



Pengembangan Media Pembelajaran “Ultimate” (Multimedia Tematik) untuk Siswa Kelas IV SD Inpres Padang Raharja

Irwan Adi Prasetyo^{1*}, Karlina Wong Lieung², Yonarlianto Tembang³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

Email: [*irwan.adhy2004@gmail.com](mailto:irwan.adhy2004@gmail.com), lieung@unmus.ac.id², yonartembang@unmus.ac.id³

Informasi Artikel	Abstract
Submitted: 25-09-2023 Revised : 15- 10-2023 Published : 30-10-2023 Keywords: Development, "Ultimate" Learning Media, Thematic Multimedia	<i>This research aims to develop and produce a learning media product, namely interactive learning multimedia that is feasible and practical for learning thematic theme 2 "Always Save Energy" sub-theme 1 "Energy Sources" for fourth grade students at SD Inpres Padang Raharja. This research is research and development or usually called Research and Development (R&D), which refers to the 4D development model with four steps or stages, namely the definition stage, the design stage, the development stage and the dissemination stage. However, the research on the development of "Ultimate" learning media (Thematic Multimedia) intended for grade IV Elementary School which the researcher created could not be continued until the fourth stage, namely distribution and only reached the development stage. Researchers limited this research to only the development stage due to limited time and cost constraints. By going through these stages the researcher developed this learning media so that it showed appropriate and practical value for use by fourth grade elementary school students. The results of this research show that the development of "Ultimate" learning media (Thematic Multimedia) is practical and suitable for use. This can be proven from the results of the recapitulation of assessments (validation) by material and media assessors (validators) which show an average score of 4.7 in the "Very Appropriate" category for each assessment (material and media). The results of the practicality test recapitulation by 35 class IV students obtained an average score of 4.56 in the "Very Good" category.</i>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk media pembelajaran yakni multimedia pembelajaran interaktif yang layak dan praktis untuk pembelajaran tematik tema 2 “Selalu Berhemat Energi” subtema 1 “Sumber Energi” bagi siswa kelas IV SD Inpres Padang Raharja. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research And Development (R&D)* yang mengacu pada model pengembangan 4D dengan empat langkah atau tahapan yakni tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*dessiminate*). Namun, penelitian pengembangan media pembelajaran “Ultimate” (Multimedia Tematik) yang di peruntukan untuk kelas IV Sekolah Dasar yang peneliti buat ini tidak dapat dilanjutkan sampai tahap keempat yaitu penyebaran dan hanya sampai pada tahap pengembangan. Peneliti membatasi penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) karena kendala waktu dan biaya yang terbatas. Dengan melalui tahap-tahap tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran ini hingga menunjukan nilai layak dan praktis untuk digunakan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pengembangan media pembelajaran “Ultimate” (Multimedia Tematik) praktis dan layak digunakan. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil rekapitulasi penilaian (validasi) oleh dosen penilai (validator) materi dan media yang menunjukan hasil rata-rata skor 4,7 dengan kategori “Sangat Layak” untuk masing-masing penilaian (materi dan media). Hasil rekapitulasi uji kepraktisan oleh 35 siswa kelas IV mendapatkan hasil rata-rata skor 4,56 dengan kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran “ultimate”, Multimedia Tematik

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat membantu perkembangan psikologis anak dalam belajar. Hal tersebut bisa terjadi sebab secara psikologis alat bantu mengajar yakni media pembelajaran lebih memudahkan siswa karena membuat sesuatu yang sifatnya abstrak menjadi konkrit (Supriyono, 2018). Media pembelajaran adalah suatu alat untuk membantu guru menyampaikan materi agar menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. (Sukiman, 2012) media pembelajaran adalah sesuatu hal atau alat yang biasa digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang minat, perasaan, perhatian, dan pikiran serta keinginan siswa sedemikian rupa sehingga dalam pembelajaran, tujuan pembelajaran tercapai secara efektif (Cahyadi, 2019; Sadiman, 2014).

Media pembelajaran multimedia interaktif/multimedia pembelajaran interaktif adalah salah satu alternatif media yang bisa dimanfaatkan oleh guru. Media pembelajaran multimedia interaktif atau multimedia pembelajaran merupakan sistem komunikasi interaktif berbasis komputer dalam satu penyajian secara integrasi (Sudatha, 2015). (Daryanto, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Abdul Majid, 2014). Masa intelektual siswa kelas IV sekolah dasar terletak pada masa kelas 4-6 sekolah dasar atau operasional konkrit, dalam hal ini anak/siswa pada masa ini sudah mampu menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis tetapi hanya dengan benda-benda konkrit, anak telah dapat melakukan kegiatan yang bersifat pengklasifikasian, pengelompokan, dan juga pengaturan masalah. Anak dapat dan mampu berpikir untuk menggunakan model, dan masih memiliki masalah mengenai berpikir abstrak sehingga diperlukan memanfaatkan benda-benda yang bersifat konkrit atau nyata sebagai contoh.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, diketahui bahwa pada saat dalam kegiatan belajar di Kelas IV SD Inpres Padang Raharja, guru hanya menggunakan sumber belajar yakni buku tematik pegangan siswa, buku pendamping tematik untuk guru dan buku PR tematik. Media pembelajaran serta alat peraga yang ada di sekolah dan sekitar lingkungan kelas juga terbatas dan tidak semua materi dapat diterangkan menggunakan media sederhana yang ada di sekitar lingkungan kelas maupun sekolah sehingga siswa hanya melihat contoh hanya dari buku dan jika pembelajaran berlangsung lama semangat siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar cepat menurun. Pembelajaran seperti itu terkesan menjadi monoton karna hanya terfokus kepada penjelasan guru sehingga siswa terkesan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Dalam (Sudatha, 2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam sistem pembelajaran era modern saat ini, guru dituntut untuk dapat menggunakan dan mengaplikasikan perangkat teknologi yang ada dengan baik. Upaya pemecahan masalah yaitu dengan membuat atau mengembangkan media pembelajaran agar dapat digunakan oleh siswa kelas IV SD Inpres Padang Raharja untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat atau dikembangkan adalah suatu produk media pembelajaran multimedia interaktif "Ultimate" (Multimedia Tematik) untuk pembelajaran pada semester satu (ganjil) dengan pokok bahasan tema 2 "Selalu Berhemat Energi" subtema 1 "Sumber Energi" untuk kelas IV SD Inpres Padang Raharja.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan 4D “four D” . (Rochmad, 2012) menjelaskan penelitian model 4D dikembangkan oleh Thiagarajan, memiliki empat tahapan utama, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Padang Raharja dilaksanakan pada semester ganjil. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Inpres Padang Rahrja yang terdiri dari 35 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pelaksanaan penelitian pengembangan model 4D terdiri dari empat tahapan, namun pada penelitian ini hanya mencapai tahap ketiga yaitu pengembangan (*develop*) karena keterbatasan biaya dan waktu. Adapun tahapannya yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) yang pada tahap ini dilakukan validasi oleh validator aspek media dan materi. Kemudian dilanjutkan melakukan uji coba pada siswa kelas IV SD Inpres Padang Raharja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran “Ultimate” (Multimedia Tematik)

Peneliti mengembangkan media dengan prosedur pengembangan model 4D, namun peneliti hanya sampai tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*) di karenakan keterbatasan waktu dan biaya. Peneliti mengembangkan media pembelajaran “Ultimate” (Multimedia Tematik) dengan rincian sebagai berikut:

a. Pendefinisian (*Define*)

Pada tahapan ini peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan oleh SD Inpres Padang Raharja adalah kurikulum 2013. Menganalisis siswa, dengan karakteristik siswa menyukai sistem pembelajaran yang menggunakan bahan ajar atau media pembelajaran yang menarik. Kemudian menelaah kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan soal evaluasi yang akan dimuat dalam media pembelajaran “Ultimate” (Multimedia Tematik). Media pembelajaran ini memuat materi pembelajaran tema 2 “Selalu Berhemat Energi” subtema 1 (Sumber Energi).

b. Perancangan (*Design*)

Setelah peneliti menyelesaikan tahap pendefinisian (*Define*), peneliti membuat desain media pembelajaran dari mulai tampilan latar belakang, tata letak tombol navigasi pada setiap slide, gambar, animasi, dan video pembelajaran. Pembuatan tombol, gambar animasi dan latar belakang peneliti menggunakan aplikasi “Corel Draw”. Adapun beberapa hal yang dibuat pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat *flowchart*
- 2) Membuat *storyboard*
- 3) Mendesain media

c. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahapan ini peneliti menggunakan aplikasi “Articulate Storyline 3” sebagai aplikasi utama dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran Ultimate (Multimedia Tematik).

2. Penilaian Media

Penilaian media (validasi) ini dilaksanakan untuk mengetahui nilai kelayakan suatu produk. Penilaian media (validasi) dilakukan oleh dosen ahli sebagai penilai atau validator yang menilai kelayakan media pembelajaran. Penilaian (validasi) di bagi menjadi dua yaitu penilaian (validasi) materi dan penilaian (validasi) media. Penilaian materi didapatkan jumlah skor adalah 98 dan rata-rata skor adalah 4,7 dengan kategori “Sangat Layak” berdasarkan penghitungan skor dari hasil pengisian angket oleh penilai (validator) materi. Penilaian media didapatkan jumlah skor 109 dan rata-rata skor adalah 4,7 dengan kategori “Sangat Layak” berdasarkan penghitungan skor dari hasil pengisian angket oleh penilai (validator) media.

a. Uji Coba Produk

Tahapan ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Inpres Padang Raharja dengan jumlah siswa 35 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Kemudian didapatkan hasil rata-rata skor 4,56 dari hasil penghitungan nilai angket yang diisi oleh siswa.

B. Pembahasan

Peneliti mengembangkan media pembelajaran Ultimate (Multimedia Tematik) untuk siswa kelas IV yang dapat diakses oleh guru maupun siswa menggunakan komputer dan gawai. Peneliti melakukan penelitian ini berdasarkan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti dan melalui berbagai tahapan penelitian. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Rochmad, 2012). Penelitian model 4D memiliki empat tahap yakni *Define* (pen definisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), *Dessiminate* (penyebaran). Peneliti membatasi tahapan hanya sampai pada tahapan *Develop* (pengembangan) karena keterbatasan biaya dan waktu.

Tahap pertama pendefinisian (*define*) peneliti menelaah materi pembelajaran kemudian menganalisis KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dimuat ke dalam media pembelajaran. Pada tahap perencanaan (*design*) peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard*, selain itu peneliti mendesain latar belakang dan juga objek animasi (gambar, video dan suara). Tahap pengembangan (*develop*) peneliti membuat media pembelajaran menggunakan dua aplikasi utama yaitu *Articulate Storyline 3* dan *Corel Draw*.

Media pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk aplikasi komputer dengan format “Html5” dan tersedia dalam bentuk alamat *web* agar dapat diakses melalui gawai (*smarthphone*). Pada tahap ini juga dilakukan penilaian (validasi) media dan materi oleh dosen penilai (validator) untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran dan mendapatkan nilai rata-rata masing-masing 4,7 dengan kriteria “Sangat Baik” sehingga dapat dikatakan media pembelajaran telah layak untuk digunakan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Priyo Dwi Prayogo, 2015) di SD Muhammadiyah Condongcatur dan dikategorikan berhasil dengan mengembangkan multimedia interaktif tematik yang layak yaitu dengan memenuhi kriteria dengan hasil penilaian ahli materi mendapatkan kriteria nilai “Sangat Baik” (4,4), hasil penilaian ahli media mendapatkan kriteria nilai “Sangat Baik” (4,5).

Setelah itu dilakukan uji coba pada siswa kelas IV SD Inpres Padang Raharja yang berjumlah 35 siswa untuk menilai kepraktisan media pembelajaran. Hasil penelitian yang diperoleh peneliti pada saat melakukan uji coba produk media pembelajaran siswa menjadi tertarik dan antusias dalam belajar menggunakan media pembelajaran "Ultimate" (Multimedia Tematik). Hasil penilaian angket respon siswa didapatkan nilai 4,56 dengan kriteria "Sangat Baik" dengan demikian produk media pembelajaran "Ultimate" (Multimedia Tematik) sudah l praktis digunakan untuk siswa kelas IV SD Inpres Padang Raharja. sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Siti Hamidah (2018) dengan hasil penelitian media animasi pembelajaran mendapat penilaian respon siswa yang termasuk kedalam kategori "Sangat Baik" dengan nilai 4,5.

KESIMPULAN

Media pembelajaran "Ultimate" (Multimedia Tematik) telah layak digunakan dalam pembelajaran pada kelas IV SD Inpres Padang Raharja dengan materi pembelajaran tema 2 "Selalu Berhemat Energi" subtema 1 "Sumber Energi". Hal ini dibuktikan melalui hasil rekapitulasi penilaian oleh dosen penilai (validator) dengan rata-rata skor penilaian media dan materi adalah masing-masing 4,7 dengan kategori "Sangat Layak". Uji coba kepraktisan yang peneliti lakukan di kelas IV SD Inpres Padang Raharja dengan jumlah 35 siswa guna mencari nilai praktis dari media pembelajaran "Ultimate" (Multimedia Tematik) dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil rekapitulasi penilaian angket yang di bagikan ke 35 siswa dengan rata-rata skor 4,56 dengan kategori "Sangat Baik". Pada penelitian pengembangan terdapat beberapa kekurangan, dengan hal tersebut saran yang dapat disampaikan peneliti adalah agar mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang akan melakukan penelitian pengembangan melakukan tahap penelitian sampai tuntas pada tahap akhir. Diharapkan agar lebih banyak lagi mahasiswa yang melakukan penelitian pengembangan agar terciptanya inovasi pembelajaran yang unik dan kreatif sesuai dengan perkembangan zaman.

REFERENCES

- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi RA, Hari. 2019. *Pengembangan Media pembelajaran Berbasis ADDIE Model*. Halaqa. 3:1. doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124
- Daryanto. (2019). *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Prayogo, Priyo Dwi. 2015). *Pengembangan Multimedia Interatif Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatut*.
- Rochmad. (2012). *Desain Model Pengembangan Perangkat Matematika*. Kreano, vol. 3 no. 1.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd*. Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 43-48.
- Sudatha, I Gede Wawan, I Made Tegeh. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.

- Sukiman, (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Rochmad. (2012). *Desain Model Pengembangan Perangkat Matematika*. Kreano, vol. 3, no. 1.
- Sudatha, I Gede Wawan, I Made Teguh. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sukiman, (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.