



Sketch Metademolab: Desain Pembelajaran Tematik Berbasis Project di Sekolah Dasar

Rela Imanulhaq¹, Abdul Munip¹, Kasmah²

¹UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

² Institut Agama Islam Negeri Bone, Bone, Indonesia

*Koresponden: E-mail: 21204081028@student.uinsuka.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dengan memanfaatkan animasi berbasis web yang disebut Sketch Metademolab, dengan menggunakan strategi pembelajaran Project Based Learning dalam pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam. Adanya kendala yang dialami oleh pendidik dan siswa dalam pembelajaran tematik di tingkat SD menjadi latar belakang penelitian ini. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, dengan teknik wawancara dan dokumentasi, kemudian data dianalisis dan disajikan secara deskriptif. Teknik wawancara digunakan untuk menggambarkan rencana pelajaran. Teknik dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data pendukung dalam perencanaan perkawinan di SD NU Darul Hikam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahapan perencanaan pembelajaran adalah a). Merumuskan tujuan pembelajaran (dalam tema). b). Belajar bukan hanya sekedar mencatat dan menghafal, tetapi merupakan proses yang dialami, sehingga mahasiswa harus aktif didorong untuk melakukan kegiatan tertentu, mencari dan mencari fakta untuk diri sendiri. c). Menentukan kegiatan belajar mengajar. d). Menentukan orang-orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. e). Memilih materi dan alat yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. f). Ketersediaan fasilitas fisik yang dapat digunakan dalam pembelajaran. dan g). Perencanaan evaluasi dan analisis hasil pembelajaran.

ARTICLE INFO

Keyword:

Sketch, Metademola, Project, Tematik Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Industri 4.0 diiringi dengan perkembangan teknologi yang menunjang segalaaktifitas manusia. Termasuk didalamnya teknologi pendidikan, tuntutan masyarakat dan kemajuan teknologi membuat pengelolaan pendidikan tidak mungkin lagi dikelola dengan pola tradisional (Gómez-et al, 2017). Digitalisasi pendidikan merupakan sebuah keharusan demi menciptakan pembelajaran sesuai konteks pembelajaran abad 21. Menurut (Isma et al., 2022) digitalisasi pendidikan penting untuk meningkatkan membekali siswa dengan empat kemampuan abad 21, yaitu kemampuan berpikir kreatif, komunikatif, berpikir kritis, dan kolaboratif. Teknologi hanya sebuah alat dalam menyampaikan pembelajaran, bukan untuk mendistrupsi eksistensi guru dalam mendidik dan membelajarkan siswa. Perkembangan teknologi ditandai dengan mudahnya penggunaan jaringan internet (Agustiningasih & Fitri, 2020). Teknologi dalam pembelajaran mempunyai sasaran akhir untuk memudahkan peserta didik belajar. Melalui pemanfaatan teknologi siswa dapat mudah menerima dan memahami materi pembelajaran (Nunuk, 2018; Usmaedi et al., 2020). Disamping itu, teknologi juga mengubah cara guru mengajar (Mulyani & Haliza, 2021).

Pembelajaran abad 21 menggunakan teknologi sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Pengintegrasian teknologi didesain menyesuaikan kebutuhan guru dan siswa yang ditunjukkan melalui pengalaman dan konten dalam membentuk pengetahuan (Hernandez, 2017.) Konten digunakan dalam pembelajaran merupakan refleksi dari pengetahuan yang dibutuhkan siswa. Pembelajaran abad 21 menonjolkan cara kerja yang menggunakan *Project based Learning* (PjBL) (Karomatunnisa et al., 2022; Rafik et al., 2022). Teknologi dapat membuat fitur-fitur *Project-Based Learning* lebih efektif dengan memperkuat interaktivitas dan komunikasi menjadi lebih lancar, serta memfasilitasi pembelajaran berdasarkan masalah dan situasi nyata (Gómez et al, 2017). Teknologi dimunculkan melalui media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran, dimana media pembelajaran berperan penting dalam mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Media pembelajaran berbasis teknologi juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta literasi digital siswa (Heryani et al., 2022).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017 tentang guru, menjelaskan bahwa “kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional secara holistik harus dikuasai guru dalam pengelolaan pembelajaran sesuai perkembangan zaman”. Guru diwajibkan mampu dalam mengelola kelas, termasuk menyesuaikan penggunaan metode, model, dan media berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Tentu melalui pertimbangan konten, kebutuhan, kemampuan cara belajar siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien (Habib et al., 2020).Guru didorong untuk melakukan berbagai inovasi pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan secara efektivitas, efisiensi dan produktivitas sehingga mutu pembelajaran dapat meningkat. Pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik apabila ditunjang dengan kreatifitas guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran (Supriadi, 2017; Fitriyani et al., 2021; Siswanto et al., 2022) yang kemudian dapat berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa (Hafid et al., 2022).

Pembelajaran pada kurikulum 2013 ini pelaksanaannya yaitu dengan menggunakan pembelajaran tematik. Pada proses pembelajaran tematik peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajarannya. Hal ini berarti bahwa pembelajaran kurikulum 2013 tidak lagi pembelajaran konvensional. Peserta didik mendengarkan guru berceramah dan

mencatat dalam buku catatan mereka. Pembelajaran kurikulum 2013 sudah tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Pembelajaran tematik bertujuan untuk memberikan pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam, bermakna dan berkesan kepada peserta didik, mengkaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi pesertadidik, memberi kesempatan anak untuk menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran (*student center*), aktivitas belajar yang menyenangkan serta media yang bervariasi (Putri & Sukma, 2021).

Pembelajaran tematik menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, sehingga pesertadidik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena peserta didik selalu melalui pengalaman langsung dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari kemudian menghubungkannya dengan konsep lain yang telah mereka kuasai (Kemendikbud, 2013).

Berdasarkan perolehan data di lapangan, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu siswa kurang aktif dalam pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan siswa sepih banyak diam saat proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan belajar. Rendahnya motivasi menyebabkan siswa tidak memberikan respon balik saat proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dipicu karena guru tidak menggunakan media pembelajaran interaktif yang berintegrasi pada kecanggihan teknologi. Padahal kecanggihan teknologi dapat mendukung proses pembelajaran. Selain itu, guru kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan pembelajaran mandiri dimulai dari pengamatan terhadap suatu permasalahan, melatih siswa untuk menganalisis, eksperimen, mengolah informasi, melakukan kolaboratif, menyimpulkan dan mengkomunikasikan dari suatu benda atau objek kejadian.

Strategi pembelajaran sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Strategi digunakan agar peserta didik lebih aktif dan peran atau dominasi guru berkurang. Strategi pembelajaran digunakan agar tujuan pembelajaran bisa dicapai secara efektif dan efisien apabila diselenggarakan dengan menggunakan strategi-strategi pembelajaran yang termasuk rumpun pemrosesan informasi. Proses pembelajaran lebih menarik dengan adanya media pembelajaran yang mengkombinasikan tampilan dengan berbagai fitur gambar dan animasi (Wardani, 2017; Arianti, 2018; Munandar et al., 2018; Sulistiyowati & Kristanto, 2018). Gambar dan animasi dikembangkan melalui optimalisasi teknologi, salah satunya media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer memang sudah tidak asing lagi, komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan menjalankan program untuk menggabungkan gambar, audio, video, animasi dan teks (Habib et al., 2020). Media pembelajaran berbasis komputer teruji dapat meningkatkan berbagai hasil belajar siswa (Agustiani, 2020; Iswanto et al., 2019; Nisa & Susanto, 2022; Richardo & Kholifah, 2023).

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran yaitu: *faktor internal*, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, seperti kecerdasan, minat, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. *Faktor eksternal*, merupakan faktor yang bersumber dari luar diri siswa. Diantaranya keluarga, sekolah dan masyarakat (Slameto, 2013).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin memanfaatkan teknologi sebagai media dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar, dengan memanfaatkan web bernama

sketch Metademolab. Penggunaan web tersebut dipadukan dengan strategi pembelajaran *project based learning* pada pembelajaran tematik di SD Darul Hikam.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Satori, 2009). Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif, bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan (Sukmadinata, 2011). Sehingga dalam penelitian ini tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan variabel yang diteliti, namun menggambarkan kondisi dengan apa adanya. Penelitian ini menganalisis secara apa adanya tentang proses perencanaan pembelajaran menggunakan model strategi *project based learning* di SD NU Darul Hikam Jengkok Jawa Barat dengan tanpa memberikan perlakuan pada subjek yang diteliti. Lokasi penelitian ini di Blok Ki Buyut, Jengkok, Kec. Kertasemaya, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021-2022. Teknik yang digunakan yaitu wawancara dan dokumentasi. Teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan semistuktur untuk mengumpulkan data karena jenis wawancara ini termasuk *in-dept interview* yang dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan wawancara terstruktur. Teknik wawancara digunakan untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan memanfaatkan animasi berbasis web bernama sketch Metademolab, dengan menggunakan strategi pembelajaran *project based learning* pada pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam, serta mengumpulkan data-data subyektif seperti opini, sikap, dan perilaku narasumber terkait suatu fenomena yang sedang diteliti (Hansen, 2020). Wawancara dilakukan terhadap dua informan yaitu wakil kepala sekolah yang juga bagian kurikulum serta wali kelas 1, dengan bantuan aplikasi *WhatsApp*. Wawancara dilakukan secara daring sehingga data didapat secara berangsur-angsur. Sedangkan dokumentasi untuk mencari data yang relevan dari perpustakaan (Dewi, 2020). Teknik dokumentasi bertujuan untuk melengkapi data laporan seperti administrasi tentang panduan perencanaan pembelajaran di SD NU Darul Hikam.

Kegiatan analisis dan penyajian data dilakukan secara deskriptif, mengenai fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia yang bisa mencakup aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya (Sukmadinata, 2009).

Table 1. Keterangan Informan penelitian di SD NU Darul Hikam

Inisial	Status	Jenis Kelamin
P1	Wakil kepala sekolah	L
P2	Wali kelas I	L

Table 2. kisi – kisi wawancara

Variabel	Indikator
Media Animasi	Penggunaan
Strategi PjBL	Penggunaan
Pembelajaran Tematik	Tujuan Pembelajaran
	Kegiatan belajar mengajar

Subjek proses belajarmengajar

Bahan dan alat

Fasilitas fisik

Evaluasi

(Mariana, 2018)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mendeskripsikan perencanaan pembelajaran tematik berbasis proyek dengan menggunakan web bernama sketch metademolab di SD NU Darul Hikam. Data yang diperoleh meliputi; penggunaan media animasi, penggunaan strategi proyek, dan pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam.

3.1. PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DI SD NU DARUL HIKAM

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 1 (P2), mengatakan sebagai berikut:

“Pemanfaatan media animasi sudah pernah digunakan dalam pembelajaran disekolahkami, terutama dalam pembelajaran tema maupun pelajaran agama seperti Sejarah Kebudayaan Islam. Penggunaannya pada pembelajaran tematik seperti pada materi bahasa indonesia tentang pidato maupun mata pelajaran lain yang memerlukan tampilan animasi agar mempermudah pemahaman siswa dalam belajar. Penggunaannya pada materi sejarah biasanya menampilkan kisah-kisah para nabi atau video-video edukatif yang sudah disesuaikan sesuai materi yang dipelajarinya. Peserta didik diajak untuk menonton video animasi melalui link dari youtube maupun menggunakan proyektor di kelas. Terkadang ada juga guru yang menggunakan laptopnya sebagai media pembelajaran. Baik guru membuat sendiri maupun memanfaatkan youtube untuk video animasinya” (Uuz, 2022)

Penjelasan tersebut diperkuat oleh wakil kepala sekolah (P1), mengatakan sebagai berikut:

“Sekolah kami memiliki beberapa proyektor yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Namun dalam penggunaannya memerlukan pengawasan ekstra karena aktivitas siswa yang terkadang begitu ramai sehingga khawatir terjadi kerusakan pada properti. Mayoritas guru kami juga sudah memiliki laptop sehingga lebih menunjang untuk pembelajaran yang membutuhkan teknologi” (Tobiin, 2022)

Dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam sudah tidak asing digunakan. Penggunaannya disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa. Siswa belajar melalui video animasi yang sudah diupload ke kanal youtube oleh guru maupun guru mengirimkan video yang sudah ada di youtube dengan menggunakan proyektor maupun laptop.

Dengan diketahuinya media animasi pernah digunakan di SD NU Darul Hikam, maka penggunaan animasi Sketch Metademolab dapat diterapkan karena pemanfaatan media animasi sudah tidak asing. Namun peneliti memberikan inovasi media pembelajaran animasi dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan strategi pembelajaran project based learning. Tematik memungkinkan untuk menghubungkan tema-tema yang memiliki keterkaitan, seperti pada tabel berikut:

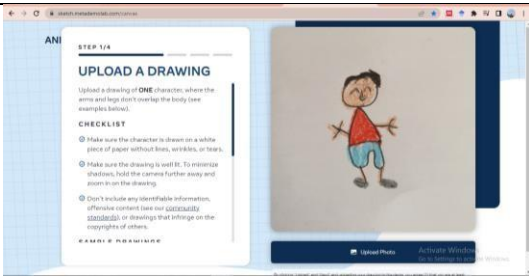
Table 3. Penggunaan Media Sketch Metademolab

Tema	Subtema	Muatan	
		Bahasa Indonesia	PJOK
1 Diriku	2 Tubuhku	<p>3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.4 Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan) tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan bantuan bahasa daerah secara lisan dan/atau tulis.</p>	<p>3.8 Memahami bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.</p> <p>4.8 Menceritakan bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.</p>

Penggunaan media sketch metademolab pada materi tersebut terletak pada tema 1 diriku subtema 2 tubuhku dengan muatan bahasa Indonesia dan PJOK, pada materi tentang anggota tubuh. Pemilihan materi tersebut karena media web sketch metademolab hanya mampu digunakan untuk fitur anggota tubuh.

Berikut tampilan dan tahapan dari web Sketch Metademolab yang akan digunakan sebagai media dalam pembelajaran tematik berbasis proyek:

Table 4. Langkah-langkah penggunaan Sketch Metademolab

No	Tampilan	Deskripsi
1.		<p>Unggah Gambar Unggah gambar SATU karakter, dengan lengan dan kaki tidak tumpang tindih dengan badan (lihat contoh di bawah).</p> <p>Daftar Periksa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pastikan karakter digambar di selembar kertas putih tanpa garis, kerutan, atau robekan. - Pastikan gambar menyala dengan baik. Untuk meminimalkan bayangan, pegang kamera lebih jauh dan perbesar gambar. - Jangan sertakan informasi yang dapat diidentifikasi, konten yang menyinggung (lihat standar komunitas kami), atau gambar yang melanggar hak cipta orang lain.

No	Tampilan	Deskripsi
2.		<p>Menemukan Karakter Kami telah mengidentifikasi karakternya, dan meletakkan kotak di sekelilingnya.</p>
3.		<p>Karakter Pemisah Kami telah memisahkan karakter dari latar belakang, dan menyorotnya.</p>
4.		<p>Menemukan Gambar Karakter Inilah sendi karakter Anda! Berikut adalah contoh tampilannya:</p>
5.		<p>Tambahkan Animasi Pilih salah satu gerakan di bawah ini untuk melihat karakter Anda melakukannya!</p>

Penggunaan animasi dalam pembelajaran bukan pertama kali dilakukan, sebelumnya pernahdilakukan oleh (Arianti, 2018), terdapat pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media animasi terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Gugus 5 Mengwi tahun pelajaran 2017/2018. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t. Hasil analisis data diperoleh thitung = 6,146 sedangkan pada taraf signifikansi 5% dan dk = 77 diperoleh nilai ttabel = 2,000 sehingga thitung > ttabel (6,146 > 2,000). Berdasarkan kriteria pengujian, maka H0 yang berbunyi tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model Project Based Learning berbantuan media animasi dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus 5 Mengwi Tahun Pelajaran

2017/2018 ditolak dan Ha diterima. Adapun nilai rata-rata kompetensi pengetahuan IPS siswa kelompok eksperimen adalah $\bar{x} = 82,24$, sedangkan kelompok kontrol adalah $\bar{x} = 72,53$. Yang membedakan dengan penelitian sebelumnya yaitu pemanfaatan web untuk membuat animasinya, serta mata pelajaran dan materinya juga berbeda.

3.2. PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DI SD NU DARUL HIKAM

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 1 (P2), mengatakan sebagai berikut:

“Penggunaan strategi pembelajaran proyek biasa digunakan dalam pembelajaran yang memerlukan praktik, seperti SBdP, IPA maupun pelajaran tematik lainnya. Projek dapat berupa mempraktikkan sesuatu seperti membuat karya dari bahan alam.” (Uuz, 2022)

Dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa strategi pembelajaran proyek biasa digunakan di SD NU Darul Hikam, terutama pada pembelajaran yang memerlukan praktik. Dengan diketahuinya hal tersebut peneliti bermaksud memberikan inovasi dalam penggunaan strategi tersebut, dengan mengaitkannya dengan media animasi berbasis web, yaitu scetch metademolab. Strategi pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara aktif mengkonstruksi pengetahuannya. Tentunya dengan stimulus dari seorang guru. Peran guru disini sebagai fasilitator dan memonitor peserta didik (Minsih, 2018).

Seperti penelitian yang dilakukan Wiarsih (2013), penelitiannya menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas secara *collaborative*. PjBL menekankan pengalaman belajar kontekstual yang dapat mendorong peserta didik memperoleh pengetahuan. Pengetahuan peserta didik tersebut dapat diperoleh melalui kegiatan bertanya, menyelesaikan masalah, mengeksplorasi minat, dan mengembangkan keterampilan yang dapat diaplikasikan pada kehidupan peserta didik di masa yang akan datang. PjBL juga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menawarkan berbagai pengalaman belajar. Strategi PBL sesuai dengan teori perkembangan Piaget yang menghendaki anak didekatkan pada dunia yang lebih nyata (konkrit) dan teori Vigotsky yang menganggap interaksi sosial sebagai kunci pembelajaran. PjBL diturunkan dari hasil riset dalam psikologi kognitif bahwa belajar adalah memahami konsep, berfikir kritis, menganalisis informasi, mengkomunikasikan ide, bekerja secara kooperatif, mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan secara sungguh-sungguh. Proyek sebagai produk dalam PjBL secara harmonis bersama dengan praktik pengajaran tradisional dapat menjadi alat untuk menyediakan pengalaman belajar yang memotivasi peserta didik. PBL digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan peserta didik termotivasi dan mengalami belajar, peserta didik mempunyai banyak kesempatan memperoleh dan menggunakan pengetahuan dan keterampilan baru dan mencapai kompetensi belajar, peserta didik mengaitkan tema pembelajaran dengan disiplin/bidang studi penting lain

3.3. PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD NU DARUL HIKAM

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah (P1), menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan di SD NU Darul Hikam yaitu kurikulum 2013. Dengan cirinya yaitu bentuk tematik. Pembelajaran tematik yang diterapkan di SD/MI dalam kurikulum 2013 berlandaskan pada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan

Dasar dan Menengah yang menyebutkan bahwa "Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu". Pelaksanaan kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pendekatan tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Seperti data yang didapat dari dokumentasi SD NU Darul Hikam berikut:

Table 5. Origin of lactic strains

Komponen	Kelas dan alokasi waktu perminggu						
	I	II	III	IV	V	VI	JML
A Kelompok A							
1. Pend. Agama dan Budi Pekerti	4	4	4	4	4	4	24
2. PPKn	5	5	6	5	5	5	31
3. Bahasa Indonesia	8	9	10	7	7	7	48
4. Matematika	5	6	6	6	6	6	35
5. Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	-	3	3	3	9
6. Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	-	3	3	3	9
B Kelompok B							
1. Seni Budaya dan Prakarya	4	4	4	4	4	4	24
2. PJOK	4	4	4	4	4	4	24
Muatan Lokal							
3. Pendidikan Budi Pekerti	2	2	2	2	2	2	12
4. Bahasa Indramayu	2	2	2	2	2	2	12
Jumlah	34	36	38	40	40	40	228

 = Pembelajaran dikelas 1 yang memanfaatkan media scatch metademolab

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa; a). Menambah 4 jam pelajaran dari struktur kurikulum nasional untuk setiap kelas. b). Penambahan jumlah jam untuk muatan lokal pendidikan budi pekerti dan muatan lokal bahasa Indramayu. c). Alokasi waktu setiap jam yaitu 35 menit. d). Untuk kelas 1-3, kegiatan pelajaran dengan pendekatan tematik, kecuali pendidikan agama dan budi pekerti serta muatan lokal. e). Untuk kelas 4-6, kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, kecuali pendidikan agama dan budi pekerti, muatan lokal, matematika, dan PJOK.

SD NU Darul Hikam pada tahun 2021/2022 untuk semua kelas sudah menggunakan Kurikulum 2013. Karena itu proses pembelajaran sebagian besar menggunakan pendekatan tematik, kecuali pendidikan agama dan budi pekerti, muatan lokal pendidikan budi pekerti, dan bahasa Indramayu, serta kelas tinggi mata pelajaran matematika dan PJOK menggunakan pendekatan mata pelajaran.

Langkah-langkah penyusunan perencanaan pembelajaran sebagai berikut; (Mariana, 2018)

1. Merumuskan tujuan pembelajaran (dalam tema)
Berdasarkan wawancara dengan wakil kepala sekolah (P1), mengungkapkan sebagai berikut;

"Tujuan pembelajaran sudah ada dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. SK dan KD tersebut lalu lebih dispesifikkan menjadi tujuan khusus. Biasanya tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)." (Tobiin, 2022)

Pernyataan tersebut diperlengkap oleh guru kelas 1 (P2), sebagai berikut;

“Tujuan dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan animasi web sketch metademolab ini merupakan uraian dari tabel 1, yang menjelaskan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik.”(Uuz, 2022)

Dalam merancang pembelajaran, tugas pertama dari seorang guru adalah merumuskan tujuan pembelajaran khusus beserta materi pelajarannya. Sebab tujuan umum (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar) dari pembelajaran sudah dirumuskan oleh para pengembang kurikulum. Tugas guru adalah menejemahkan tujuan umum pembelajaran (SK dan KD) menjadi tujuan khusus (indikator) pembelajaran yang lebih spesifik dan mudah terukur (Mariana, 2018).

2. Menentukan kegiatan belajar mengajar

Kegiatan belajar mengajar yang sesuai pada dasarnya dapat dirancang melalui pendekatan kelompok atau pendekatan individual. Pendekatan kelompok dirancang dengan menggunakan pendekatan klasikal, yakni pembelajaran di mana setiap siswabelajar secara berkelompok baik kelompok besar maupun kelompok kecil. Pembelajaran individual di mana siswa belajar secara mandiri melalui bahan ajar yang dirancang demikian sehingga siswa dapat belajar menurut kecepatan dankemampuan masing-masing. Kegiatan-kegiatan tersebut tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Tobiin, 2022). Pembelajaran dengan menggunakan project based learning memungkinkan peserta didik untuk belajar secara berkelompok. Baik kelompok kecil maupun kelompok besar. Siswa bekerjasama untuk menyelesaikan sebuah proyek membuat gambar dengan konstrudari materi-materi yang guru arahkan.

Dalam pembelajaran proyek dikelas 1 dengan memanfaatkan scatch metademolab ini, siswa dibentuk kelompok besar agar tidak sulit dalam pembagiannya serta tidak repotdalam pembelajarannya nanti. Guru dapat memanfaatkan posisi kursi maupun meja yang berdekatan untuk membentuk kelompoknya. Pembentukan kelompok ini hanyabertujuan untuk mengenalkan siswa tentang belajar bersama, duduk membentuk kelompok dan saling berkomunikasi dalam kelompok tersebut. Karena dalam praktiknya siswa kelas rendah belum mampu untuk berdiskusi bahkan bertukar pendapat (Zulvira, 2021).

3. Menentukan orang yang terlibat dalam proses pembelajaran

Orang-orang yang akan terlibat dalam proses pembelajaran dan berperan sebagai sumber belajar meliputi instruktur atau guru, dan tenaga profesional. Peran guru dalam proses pembelajaran sebagai pengelola pembelajaran. Agar guru dapat melaksanakan fungsi dan tugasnya secara maksimal, maka guru harus memiliki kemampuan untuk berbicara dan berkomunikasi dengan menggunakan berbagai media. Selain itu, guru juga berperan sebagai pengatur lingkungan belajar yang memberikan pengalaman belajar yang memadai bagi siswa. Guru dituntut untuk dapat mendesain dan mengatur lingkungan agar siswa dapat belajar dngan penuh semangat sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing.

4. Memilih bahan dan alat yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran

Penentuan bahan dan alat dengan mempertimbangkan hal-hal seperti keberagaman kemampuan intelektual siswa, jumlah dan keberagaman tujuan pembelajaran khusus yang harus dicapai siswa, tipe-tipe media yang diproduksi dan digunakan secara khusus, berbagai alternatif pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran; bahan dan alat yang dapat dimanfaatkan, dan fasilitas fisik yang tersedia. Media dan alat yang diperlukan dalam pembelajaran ini yaitu kertas putih/buku gambar serta pensil warna agar hasil proyek lebih berwarna. Digunakan untuk membuat gambar yang akan dianimasikan dengan menggunakan web sketch metademolab.

5. Ketersediaan fasilitas fisik yang dapat digunakan dalam pembelajaran

Fasilitas yang menunjang di SD NU Darul Hikam membuat peneliti untuk memberikan inovasi dengan memanfaatkan animasi berbasis web bernama sketch Metademolab, dengan menggunakan strategi pembelajaran project based learning pada pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam

Fasilitas fisik merupakan faktor yang akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Fasilitas fisik meliputi ruangan kelas, pusat media, laboratorium, dan lain-lain. Guru dan siswa akan bekerja sama menggunakan bahan pelajaran, memanfaatkan alat, berdiskusi, dan lain sebagainya dan kesemuanya itu dapat digunakan melalui proses perencanaan yang matang melalui pengaturan secara profesional termasuk adanya dukungan finansial sesuai dengan kebutuhan (Mariana, 2018).

6. Perencanaan evaluasi dan analisis hasil belajar

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah (P1) mengatakan bahwa: *“sekolah kami selalu mengadakan evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan yang sudah direncanakan serta kendala-kendala apa yang ditemukan agar bisa segera diatasi.”* (Tobiin, 2022)

Evaluasi di SD NU Darul Hikam dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan cara mengumpulkan informasi sebagai bahan pertimbangan membuat keputusan memperbaiki sistem pembelajaran. Evaluasi di SD NU Darul Hikam ditandai dengan pelaksanaan ulangan harian, UTS, UAS, ujian praktek, penilaian sikap, penilaian diri, dan penilaian keterampilan (sumatif dan formatif).

Prosedur evaluasi menjadi faktor penting dalam perencanaan pembelajaran, sebab dengan evaluasi akan dapat dilihat keberhasilan pengelolaan pembelajaran dan keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Di samping itu hasil analisis pencapaian siswa dapat dijadikan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan tentang tindak lanjut dan pembelajaran remedial.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam mendeskripsikan perencanaan pembelajaran tematik dengan memanfaatkan animasi berbasis web bernama scetch Metademolab, serta menggunakan strategi pembelajaran project based learning tersusun melalui beberapa tahapan perencanaan yaitu a). Merumuskan tujuan pembelajaran (dalam tema). b). Belajar bukan hanya sekedar mencatat dan menghafal, akan tetapi proses berpengalaman, sehingga siswa harus didorong secara aktif untuk melakukan kegiatan tertentu, mencari dan menemukan sendiri fakta. c). Menentukan kegiatan belajar mengajar. d). Menentukan orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. e). Memilih bahan dan alat yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. f). Ketersediaan fasilitas fisik yang dapat digunakan dalam pembelajaran. dan g). Perencanaan evaluasi dan analisis hasil belajar. Pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan strategi dapat membantu menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Faktor penghambat dalam perencanaan pembelajaran antara lain menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam sesuai dengan Kurikulum 2013, namun masih terdapat beberapa kendala yaitu terbatasnya sarana prasarana. Faktor pendukung perencanaan kurikulum 2013 yaitu pendidikan mau terus berinovasi demi memberikan pendidikan yang terbaik seperti membuat media maupun alat peraga untuk membantu proses pembelajaran tematik di SD NU Darul Hikam.

5. REFERENCES

- Agustiani, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komputer Siswa. *Inspiramatika*, 5(1), 9–21. <https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v5i1.1583>
- Agustiningih, N., & Fitri, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia Kontemporer Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 10(2), 173. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v10i2.173>
- Arianti, S. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Animasi terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i1.15335>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Gómez-Pablos, V. B., del Pozo, M. M., & Muñoz-Repiso, A. G. V. (2017). Project-based learning (PBL) through the incorporation of digital technologies: An evaluation based on the experience of serving teachers. *Computers in Human Behavior*, 68, 501–512.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Pemanfaatan Multimedia Interaktif: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PJBL (Project Based Learning). *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*, 1–13.
- Hafid, A., Sudirman, S., Amran, M., & Magvira, M. (2022). Hubungan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 166–173. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.201>
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Hernandez, R. M. (2017). Impact of ICT on Education : Challenges and Perspectives. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325–347.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS Di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Isma, C. N., Rina Rahmi, & Hanifuddin Jamin. (2022). Urgensi Digitalisasi Pendidikan Sekolah. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 129–141. <https://doi.org/10.47498/tadib.v14i2.1317>

- Iswanto, E., Sumiharsono, R., & Hidayat, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Materi Tata Surya Siswa Kelas VI Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018-2019 di MI Negeri 2 Jember. *Journal of Education Technology and Inovation*, 1(2), 7–20. <https://doi.org/10.31537/jeti.v1i2.172>
- Karomatunnisa, A.-Z. A., Sholih, J. A. U., Hanifah, N., & Prihantini, P. (2022). Meta Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 522-528. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54755>
- Kemendikbud. (2013). Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mariana, M. A. (2018). *Pengantar Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Denpasar: LPMP Bali.
- Minsih, M., & D, A. G. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas. *Profesi Pendidikan Dasar*, 5(1), 20-27.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Munandar, H., Sutrio, S., & Taufik, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMAN 5 Mataram Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(1), 111–120. <https://doi.org/10.29303/jpft.v4i1.526>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140-147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nunuk, S., Setiawan, A., Aditin, & P. (2018). *Media Pembelajaran Inovasi dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, S. K., & Sukma, E. (2021). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Strategi Active Learning Tipe Index Card Match di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 356-371.
- Rafik, M., Febrianti, V. P., Nurhasanah, A., & Muhajir, S. N. (2022). Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80–85. <https://doi.org/10.21009/JPI.051.10>
- Richardo, E. Y., & Kholifah, S. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIKA DAN MINAT BELAJAR MELALUI GAME EDUKASI WORDWALL. *Journal of Educational Review and Research*, 6(2), 161-169. <https://doi.org/10.26737/jerr.v6i2.5178>
- Satori., A. K. dan D. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: UPI Press.
- Siswanto, A. E., Habbah, E. S. M., Kurnia, F. D., Ilham, M., Parastu, R. A., & Arista, R. (2022). Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran SBdP di Kelas V SDN 85/VII Semarang. *ARZUSIN*, 2(6), 648–662. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i6.726>
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyowati, T. and Kristanto, A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Tentang Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1-6.
- Supriadi, D. (2017). Implementasi Manajemen Inovasi dan Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 1(2), 125–132.
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Wardani, S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Animasi. *Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika*, 6(1), 21–41.
- Wiarsih, N. (2013). Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ar-Risalah*, 11 (1), 78-87.
- Zulvira, R. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1), 1846–1851.