

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA SUBTEMA AYO CINTAI LINGKUNGAN

*THEMATIC LEARNING MEDIA DEVELOPMENT
BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA
ON LET LOVE THE SURROUNDINGS SUBTHEME*

Rudi Sofyan
Rustono WS "Penulis Penanggung Jawab"
Ghullam Hamdu "Penulis Penanggung Jawab"

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
rudi.sofyan@student.upi.edu*

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan salah satu faktor untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran yang disampaikan. Studi pendahuluan di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat jarang dilakukan khususnya dalam pembelajaran tematik. Media yang tersedia masih bersifat parsial dan diperuntukan untuk salah satu mata pelajaran tertentu. Fasilitas Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Sekolah Dasar pada umumnya sudah tersedia cukup lengkap, namun pemanfaatan fasilitas TIK tersebut sebagai media pembelajaran tematik masih belum optimal. Dari hasil identifikasi dan analisis masalah tersebut, peneliti bermaksud melakukan pengembangan media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif khususnya pada subtema ayo cintai lingkungan pembelajaran tiga. Penelitian ini melibatkan guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data diperoleh dari wawancara, validasi ahli, observasi, kuesioner tanggapan guru, serta kuesioner respon siswa. Pengembangan rancangan produk dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Captivate*. Rancangan produk dinyatakan layak melalui validasi ahli, selanjutnya dilakukan revisi dan diujicobakan pada pembelajaran. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali. Uji coba pertama dilakukan di SDN 1 Cijeungjing dan uji coba kedua dilakukan di SDN 3 Benteng. Secara umum, produk direspon positif oleh sebagian besar guru dan siswa, dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Refleksi dari pengembangan media pembelajaran tematik ini adalah menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan untuk kelas IV Sekolah Dasar. Produk dikemas ke dalam bentuk CD Interaktif dan dilengkapi dengan buku panduan penggunaan.

Kata kunci: media pembelajaran, pembelajaran tematik, multimedia interaktif, ayo cintai lingkungan

Abstract

The use of instructional media can be used as one factor to improve the quality of learning and teaching. It aims to enhance students' understanding on learning materials delivered. Preliminary studies in primary school showed that the use of instructional media is still very rare, especially in thematic learning. Available media are still partial and intended for one particular subject. Facility Information and Communication Technology (ICT) in primary school in general is already provided quite complete, but the use of ICT facilities such as thematic learning media is still not optimal. From the results of the identification and analysis of this problem, researchers intend to develop thematic learning media based interactive multimedia, especially in subtema let love the surroundings, learning three. The study included teachers and Elementary School fourth grade students as research subjects. The collection of data obtained from interviews, expert validation, observation, questionnaire responses of teachers and students' questionnaire responses. Development of product design is done using Adobe Captivate software. The project design is declared eligible through validation expert, then be revised and tested on learning. The test is done twice. The first trial conducted at SDN 1 Cijeungjing and a second test conducted at SDN 3 Benteng. In general, the product positively responded by the majority of teachers and students, and declared unfit for use in learning. Reflections on the development of thematic learning media is to produce the end product in the form of thematic learning media based interactive multimedia on subtema let love the surroundings to the fourth grade elementary school. The product is packed into the shape Interactive CD and comes with a guide book use.

Keywords: *media learning, thematic learning, interactive multimedia, let's love the surroundings*

Proses pembelajaran yang baik tentu harus direncanakan dengan matang dan menyeluruh. Perencanaan tersebut dapat dilihat dari aspek strategi, metode, bahan ajar, media pembelajaran, ataupun aspek lain yang mendukung proses pembelajaran. Penggunaan strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat, dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Pelaksanaan pembelajaran itu sendiri tidak lepas dari pedoman pembelajaran, yaitu kurikulum. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, diputuskan kurikulum 2013 diterapkan pada tahun ajaran 2013/2014. Penerapan kurikulum 2013 saat ini masih dalam proses pengembangan, belum diberlakukan serentak di seluruh sekolah di Indonesia. Namun jumlah sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 tiap tahun akan bertambah seiring dengan pengembangan yang dilakukan oleh pemerintah. Maka diperlukan sebuah usaha dari seluruh pihak yang bersangkutan untuk mencapai tujuan yang diharapkan oleh kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 mendukung dan menerapkan pembelajaran tematik terpadu. Pengalaman belajar dari kurikulum sebelumnya yang bersifat disiplinier, sarat beban materi kognitif dan masih tumpang tindih materi yang sama dalam mata pelajaran yang berbeda, menjadikan salah satu sebab perlunya penerapan pembelajaran tematik. Daryanto (2014, hlm. 31) menyatakan pengertian pembelajaran tematik yaitu “suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar dari kurikulum atau standar isi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema”. Hal ini bertujuan agar siswa dapat meningkatkan penguasaan konsep dengan dipadukannya antar mata pelajaran, dapat berpikir secara menyeluruh, dan mampu menghubungkan pengalaman yang dialami dengan konsep yang

dimilikinya. Melalui pendekatan pembelajaran tematik maka akan tercipta suasana pembelajaran menyenangkan bagi siswa. Seperti halnya dengan pendekatan pembelajaran lainnya, pembelajaran tematik pun perlu didukung dengan berbagai komponen pembelajaran, misalnya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan salah satu faktor untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran yang disampaikan. Materi pembelajaran yang disampaikan dengan metode ceramah secara terus menerus akan menjadikan siswa lebih cepat bosan dan jenuh, sehingga materi pembelajaran tidak terserap secara optimal.

Untuk mengetahui lebih jauh mengenai penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tematik, peneliti melakukan studi pendahuluan ke Sekolah Dasar yang menerapkan kurikulum 2013, tepatnya di SDN 1 Cijeungjing dan SDN 3 Benteng yang berada di Kabupaten Ciamis. Melalui wawancara dengan guru kelas IV di dua sekolah tersebut peneliti menemukan permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tematik. Pada dasarnya guru menggunakan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Apabila materi pelajaran harus menggunakan media maka disiapkan media, apabila materi pelajaran dirasa tidak perlu memakai media maka tidak menggunakan media. Media pembelajaran yang biasanya sering digunakan guru dalam pembelajaran adalah benda-benda nyata yang ada disekitar. Dalam pembelajaran tematik guru sering merasa kesulitan menentukan media yang cocok untuk tema ataupun subtema karena mengintegrasikan beberapa mata pelajaran. Media yang tersedia di sekolah pada umumnya masih bersifat parsial atau diperuntukan untuk salah satu mata pelajaran tertentu, belum tersedia media yang dibuat khusus untuk pembelajaran tematik. Melihat fasilitas teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berada di Sekolah Dasar sudah cukup memadai, seperti komputer, laptop, printer, *LCD projector*, speaker, dll. Namun pemanfaatan fasilitas TIK tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran masih belum optimal. Kesibukan dan keterbatasan waktu menjadi hambatan guru untuk merancang atau mencari bahan materi memanfaatkan fasilitas TIK untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Penayangan video dalam pembelajaran diakui guru membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran. Melalui media yang bersifat *audio-visual* daya tanggap siswa akan materi pembelajaran menjadi meningkat. Hal ini sejalan dengan pengalaman Dale yang menyatakan dimana siswa yang mengikuti pembelajaran dengan melihat visualisasi dari materi yang diajarkan memiliki daya ingat yang lebih baik dari siswa yang hanya mendengarkan materi yang diajarkan dengan metode ceramah. Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi yang diajarkan dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya. Vaughan (dalam Munir, 2013, hlm. 111) mengartikan multimedia sebagai sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang berkaitan. Ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif.

Dari hasil studi pendahuluan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran yang dibuat khusus untuk pembelajaran tematik. Media pembelajaran tematik ini dirancang berbasis multimedia interaktif dan berdasarkan pada kurikulum 2013 yaitu pada subtema ayo cintai lingkungan pembelajaran tiga yang mengintegrasikan mata pelajaran IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia. Media ini dibuat dengan menggunakan *software Adobe Captivate* yang merupakan salah satu *software* multimedia yang cukup lengkap

menghadirkan fitur-fitur yang interaktif. Kelebihan penggunaan *Adobe Captivate* ini adalah ukuran file yang kecil serta resolusi yang tinggi, sehingga memungkinkan produk yang dihasilkan dapat dipublikasikan secara *online* maupun disimpan kedalam *compact disc* (CD) untuk kepentingan pembelajaran. Menurut Aripin (2013) Keunggulan Media *Adobe Captivate* adalah sebagai berikut, 1. Proses pembelajaran jadi lebih terarah, 2. Siswa memiliki waktu dan kesempatan lebih banyak dalam memperoleh pembelajaran, 3. Siswa lebih mudah memahami pelajaran, 4. Tugas guru menjadi lebih ringan, 5. Guru memiliki waktu yang lebih banyak dan dapat dipergunakan untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi-inovasi selanjutnya, 6. Memudahkan siswa menyerap materi yang disampaikan guru, 7. Memperbanyak waktu dan kesempatan siswa untuk menerima pembelajaran, 8. Meringankan tugas guru dalam mengajar. Dari hal tersebut pembuatan media pembelajaran tematik menggunakan *Adobe Captivate* proses pembelajaran akan lebih bermakna, interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar, melakukan pengembangan desain produk media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan, melakukan uji coba media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan, dan menghasilkan refleksi produk berupa media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan yang siap digunakan dalam pembelajaran. Produk ini diharapkan menjadi solusi dari permasalahan yang muncul di Sekolah Dasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design Based Research* (DBR). Menurut Plomp (dalam Lidinillah, 2012, hlm. 4) *design based research* adalah :

‘suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi – intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.’

Pengembangan media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan mengacu pada langkah-langkah desain berbasis penelitian (*design based research*) menurut Reeves (dalam Herrington. 2007. hlm. 3), sebagai berikut:



Gambar 1. *Design Based Research* Model Reeves

1. Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif

Tahap ini merupakan tahap awal penelitian. Peneliti melakukan studi pendahuluan ke sekolah dasar untuk mencari tahu permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di

sekolah tersebut. Setelah mengetahui permasalahannya selanjutnya peneliti melakukan analisis masalah disertai dengan mengkaji teori-teori yang relevan. Peneliti juga melakukan konsultasi secara intensif dengan dosen pembimbing untuk mencari solusi dari permasalahan yang muncul.

2. Mengembangkan *prototype* solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi

Pada tahap ini peneliti mulai menyusun rancangan desain produk yang akan dikembangkan. Peneliti mengaitkan dengan teori-teori atau konsep-konsep yang relevan dan mendukung dalam pengembangan media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan.

3. Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis

Setelah rancangan produk (*prototype*) dibuat, produk tersebut dinilai melalui proses validasi ahli. Pakar atau tenaga ahli yang akan dihadirkan dalam validasi produk merupakan orang yang berpengalaman dalam hal pengembangan media dalam hal ini media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan. Selanjutnya dilakukan uji coba produk di lapangan serta melakukan pengumpulan dan analisis data. Apabila hasil uji coba tersebut masih terdapat kelemahan dan kekurangan maka dilakukan revisi produk.

4. Refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis

Uji coba kembali dilakukan untuk menindaklanjuti hasil revisi sebelumnya. Apabila hasil dari uji coba kedua juga masih terdapat kekurangan, maka revisi dilakukan kembali. Kekurangan tersebut selanjutnya dievaluasi agar sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dan pada akhirnya menghasilkan bentuk akhir produk berupa media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan yang siap digunakan dan dikemas dalam bentuk CD Interaktif.

Subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 1 Cijeungjing dan SDN 3 Benteng. Dalam proses pengumpulan data, instrumen yang digunakan yaitu, lembar wawancara, lembar validasi produk, lembar obsevasi, kuesoner tanggapan guru, dan kuesoner respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013). Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data pada penelitian ini ialah *data reduction* (mengorganisir data), *data display* (membuat uraian terperinci), dan *conclusion drawing/verification* (melakukan interpretasi dan kesimpulan). Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis dan ditampilkan dalam bentuk tabel dan teks yang bersifat deskripsi. Tahap terakhir yaitu menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi dan Analisis Masalah

Dalam tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan, melalui wawancara secara langsung dengan guru kelas 4 di Sekolah Dasar. Wawancara dilakukan di dua sekolah, yakni di SDN 1 Cijeungjing dan SDN 3 Benteng. Kedua sekolah tersebut merupakan sekolah yang terletak di Kabupaten Ciamis yang sudah menerapkan kurikulum 2013. Wawancara dilakukan untuk mengetahui lebih jauh mengenai penggunaan media pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran tematik khususnya di kelas 4 Sekolah Dasar.

Penggunaan media pembelajaran khususnya di kelas IV di SDN 1 Cijeungjing pada dasarnya masih jarang. Guru menggunakan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Apabila materi pelajaran harus menggunakan media maka

disiapkan media, apabila materi pelajaran dirasa tidak perlu memakai media maka tidak menggunakan media. Media pembelajaran yang biasanya sering digunakan guru dalam pembelajaran adalah benda-benda nyata yang ada disekitar. Lingkungan sekitar sekolah pun sering dijadikan media pembelajaran. Anak ditugaskan untuk mengamati lingkungan sekitar dengan langsung berada diluar kelas sehingga pembelajaran tidak hanya berada di dalam kelas saja.

Fasilitas Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) yang berada di SDN 1 Cijeungjing sudah tersedia cukup lengkap, diantaranya, komputer, *printer*, *LCD projector*, *speaker*, CD Pembelajaran, bahkan sudah tersedia jaringan internet (*WIFI*) yang dapat diakses oleh semua warga sekolah. Media pembelajaran tematik di SDN 1 Cijeungjing belum tersedia secara lengkap. Adapun media yang ada masih berupa media yang digunakan untuk materi tertentu atau sesuai dengan mata pelajaran. Belum tersedianya media pembelajaran yang dibuat khusus untuk pembelajaran tematik membuat guru sering mengalami kendala dalam memilih media untuk pembelajaran tematik, akibatnya tidak jarang siswa kurang memahami materi secara menyeluruh yang disampaikan oleh guru. Keterbatasan waktu juga menjadi hambatan guru untuk membuat media pembelajaran tematik secara mandiri.

Penggunaan media pembelajaran di SDN 3 Benteng khususnya di kelas 4 selalu disesuaikan dengan kebutuhan materi dan ketersediaan media. Media pembelajaran yang dianggap relevan dan sesuai dengan pembelajaran selalu digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa tidak ada media pembelajaran yang ideal untuk setiap pembelajaran. Media pembelajaran A mungkin cocok pada materi yang satu, tetapi belum tentu cocok untuk materi yang lainnya. Hal ini juga dipengaruhi oleh situasi dan kondisi pada setiap pembelajaran yang selalu berbeda-beda. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran pada setiap pembelajaran selalu memperhatikan situasi dan kondisi yang terjadi.

Ketersediaan fasilitas TIK di SDN 3 Benteng sudah cukup memadai, misalnya, komputer, laptop, *printer*, *LCD projector*, dan *speaker*. Fasilitas TIK tersebut dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Namun pada pelaksanaannya guru jarang menggunakan fasilitas TIK tersebut karena cukup rumit dalam hal pengoperasiannya. Diakui guru bahwa dengan menggunakan fasilitas TIK, misalnya menayangkan video pada suatu pembelajaran menjadikan siswa lebih antusias, fokus siswa terpusat untuk mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang ada di SDN 3 Benteng belum menunjang kebutuhan untuk pembelajaran tematik. Media pembelajaran yang ada masih bersifat parsial, yaitu masih diperuntukan untuk materi pada suatu mata pelajaran. Guru harus memilih dan menyediakan lebih dari satu media dalam suatu pembelajaran tematik.

Dari hasil wawancara terhadap dua narasumber tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dinilai sangat penting. Dengan adanya media pembelajaran, proses penyampaian materi dalam pembelajaran menjadi lebih mudah dan terarah. Memperhatikan fasilitas TIK yang sudah mendukung pada 2 sekolah tersebut, serta ketersediaan media pembelajaran tematik yang masih kurang atau mungkin belum tersedia khususnya pada subtema ayo cintai lingkungan pembelajaran tiga, sangat memungkinkan untuk merancang media pembelajaran yang dibuat khusus untuk pembelajaran tematik di kelas 4. Maka, ditetapkanlah media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan pembelajaran tiga sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.

Untuk mendasari penelitian tersebut, peneliti melakukan kajian literatur dengan mencari teori-teori yang relevan untuk menguatkan solusi dari permasalahan tersebut. Teori-teori tersebut berguna sebagai acuan dalam pengembangan produk yang akan dihasilkan. Kajian teori, isi materi serta konten yang ditemukan peneliti selanjutnya

dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Proses konsultasi dengan dosen pembimbing ini berlangsung intensif dan berkelanjutan guna memperoleh solusi terbaik dalam pengembangan media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan.

2. Pengembangan Desain Produk

Proses pengembangan desain produk dimulai dengan analisis kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, dan jenis konten yang muncul pada media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan. Selanjutnya dituangkan dalam *storyboard*. *Storyboard* merupakan sketsa atau gambaran umum mengenai media pembelajaran yang akan dibuat. Isi dari *storyboard* ini adalah hasil analisis berbagai aspek yang telah dikaji sebelumnya seperti, materi, media serta tampilan yang digunakan.

Gambaran produk yang tertuang dalam *storyboard* kemudian rancang ke dalam bentuk multimedia interaktif menggunakan *Adobe Captivate* sebagai software utama, serta didukung dengan menggunakan software lain seperti, *Adobe Premiere Pro*, *Adobe Audition*, *Adobe Photoshop*, *Corel Draw*, *Balabolka*, pembuka dokumen, pemutar video, perekam suara, pemutar suara, pembuka gambar, *web browser*, dan *software* lain yang menunjang perancangan produk. Materi yang terdapat pada produk ini adalah materi subtema ayo cintai lingkungan pada pembelajaran tiga yang terdiri dari tiga mata pelajaran, yaitu: IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia. Setiap pembahasan disertai contoh, baik berupa teks, gambar, suara, ataupun video. Secara keseluruhan terdapat 34 *slide* pada produk ini.

Rancangan desain produk yang telah selesai selanjutnya diuji kelayakannya oleh para ahli melalui uji validitas produk. Ahli berjumlah tiga orang yang terdiri dari para dosen di lingkungan UPI Kampus Tasikmalaya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa secara umum, produk layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dengan pertimbangan ada perbaikan pada beberapa bagian produk.

3. Uji Coba Produk

Setelah melalui tahap revisi pada uji validitas produk, selanjutnya produk diujicobakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali. Uji coba pertama dilakukan di SDN 1 Cijeungjing dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Hampir seluruh siswa merespon positif terhadap media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan. Rata-rata persentase keterpakaian produk menurut respon siswa adalah sekitar 97,6 %. Tanggapan guru mengenai produk secara keseluruhan sangat positif. Guru menjelaskan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran seperti ini memudahkan dalam menjelaskan materi disertai contoh baik berupa gambar, video ataupun penjelasan narasi yang interaktif. Siswa menjadi lebih focus dalam menyimak materi dan meningkatkan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Namun ada beberapa masukan dan tanggapan guru mengenai produk dan ditindaklanjuti dengan melakukan revisi produk. Hasil revisi produk selanjutnya diujicobakan kembali pada uji coba produk tahap 2.

Uji coba kedua dilakukan di SDN 3 Benteng dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Hasil uji coba tahap 2 menunjukkan rata-rata keterpakaian produk mencapai 99,6 %. Meningkat 2 % dari yang sebelumnya 97,6% . Aspek terendah yaitu dalam penapilan gambar dan video yang tidak terlihat jelas oleh 2 orang siswa. Hal ini mungkin diakibatkan karena siswa tersebut duduk paling belakang sehingga gambar dan video tidak terlalu jelas terlihat. Namun secara keseluruhan penggunaan media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Tanggapan guru mengenai produk yang telah digunakan dalam pembelajaran pada umumnya sangat positif. Tampilan materi yang disajikan sudah sesuai KI dan KD yang telah ditetapkan. Masukan, saran, dan tanggapan guru pada uji coba tahap 2 menjadi bahan perbaikan kembali untuk

dilakukan revisi agar produk yang dihasilkan sesuai dengan harapan. Secara keseluruhan penggunaan media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Refleksi Produk

Setelah melalui beberapa tahapan pengembangan, mulai dari identifikasi dan analisis masalah, pengembangan desain produk, validasi serta uji coba produk, maka refleksi dari pengembangan produk media pembelajaran ini adalah menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan yang dikemas dalam bentuk CD interaktif.

Penggunaan Produk ini dikhususkan untuk kelas IV Sekolah Dasar yang menggunakan kurikulum 2013. Materi yang ada dalam produk yaitu tema peduli terhadap makhluk hidup subtema ayo cintai lingkungan pembelajaran tiga yang memuat mata pelajaran IPA, IPS dan Bahasa Indonesia.

Perpaduan unsur multimedia (gambar, suara, video, animasi) yang dihadirkan pada produk dirancang sedemikian rupa agar menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran dengan tetap memperhatikan isi materi yang akan disampaikan. Tujuan utama pembuatan produk ini adalah untuk mengatasi permasalahan terkait masih minimnya media pembelajaran yang secara khusus dibuat untuk pembelajaran tematik. Mengingat media yang ada sebagian besar masih diperuntukan untuk mata pelajaran tertentu. Dengan adanya produk ini diharapkan menjadi solusi dan alternatif dalam pemilihan media pembelajaran pada pembelajaran tematik.

SIMPULAN

Berdasarkan dari temuan dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran di SDN 1 Cijeungjing dan SDN 3 Benteng masih jarang dilakukan. Penggunaan media dalam pembelajaran masih sebatas menggunakan benda-benda konkrit yang ada di sekolah. Penggunaan fasilitas TIK dalam pembelajaran masih terbatas, disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran yang mampu menunjang pembelajaran tematik berdasarkan masih belum tersedia. Media yang ada di sekolah masih diperuntukan untuk materi pada mata pelajaran tertentu. Belum tersedia media pembelajaran yang dirancang khusus untuk pembelajaran tematik kurikulum 2013.
2. Pengembangan media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan disusun berdasarkan masalah yang ditemukan peneliti di lapangan, serta dibuat berdasarkan kajian literatur dan hasil analisis terhadap kurikulum. Selanjutnya dirancang dalam *storyboard* dan dikerjakan menggunakan *software Adobe Captivate*. Kemudian dilakukan penilaian melalui validasi ahli/pakar dalam bidangnya untuk mengetahui kelayakan dari rancangan produk. Kritik dan saran dari para ahli/pakar dalam bidangnya dipertimbangkan untuk dijadikan sebagai bahan revisi, sehingga rancangan produk memiliki nilai kelayakan yang cukup baik untuk diujicobakan.
3. Proses uji coba produk dilaksanakan sebanyak 2 kali. Data yang didapat pada tahap uji coba produk adalah respon siswa dan tanggapan guru setelah menggunakan media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan dalam pembelajaran. Hasil uji coba produk menunjukkan hasil yang positif meskipun ada beberapa perbaikan yang dilakukan pada produk. Respon siswa dan tanggapan guru secara umum menyatakan bahwa media pembelajaran tematik berbasis

multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Setelah melalui tahap validasi produk, dan uji coba produk, maka refleksi dari pengembangan produk adalah menghasilkan produk akhir media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan. Produk dikemas dalam bentuk CD interaktif yang berisi materi berdasarkan kurikulum 2013 tema peduli terhadap makhluk hidup subtema ayo cintai lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan mata pelajaran IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia untuk kelas IV Sekolah Dasar.

IMPLIKASI

Media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif pada subtema ayo cintai lingkungan dinyatakan layak dan dapat digunakan karena memberi implikasi sebagai berikut:

1. Sebagai media pembelajaran yang dirancang khusus untuk pembelajaran tematik, produk ini merupakan solusi bagi keterbatasan media pembelajaran untuk pembelajaran tematik.
2. Konten multimedia (gambar, video, suara, animasi) yang terdapat dalam produk dikemas menarik dan interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dan meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran.
3. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan sebagai bahan mandiri dengan fasilitas TIK yang memadai.

REKOMENDASI

1. Bagi pengguna media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif khususnya guru, harus memiliki keahlian mengoperasikan komputer.
2. Penggunaan media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif akan berjalan optimal jika didukung dengan ketersediaan fasilitas TIK seperti: aliran listrik, komputer atau laptop, *LCD proyektor*, dan *speaker* yang memadai.
3. Penelitian ini dapat dikembangkan ke dalam bentuk penelitian yang lebih jauh, misalnya mengukur pengaruhnya terhadap prestasi atau hasil belajar siswa, ataupun dengan materi yang berbeda pada sekolah yang berbeda.

REFERENSI

- Aripin. (2013). *Keunggulan Media Adobe Captivate*. [Online]. Diakses dari: <http://web.iaincirebon.ac.id/simak/student/riset/BAB21410160025.pdf>
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran tematik, terpadu, terintegrasi (kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Herrington, J, *et al.* (2007). *Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal*. Joondalup WA. Edith Cowan University
- Lidinillah, D. A. M. (2012). *Educational Design Research : a Theoretical Framework for Action*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia – Kampus Tasikmalaya
- Munir, (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67. (2013). *Kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.