

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 1 Kelas IV SD

Endah Purwati¹, Muhamad Basori², Kukuh Andri Aka³
Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia
Email : iniendah@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive multimedia-based teaching material product for fourth grade elementary school students on theme 6 material, my ideals, sub-theme 1 I and my aspirations, learning 1. The development model used in the development of this teaching material is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development of teaching materials with interactive multimedia had a media validity percentage of 87.5% and material validity of 86%, meaning that the material The teaching materials that have been made are valid with minor revisions. The development of interactive multimedia-based teaching materials can be said to be practical with a teacher response questionnaire score percentage of 90% and a student response questionnaire of 94% meaning that interactive multimedia-based teaching materials are very practical to use. The development of interactive multimedia-based teaching materials can be said to be effective with an average student score of 84 with a completeness percentage of 94% which can be declared very effective.

Keywords: Development of Teaching Materials, Thematic, Interactive Multimedia

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku Dan Cita-citaku pembelajaran 1. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pengembangan bahan ajar dengan multimedia interaktif memiliki persentase kevalidan media sebesar 87,5% dan kevalidan materi sebesar 86%, artinya bahan ajar yang dibuat sudah valid dengan sedikit revisi. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan praktis dengan persentase skor angket respon guru 90% dan angket respon siswa 94% artinya bahan ajar berbasis multimedia interaktif sangat praktis untuk digunakan. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan efektif dengan nilai rata-rata siswa sebanyak 84 dengan persentase ketuntasan mencapai 94% dapat dinyatakan sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Tematik, Multimedia Interaktif

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan dalam waktu-kewaktu. Hal tersebut memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling penting dalam kehidupan kita. Hal ini sebagai upaya untuk mendasarkan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang berilmu, cakap, mandiri, dan bertanggung jawab. Untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan.

Berdasarkan hal tersebut, guru merupakan sebagai bagian terpenting dari peranan sistem pendidikan nasional. guru memiliki peran dan tanggung jawab yang sangat penting dalam pendidikan nasional yang tercantum dalam undang-undang. Maka dari itu, guru harus mampu menerapkan pembelajaran yang mendidik khususnya dalam pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi 12 Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum atau Standar Isi (SI) dari beberapa mapel, menjadi satu kesatuan yang dikemas dalam satu tema. Menurut Salinan lampiran Permendikbud No. 67 tentang kurikulum sekolah dasar dalam (Hidayah, 2015). Menurut (Muklis, 2012) pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut: Berpusat pada siswa, Memberikan pengalaman langsung, Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, Bersifat fleksibel, Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Guru juga diharapkan dapat merancang pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah. Salah satunya adalah pemilihan penggunaan bahan ajar yang tepat. Menurut Dachi (2018) menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yang sering digunakan oleh guru kebanyakan berupa bahan ajar cetak seperti buku cetak yang telah disediakan oleh pemerintah. Namun penggunaan bahan ajar cetak selama masa pembelajaran daring menjadi kurang efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Pojok 1 diketahui dalam proses pembelajaran sering kali kurang berjalan dengan lancar. Ketidak lancar ini karena kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran. inovasi pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik perhatian siswa. Selama masa pandemi Covid 19 guru hanya mengirimkan tugas melalui whatsapp group dan video penjelasan materi dari link youtube untuk menambah pemahaman akan materi yang diberikan. Saat pandemi kegiatan belajar siswa dilakukan secara offline dan online. Hal ini menjadikan sebuah hambatan dalam pelaksanaan interaksi dengan siswa. Ketika pembelajaran offline guru hanya memberikan tugas kepada siswa, hal ini membuat kegiatan pembelajaran kurang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat alternatif solusi agar siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran, yakni dengan mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Multimedia Interaktif adalah kombinasi dari berbagai media yang berasal dari komputer, seperti: video, audio, gambar dan teks. Menurut Darwan (Prasetyo, 2018) berpendapat bahwa "Pembelajaran dengan multimedia interaktif mampu mengaktifkan peserta didik untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi". Dengan menggunakan multimedia

interaktif sebagai bahan ajar, diharapkan mampu membuat proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Munir (dalam Presetyo: 6) multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan yaitu sebagai berikut: 1) Sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif, 2) Pendidikan akan selalu dituntut untuk kreatif, inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran, 3) mampu menggabungkan antara, teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapat tujuan pembelajaran yang diinginkan, 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Pada buku siswa kela IV tema Cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1 memuat materi siklus hidup hewan dan ciri-ciri puisi. Dalam materi ini peserta didik dituntut untuk memahami konsep siklus hidup pada hewan, selain itu siswa dituntut untuk memahami pengertian dan ciri-ciri pada puisi. permasalahan ini muncul bagaimana cara guru dalam mengaitkan kedua materi tersebut, agar peserta didik tertarik dengan materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin membuat sebuah pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang berkaitan dengan kondisi dan permasalahan yang terjadi pada saat ini. Dari uraian tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 1 Kelas IV SDN Pojok 1 Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2022/2023".

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yaitu Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini dilakukan di SDN Pojok 1 Kabupaten Kediri, yang terletak di JL. Ngadiluwih Ds. Pojok Kec. Wates Kabupaten Kediri. Subjek pada penelitian ini dapat melibatkan peserta didik kelas IV SDN POJOK 1. Subjek peneliti informasi diperoleh dari guru kelas IV SDN POJOK 1 Kabupaten Kediri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian ini diawali dengan mengumpulkan data melalui kegiatan observasi. Kegiatan studi lapangan ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa saat kegiatan pembelajaran di SDN Pojok 1.

Kevalidan Media Pembelajaran Multimedia Interktif

Uji validasi media bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Uji validasi ini dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Dhian Dwi Nur Wenda M.Pd. Pada penilaian ahli media mendapatkan persentase skor 87,5% dengan kriteria valid dengan sedikit revisi. Dengan demikian produk bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif ini dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Uji validasi materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi dalam bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Uji validasi ini dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd. Pada penilaian ahli materi mendapatkan skor 86% dengan kriteria valid dengan sedikit revisi. Dengan demikian materi bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif ini dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No	Aspek	Nilai
1.	Validasi Media	87.5%
2.	Validasi Materi	86%

Berdasarkan penilaian di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi media mendapatkan presentase 87,5%, sedangkan validasi materi mendapatkan presentase 86%,

Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Multimedia Interktif

Dalam uji coba terbatas, peneliti melakukan observasi dan mencatat hal-hal penting dalam pengamatan tersebut, hal-hal penting yang ditemukan tersebut kemudian dijadikan bahan penyempurnaan untuk produk yang akan dikembangkan. Pada penelitian kali ini, uji coba terbatas dilakukan dengan 6 siswa kelas IV. Dari hasil angket siswa uji coba terbatas diperoleh persentasi skor mencapai 90% dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan tanpa revisi. Setelah penyebaran angket ini diperkuat dengan hasil belajar siswa.

Uji coba luas adalah kegiatan uji coba lapangan dengan skala yang lebih luas, Uji coba ini dilakukan dengan seluruh siswa kelas IV di SDN Pojok 1 yang berjumlah 18 siswa. Uji coba ini dilakukan dengan posttest dan juga angket dengan materi siklus hidup hewan dan puisi pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1. Dari hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa skor respon guru mencapai 90% artinya bahan ajar tematik berbasis multimedia ini dapat dinyatakan sangat praktis. Dari hasil respon uji coba luas dapat disimpulkan bahwa skor respon siswa mencapai 94% artinya bahan ajar tematik berbasis multimedia ini dapat dinyatakan sangat praktis. Adapun hasil uji coba terbatas dan uji coba luas dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Respon Siswa dan Guru pada Uji Coba Terbatas dan Luas

No	Aspek	Nilai
1.	Respon Siswa Uji Coba Terbatas	90%
2.	Respon Siswa Uji Coba Luas	94%
3.	Respon Guru Uji Coba Luas	90%

Keefektifan Media Pembelajaran Multimedia Interktif

Uji coba terbatas ini dilakukan posttest dan juga angket dengan 6 siswa kelas IV dengan materi pembelajaran siklus hidup hewan dan puisi pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji Coba Terbatas	Nilai	Rata-Rata	Tuntas Secara Klasikal
Posttest	520	87	100%

Hasil dari posttest yang dilakukan dengan 6 siswa ini seluruhnya dinyatakan tuntas dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80 dengan nilai KKM 70. Nilai rata-rata siswa seluruhnya 87 dengan Ketuntasan Nilai Rata – rata Siswa = $\frac{\sum \text{nilai hasil belajar siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ KBM = siswa yang mencapai KKM Jumlah siswa $\times 100\%$ Belajar Klasikal mencapai 100% sehingga dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

Hasil uji coba luas digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Dari hasil uji coba luas, diperoleh hasil angket respon guru dan siswa dengan penilaian sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Luas

Uji Coba Luas	Nilai	Rata-Rata	Tuntas Secara Klasikal
Posttest	1478	82	94%

Hasil dari posttest pada uji coba luas yaitu 18 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai di atas KKM yang telah ditentukan yakni 70, sedangkan 1 siswa dinyatakan tidak tuntas dikarenakan nilai di bawah KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh pada uji coba luas ini yakni 100 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 84. Skor total yang diperoleh dari uji coba luas kali ini yaitu 1.478 dari skor total 1.800 dengan persentase mencapai 94% dapat dikategorikan sangat efektif dilihat dari rentang skor 90%-100%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada hasil yang diperoleh dalam penelitian pengembangan bahan ajar dengan multimedia interaktif memiliki persentase kevalidan media sebesar 87,5% dan kevalidan materi sebesar 86%, artinya bahan ajar yang dibuat sudah valid dengan sedikit revisi. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan praktis dengan persentase skor angket respon guru 90% dan angket respon siswa 94% artinya bahan ajar berbasis multimedia interaktif sangat praktis untuk digunakan. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan efektif dengan nilai rata-rata siswa sebanyak 84 dengan persentase ketuntasan mencapai 94% dapat dinyatakan sangat efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach.
- Dachi, S.W., 2018. Upaya Pengembangan Materi Ajar Berbasis Media Instructional Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMSU. Jurnal EduTech. Vol. 4 No.2.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar 34. 2, 34–49.
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda. IV(20), 63–76.
- Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. Artikel Ilmiah, 1–20. <https://repository.unja.ac.id/4582/>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. Jurnal Ika, 11(1).