelas 3 SD di SDK Santa Maria II Malang yang divalidasikan, menurut pendapat ahli media termasuk **kategori A dengan kualifikasi sangat valid dan bisa digunakan tanpa revisi**.

Revisi Produk

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisis yang ditinjau dari data validasi ahli media, ahli materi dan subjek tentang produk yang divalidasikan sebagai dasar dalam merevisi. Untuk penyempurnaan media yang dikembangkan perlu adanya revisi agar lebih baik.

Revisi Ahli Media

Berdasarkan hasil angket dan tanggapan dari ahli media, maka pada produk media presentasi pembelajaran tematik ini dilakukan revisi pada bagian berikut:

- a. Memperbaiki ikon yang ada pada halaman menu.
- b. Mengganti video yang berada di dalam media dengan resolusi yang lebih tinggi.

Revisi Ahli Materi

Berdasarkan hasil angket dan tanggapan dari ahli materi, maka pada produk media presentasi pembelajaran tematik ini dilakukan revisi pada bagian berikut:

- a. Perubahan penggunaan Bahasa dalam media.
- b. Penambahan materi-materi yang berkaitan dengan tema saat itu.

Revisi Siswa

Berdasarkan hasil angket dari audiens, maka pada produk media presentasi pembelajaran tematik ini dilakukan revisi pada bagian tulisan yang digunakan di dalam media agar bisa terlihat lebih jelas

ketika melakukan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media presentasi yang telah disusun, dapat diambil kesimpulan bahwa media layak digunakan serta dapat menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas.

Dengan adanya media presentasi ini pembelajaran tematik dikelas lebih berinovasi dan dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil dari uji dari ahli media yang menunjukkan rata-rata 85.42%, Serta hasil validasi dari ahli materi menunjukkan rata-rata 92.5% dan pada uji coba lapangan untuk *audiens*, dengan hasil validasi persentase rata-rata menunjukkan 87.35% yang berarti media presentasi pembelajaran tematik yang dihasilkan bisa menjadi alternatif media untuk belajar. Dapat disimpulkan bahwa media presentasi pembelajaran tematik kelas 3 di SDK Santa Maria II Malang bisa menjadi alternatif media untuk belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, A. & Supriono, W. 2004. *Psikologi Belajar Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardhana, Wayan. 2002. *Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang Pendidikan dan pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Arief Sadiman. 2002. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar*,

Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta
- Borg, R. Walter & Gall, Meredith Damien. 1983. *Educational Research: An Introduction (Fourth Edition)*. New York: Longman Inc
- Gagne, Robert M & Briggs, Leslie J. 2002. *Principles of Instructional Design*. New York: Holt Rinehart & Winston.
- Hermawan, Asep Herry, dkk. (2007). *Belajar dan Pembelajaran SD*. Bandung: UPI PRESS
- Kuswari, Usep. *Model Pembelajaran Tematik Tersedia*: http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/Jur._Pend._Bahasa_Daerah/195901191986011Usep_Kuswari/Model_Pembelajaran_Tematik.pdf. [Diakses 18 November 2017]
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2004). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.
- Setyosari, P. & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Emas
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. PT Prestasi Pustakaraya. Jakarta
- Triwidodo, T & Kristanto, D. 2004. *Pengembangan Kepribadian Sekretaris*. Jakarta: Gramedia