

Pengembangan Media Jaman (Jam Kejadian) Pada Materi Satuan Waktu Tema 6 Siswa Kelas III SDN 01 Banumas Tahun Ajaran 2021/2022

Wardatul Mustaghfiroh¹, Abdul Aziz Hunaifi², Karimatus Saidah³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

wardha.maghfiroh@gmail.com¹, azizhunaifi@gmail.com²,

karimatus@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations and interviews, which show that student scores are still much below the KKM; this is due to the method and use of learning media that are small and less attractive. As for how to solve these problems, it takes media that develops. The purpose of this study, 1) Describe the procedure for developing JAMAN media on the subject matter of Theme 6; 2) Describe the validity of the JAMAN media in the time unit material for Theme 6; 3) Describe the practicality of JAMAN media on the subject of time unit Theme 6. This research design uses R&D, namely research and development. The R&D used is the ADDIE development model. There are 5 stages, namely 1) Analysis (Analysis); 2) Design (Design); 3) Development (Development); 4) Implementation (Implementation); 5) Evaluation (Evaluation). The subjects of this study were all third-grade students at SDN 01 Banumas. The results of this study are 1) JAMAN Media (Hour of Events) is declared feasible based on the results of the media validator questionnaire validation by producing a percentage of 86%; 2) The time unit material is declared valid based on the validation results from material experts with a score of 84%; 3) The results of the teacher's response questionnaire get a percentage score of 90% can be categorized as valid or suitable for use

keywords: JAMAN (*Jam Kejadian*), ADDIE, mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa nilai siswa masih banyak yang dibawah KKM hal tersebut disebabkan metode dan penggunaan media pembelajaran berukuran kecil dan kurang menarik. Adapun cara menyelesaikan masalah tersebut, maka dibutuhkan sebuah media yang pengembangan. Tujuan penelitian ini, 1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan media JAMAN pada materi satuan waktu Tema 6; 2) Mendeskripsikan validitas media JAMAN pada materi satuan waktu Tema 6; 3) Mendeskripsikan kepraktisan media JAMAN pada materi satuan waktu Tema 6. Desain penelitian ini menggunakan R&D, yaitu *research and development*. R&D yang digunakan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapannya ada 5 yaitu 1) *Analysis* (Analisis); 2) *Design* (Desain); 3) *Development* (Pengembangan); 4) *Implementation* (Implementasi); 5) *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini, seluruh siswa kelas III SDN 01 Banumas. Hasil penelitian ini adalah 1) Media JAMAN (Jam Kejadian) dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi angket validator media dengan menghasilkan presentase 86%; 2) Materi satuan waktu dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dengan skor 84%; 3) Hasil angket respon guru mendapatkan skor presentase 90% dapat dikategorikan valid atau layak digunakan

keywords: JAMAN (*Jam Kejadian*), ADDIE, matematika.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan usaha yang disengaja dan sistematis untuk menciptakan interaksi edukatif antara peserta didik dan pendidik yang melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas, menunjukkan bahwa pembelajaran masih belum optimal. Hal ini dikarenakan penggunaan media seadanya yang ada didalam kelas yang berukuran sangat kecil dan kurang menarik bagi siswa membuat siswa bosan pada saat guru menjelaskan materi yang disampaikan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu memberi pemahaman terhadap topik. Pemahaman itu dapat dikatakan dengan bahan ajar. Menurut Arsyad. A. (2007:2) "Media adalah bagian yang tidak dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan di Sekolah pada khususnya". Selain itu, media pembelajaran mempengaruhi semangat siswa untuk mengikuti proses belajar. Prioritas dalam proses belajar guru menggunakan media yang menarik dan mencapai kompetensi dasar yang diharapkan.

Masalah tersebut diselesaikan dengan mengembangkan produk media JAMAN (Jam Kejadian). Media tersebut termasuk dalam media tiga dimensi. Menurut Daryanto (2011:29) "Media tiga dimensi adalah serangkaian media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara tiga dimensional". Media JAMAN (Jam Kejadian) merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi satuan waktu dalam kehidupan sehari-hari. Dengan media JAMAN (Jam Kejadian), dapat membangkitkan minat siswa dalam proses belajar dan siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru serta memecahkan masalah yang ada pada materi satuan waktu KD 3.6 (Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung dalam kehidupan sehari-hari).

Dari uraian diatas, penelitian ini berfokus pada "Pengembangan Media Jaman (Jam Kejadian) Pada Materi Satuan Waktu Tema 6 Siswa Kelas Iii Sdn 01 Banumas Tahun Ajaran 2022/2023". Dengan demikian Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan media JAMAN pada materi satuan waktu tema 6, kevalidan media JAMAN pada materi satuan waktu tema 6. dan kepraktisan media JAMAN pada materi satuan waktu tema 6.

METODE

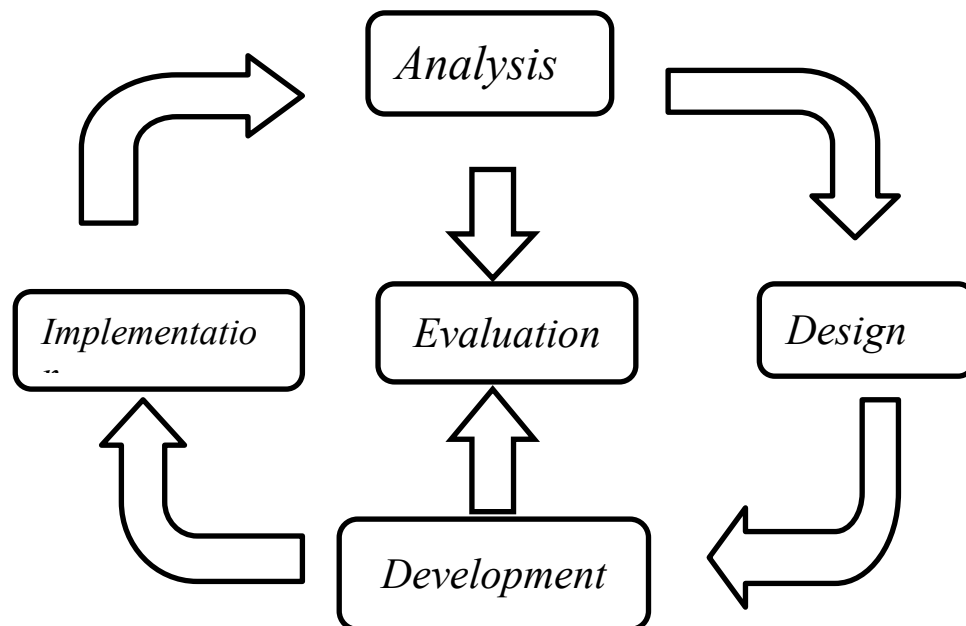
Dalam penelitian ini peneliti menggunakan R & D (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk media JAMAN (Jam Kejadian) mengacu pada desain model penelitian ADDIE. Menurut Pribadi B. A. (2014:22) model pengembangan ADDIE "merupakan

salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari”.

Waktu wawancara dengan guru pada tanggal 15 maret 2022. Lokasi penelitian dilakukan di SDN 01 Banumas yang beralamat di Desa Banumas Kec. Buay Pemuka Peliung Kab. Ogan Komering Ulu Timur Sumatera Selatan dan subjek penelitian yaitu siswa kelas III.

Model pengembangan ADDIE terbagi dalam lima tahap yaitu 1) Analisis (*Analysis*) yang bertujuan untuk menggali apa yang dikembangkan dalam menyusun media untuk kebutuhan siswa; 2) Desain (*Design*) pembuatan rancangan media; 3) Pengembangan (*Development*) merupakan proses untuk mewujudkan desain yang dibuat menjadi kenyataan; 4) Implementasi (*Implementation*) merupakan langkah nyata untuk menerapkan materi pembelajaran yang telah dibuat; 5) Evaluasi (*Evaluation*) ini langkah terakhir untuk melihat apakah media yang dikembangkan layak.

Model desain sistem pembelajaran ADDIE dengan komponen-komponen dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan ialah media visual tiga dimensi yang diberi nama media JAMAN (Jam Kejadian). Media ini tergolong dalam media tiga dimensi dan mengacu sebuah permainan. Media JAMAN terbuat dari kayu yang berbentuk lingkaran seperti jam dinding, berwarna-warni agar menarik perhatian siswa. Metode ADDIE peneliti gunakan untuk prosedur pengembangan media JAMAN sebagai

media pembelajaran untuk pembelajaran 1 subtema 3 Energi Alternatif Tema 6.

Analisis

Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis. Terdapat dua tahap dalam melakukan analisis yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja bertujuan untuk memahami dan mengklarifikasikan permasalahan yang dialami dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hasil observasi ketika proses pembelajaran di kelas III SDN 1 Banumas berlangsung, guru terfokus pada materi yang ada di buku, siswa yang ramai di kelas tidak begitu diperhatikan karena dirasa media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik bagi siswa. Selanjutnya, analisis kebutuhan, yang bertujuan mengidentifikasi apa yang akan dicapai dalam pengembangan media pendidikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III, saat mengajar guru menggunakan media jam dinding yang ada di kelas tetapi media yang digunakan guru berukuran kecil dan kurang menarik bagi siswa.

Desain

Tahap selanjutnya adalah desain. Pada fase ini, desain atau perancangan dibutuhkan untuk rancangan membuat media dan perangkat pembelajaran. Penentuan judul media, tema, background, dan menentukan gambar adalah hal penting yang perlu dilakukan dalam desain.

Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan terdapat pada bentuk, bahan, dan penggunaan. Pada bagian bentuk, media JAMAN (Jam Kejadian) didesain dengan bentuk tiga dimensi yang dapat digunakan untuk menerapkan konsep satuan waktu. Media ini dapat dilihat dari berbagai arah dan warna yang digunakan media pembelajaran tersebut dibuat menarik dengan berwarna-warni. Sesuai dengan karakter siswa SD kelas III. Pada bagian bahan, media JAMAN menggunakan kayu. Tujuan pemilihan bahan dari kayu karena mudah didapatkan, bertahan lama, mudah dibentuk dan aman digunakan untuk siswa. Pada bagian penggunaan, media JAMAN dibuat secara menarik dan dapat digunakan untuk bermain sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Implementasi

Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajarannya dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Pada tahap ini, media JAMAN yang akan dikembangkan diimplementasikan dalam proses belajar siswa kelas III SDN 1 Banumas, sebagai objek ujia coba. Hal ini dilakukan setelah media divalidasi oleh ahli media dan telah dikatakan valid kemudian dapat digunakan untuk proses belajar.

Evaluasi

Pada tahap ini perbaikan dilakukan berdasarkan hasil angket dan komentar dari validator ahli materi dan ahli media, serta berdasarkan pada komentar dari guru dan respon siswa. Dengan demikian produk yang telah dikembangkan dapat diketahuio kevalidannya dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Pada penelitian ini media yang dikembangkan oleh peneliti berupa media tiga dimensi yang diberi nama media JAMAN (Jam Kejadian). Media JAMAN (Jam Kejadian) dapat dikatakan valid berdasarkan uji kevalidan media yang memperoleh hasil 86% bahwa media dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media untuk melakukan penelitian pada uji coba kepada siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan media JAMAN (Jam Kejadian) dapat disimpulkan bahwa, Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, pengembangan ini mengarah pada sarana pembelajaran media JAMAN (Jam Kejadian) materi satuan waktu. Kevalidan media JAMAN (Jam Kejadian) memenuhi kriteria kelayakan dari ahli media dan ahli materi. Hasil uji validitas dari ahli media dan ahli materi dengan interpretasi sangat valid. Hasil kepraktisan dan keefektifan terhadap media JAMAN terbukti pada hasil uji kevalidan angket respon guru dan siswa kelas III SDN 01 Banumas sangat layak.

Adapun saran yang dapat diberikan pada pengembangan media JAMAN (Jam Kejadian) yaitu: Bagi Guru, Media JAMAN (Jam Kejadian) diharapkan dapat dijadikan alternatif media dan motivasi bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bahan ajar. Sedangkan Bagi Peneliti Selanjutnya, Pengembangan media JAMAN (Jam Kejadian) diharapkan mampu menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pengembangan*. Jakarta: PT Gravindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pribadi, A Benny. 2014. *Desain dan Pengembangan Progam Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.