

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF  
TEMA 8 UNTUK SISWA KELAS V SEMESTER 2  
DI SDN KADEMANGAN 1 KOTA PROBOLINGGO**

**<sup>1</sup>FaridahtulJannah, <sup>2</sup>Dewi Mustokoweni**

UniversitasPancaMargaProbolinggo

<sup>1</sup>faridahtul@upm.ac.id<sup>2</sup>dewimustokoweni5482@gmail.com

**ABSTRAK**

Media pembelajaran interaktif adalah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game. Penggunaan produk maupun layanan digital (multimedia) tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point pada kegiatan pembelajaran daring siswa kelas V di SDN Kademangan 1 Kota Probolinggo sebagai upaya mendukung program pemerintah, yaitu belajar dari rumah selama pandemi Covid-19. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan rancangan pembelajaran Dick & Carey (1985). Adaptasi akan dilakukan terhadap model pengembangan rancangan pembelajaran Dick & Carey. Subjek untuk penelitian ini adalah siswa kelas V dan guru SDN Kademangan 1 Kota Probolinggo selaku pengguna media interaktif. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar penggunaan media pembelajaran interaktif ditanggapi dengan baik dan telah berhasil mengatasi kejenuhan para peserta didik.

**Kata Kunci:** *Media Interaktif, Microsoft Power Point, Pembelajaran Daring.*

**PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi begitu menonjol terutama pada masyarakat di negara-negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian secara maksimal terhadap perkembangan teknologi, karena mereka menyadari peranan dan fungsi teknologi itu bagi kehidupan mereka. Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk berupa peralatan hardware dan software yang disajikan telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, serta media pendidikan perlu dalam rangka belajar mengajar. Karena media pendidikan merupakan kebutuhan mendesak lebih-lebih dimasa yang akan datang.

Guru memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan karena guru memegang kunci dalam pendidikan dan pembelajaran disekolah. Guru adalah pihak yang paling dekat berhubungan dengan siswa

dalam pelaksanaan pendidikan sehari-hari, dan guru merupakan pihak yang paling besar peranannya dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan.

Tingkat pemahaman siswa yang berbeda menuntut guru atau pendidik lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk kepentingan pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan (Danim, 1994:7). Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi siswa. Melalui pemanfaatan media, dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Guru memiliki

sarana yang cukup memadai dan representatif. Sebaliknya bagi siswa, penggunaan media dapat membuat siswa mengatasi kebosanan dan kejenuhan pada saat menerima pelajaran.

Di SDN Kademangan 1 guru selalu menggunakan metode ceramah dan sesekali menggunakan media LCD proyektor untuk menampilkan materi di dalam kelas. Software yang digunakan guru untuk menampilkan materi menggunakan software Powerpoint. Selain software Powerpoint, untuk pembelajaran di dalam kelas juga terdapat media lain seperti papan tulis. Namun, kegiatan belajar mengajar selama masa pandemi Covid-19 dilakukan di rumah oleh siswa. Guru juga melaksanakan WFH dan WFO secara bergantian. Kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring melalui aplikasi WAG dan Zoom Meeting, guru juga memberi tugas untuk dikerjakan di rumah dengan membagikan video pembelajaran dan latihan soal. Setiap hari sabtu siswa mengumpulkan tugasnya masing-masing ke sekolah.

Berdasarkan Permendiknas Republik Indonesia Nomor 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, salah satu penugasan kompetensi inti pedagogik guru menunjukkan, guru dituntut harus bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Dalam hal ini menunjukkan bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menjadikan tuntunan dalam mengembangkan kompetensi pedagogik di era globalisasi. Dengan adanya teknologi informasi, maka media pembelajaran guru harus dikembangkan sesuai dengan perkembangan jaman dan diharapkan dapat memperbaharui sistem pendidikan yang menyangkut semua aspek pedagogik dari sistem lama menjadi baru atau modern mengikuti perkembangan jaman. Sama halnya dengan yang dipaparkan dalam buku “Media Pembelajaran” oleh Riyana, pembaharuan media pembelajaran sangat diperlukan dapat meningkatkan efektivitas dari proses belajar mengajar sehingga memunculkan komunikasi yang lebih interaktif antara

guru dan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya, dibandingkan dengan proses belajar yang masih menggunakan media pembelajaran yang lama, namun juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh guru.

Dari kenyataan di atas yang terjadi di SDN Kademangan 1, maka untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan adanya suatu media yang dapat memberikan pemahaman secara mudah dan menarik. Mengingat perkembangan teknologi khususnya di bidang smartphone yang sedang berkembang pesat di pasaran khususnya Indonesia, kita hendaknya menggunakan media ini sebagai sarana yang bermanfaat dan bernilai positif. Oleh karena itu, perlu adanya peran guru dalam mendidik, melatih, membimbing, membina, mengarahkan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

## **METODE**

Metode pada pengembangan Media Interaktif, maka tampak bahwa arahnya adalah untuk menghasilkan program (perencanaan tertulis) pembelajaran. Dengan demikian modularisasi pembelajaran dapat dikategorikan sebagai model perancangan pembelajaran yang berorientasi produk (product oriented model), yakni model perancangan pembelajaran yang didasarkan pada empat asumsi pokok yaitu: (1) produk atau program pembelajaran memang sangat diperlukan; (2) produk atau program pembelajaran baru memang perlu diproduksi; (3) produk atau program pembelajaran memerlukan proses uji coba dan revisi; serta (4) produk atau program pembelajaran dapat digunakan walaupun hanya dengan bimbingan fasilitator (Priadi, 2009:90). Namun demikian, bila dilihat bahwa modularisasi pembelajaran bersifat analitis yang memerlukan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen maka dapat juga dikategorikan sebagai model konseptual

Hal ini dapat diterapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point di SDN Kademangan 1 Kota Probolinggo. Kehadiran peneliti di SDN Kademangan 1 Kota Probolinggo bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data.

Model pengembangan pembelajaran konseptual berorientasi produk salah satunya adalah model pengembangan rancangan pembelajaran Dick & Carey (1985). Adaptasi akan dilakukan terhadap model pengembangan rancangan pembelajaran Dick & Carey. Pengadaptasian dilaksanakan untuk menyesuaikan istilah yang digunakan oleh Dick & Carey dengan istilah yang digunakan dalam KTSP SD.

Penelitian ini bertempat di SDN Kademangan 1 Kota Probolinggo. Subjek untuk penelitian ini adalah siswa kelas VSDN Kademangan 1 Kota Probolinggo.

Dari data tersebut yang terkumpul dan telah disusun kemudian dilakukan analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yakni mengemukakan gambaran terhadap apa yang diperoleh selama pengumpulan data. Hal-hal yang perlu dideskripsikan yaitu data tentang RPP, Media Interaktif dan evaluasinya. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah model Miles and Huberman (1992,16-21) yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) verifikasi.

Pengecekan keabsahan data diperlukan dalam penelitian kualitatif agar data yang diperoleh benar-benar dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini, pengecekan keabsahan data, teknik yang digunakan yaitu: kecukupan referensial dan triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Tahap-tahap penelitian yaitu persiapan, pelaksanaan dan pelaporan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**HASIL**

**A. Penyajian Data Uji Coba**

Hasil pengumpulan data dari responden yang terdiri dari ahli matapelajaran, ahli pembelajaran, guru sebagai pengguna, dan guru serta siswa yang terlibat dalam uji coba lapangan disajikan dengan urutan: (1) data responden, (2) data ahli matapelajaran, (3) data ahli pembelajaran, (4) data pengguna (guru), (5) data kondisi awal responden uji coba lapangan, dan (6) data kondisi akhir responden uji coba lapangan.

**1. Data Responden**

Responden dalam penelitian & pengembangan terdiri dari 3 (tiga) kategori, yakni: (1) Konsultan Ahli, (2) Guru Pengguna, dan (3) Pengguna Uji coba lapangan. Masing-masing kategori responden mempunyai peran yang berbeda dalam penelitian & pengembangan modularisasi TematikKelas V SDN Kademangan 1 ini.

Responden konsultan ahli terdiri dari 2 (dua) orang, data konsultan ahli tersaji pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Data Konsultan Ahli

No.	Nama Lengkap	Keahlian
1.	Ludfi Arya Wardana, S.Pd., M.Pd	Ahli Matapelajaran Tematik
2.	Sofia Hattarina, S.Pd., M.Pd	Ahli Media

Responden pengguna (guru) yang berasal dari semua guru Kelas V SDN Jodipan Kota Malang sebagaimana tersaji pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 1.1 Data Pengguna (Guru)

No.	Nama Lengkap	Unit Kerja Terakhir
1.	Hendro Wahyu A, S.PD.SD	SDN Kademangan 1
2.	Endang Seniastri, S.Pd	SDN Kademangan 1
3.	Abdul Halim, S.H., S.Pd	SDN Kademangan 1

Responden uji coba lapangan terdiri dari seorang guru kelas dan 32 orang siswa Kelas V SDN Kademangan 1.

## 2. Data dan Informasi Validasi Ahli Pembelajaran

### Tematik

Konsultan ahli Pembelajaran Tematik melaksanakan dua validasi, yakni: (1) validasi konstruk dan validasi isi instrumen penilaian yang terjabar pada kisi-kisi butir soal topik struktur akar tumbuhan dan fungsinya (1), dan (2) validasi isi pembelajaran pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) topik struktur akar tumbuhan dan fungsinya (Lampiran 2). Hasil pengumpulan data melalui penilaian isi pembelajaran model pembelajaran dengan Media Interaktif kepada ahli matapelajaran diperoleh data seperti berikut.

Semua butir soal dinyatakan valid oleh ahli matapelajaran setelah dilakukan dua kali validasi, kemudian butir soal yang sudah mempunyai validitas konstruk dan validitas isi dijadikan instrumen penilaian tes awal dan tes akhir sebagai lampiran pada RPP (lampiran 2). RPP yang dilengkapi LKS dan instrumen penilaian inilah yang dinilai isi pembelajarannya oleh ahli isi matapelajaran menggunakan instrumen penilaian model

pembelajaran Media Interaktif seperti Lampiran. Hasil validasi isi pembelajaran selengkapnya tersaji pada tabel 1.2

Tabel : Data Validasi Isi Pembelajaran

No.	Aspek/Indikator Penilaian	Sekor	%
1.	Ketepatan pengutipan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (KD) dari kurikulum	4	100
2.	Ketepatan penjabaran KD dalam indikator	3	75
3.	Kejelasan pengembangan indikator menjadi tujuan pembelajaran	3	75
4.	Kebenaran peta konsep yang bersumber pada indikator pada LKS	4	100
5.	Kebenaran narasi isi pembelajaran struktur akar tumbuhan dan fungsinya	3	75
6.	Kejelasan narasi isi pembelajaran struktur akar tumbuhan dan fungsinya	3	75
7.	Ketepatan foto/gambar pada narasi isi pembelajaran struktur akar tumbuhan dan fungsinya	4	100
8.	Kesesuaian soal latihan dengan isi pembelajaran pada LKS	4	100
9.	Ketepatan lembar jawaban soal latihan (lembar kerja) pada LKS	4	100
10.	Tingkat kebenaran kunci jawaban	4	100

## 3. Data dan Informasi Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilaksanakan terhadap model pembelajaran Media Interaktif melalui Pedoman Pengguna dan RPP dengan menggunakan instrumen penilaian model pembelajaran Media Interaktif ahli pembelajaran. Hasil pengumpulan data dari penilaian ahli pembelajaran dapat disajikan pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 1.3: Data Validasi Pedoman Pengguna Model Pembelajaran Media Interaktif

No.	Aspek/indikator Penilaian	Sekor	%
1.	Tingkat kebermanaan latar	3	75

	belakang model pembelajaran Media Interaktif			
2.	Ketepatan landasan model pembelajaran Media Interaktif	3	75	
3.	Kejelasan pengertian model pembelajaran Media Interaktif	4	100	
4.	Ketepatan tujuan model pembelajaran Media Interaktif	3	75	
5.	Kejelasan model perancangan model pembelajaran Media Interaktif	4	100	
6.	Kemudahan langkah-langkah perancangan model pembelajaran Media Interaktif	3	75	
7.	Ketepatan prinsip-prinsip perancangan model pembelajaran Media Interaktif	3	75	
8.	Kebermaknaan format rancangan pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran Media Interaktif	4	100	
9.	Kejelasan proses pelaksanaan model pembelajaran Media Interaktif	3	75	
10.	Kebermaknaan contoh RPP model pembelajaran Media Interaktif	3	75	

**Pembahasan**

Model pembelajaran yang efektif memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi partisipan aktif dalam proses belajar, membawa siswa melalui langkah-langkah berurutan yang spesifik, dan menggambarkan arus penelitian tentang belajar siswa (Gunter, dkk.2007:252). Keefektifan model pembelajaran, juga dapat ditandai dengan (1) model menggambarkan penelitian tentang bagaimana orang belajar, (2) memiliki kongruensi antara tujuan dan penilaian yang direncanakan, (3) memberikan kepada para siswa menjadi partisipan aktif dalam proses belajar, (4) membawa para siswa melalui langkah-langkah berurutan yang spesifik, (5) model harus mempunyai kemampuan adaptasi untuk semua tingkatan kelas dan suatu perbedaan siswa yang luas (Gunter, dkk.2007:64). Model pembelajaran yang

efektif secara teoritis harus mempunyai kelima ciri ini, tentu karakteristik ini juga harus dimiliki oleh pengembangan media interaktif.

Pengembangan media interaktif Tema 8 untuk sisiwa kelas V semester 2 di SD Kademangan 1 Kota Probolinggo tersebut, guru yang akan menerapkannya dapat menggunakan prototipe Pedoman Pengguna Media interaktif sebagai acuan.

**SIMPULAN DAN SARAN**

**Simpulan**

Pemanfaat atau pengguna model pembelajaran dengan Media Interaktif disarankan untuk melakukan hal-hal berikut.

- (1) Membaca pedoman pengguna model pembelajaran dengan Media Interaktif sebelum mulai proses pembelajaran. Pemahaman terhadap langkah-langkah berurutan dan spesifik dibutuhkan untuk mencapai keefektifan pembelajaran melalui model pembelajaran dengan Media Interaktif.
- (2) Melihat secara cermat video pembelajaran pemanfaatan model pembelajaran Media Interaktif, untuk memudahkan pemanfaatan yang akan dilakukan.
- (3) LKI dan LKK dibuat sesuai dengan kemampuan membaca siswa, ukuran huruf dan narasi serta ilustrasi disesuaikan dengan karakteristik siswa. Langkah-langkah belajar yang dituliskan pada LKI dan LKK harus dapat dipahami oleh siswa yang membacanya.

**Saran**

**Bagi Kepala SDN Kademangan 1 Kota Probolinggo**

Kepala sekolah hendaknya mengadakan *workshop* bagi guru kelas I sampai dengan VI, agar guru yang belum menguasai tentang pengembangan media pembelajaran interaktif dapat belajar lebih dalam lagi. Kepala sekolah juga diharapkan dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran daring.

#### **Bagi Guru**

Guru dalam membuat media pembelajaran interaktif diperlukan adanya kreativitas dan inovasi yang beragam, agar guru dapat mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu siswa untuk memudahkan siswa untuk lebih memahami materi yang telah diberikan oleh guru. Proses pembelajaran yang diharapkan tidak menyimpang dari yang sudah ditentukan. Siswa usia sekolah dasar berfikir secara konkret, sehingga pembelajaran hendaknya lebih bermakna, utuh dan kontekstual dengan dunia anak-anak.

#### **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya sebaiknya melakukan uji validitas instrumen, agar pada saat penelitian, data yang diperoleh benar-benar valid. Data yang diperoleh di lapangan agar dapat menjawab rumusan masalah yang ada. Peneliti selanjutnya dapat memfokuskan penelitiannya dengan mengusahakan penyelesaian untuk mengatasi kendala yang berkaitan dengan Media Interaktif.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Akbar, S. 2013. *Implementasi Pendidikan Tematik dalam Kurikulum 2013*. Makalah disajikan pada Seminar dan Workshop, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kota Blitar, Blitar 25 September 2013.
- Hasbullah. 2009. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Umum dan Agama Islam)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hurlock,E.B. 1991. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa: Istiwadayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013a. *Panduan Teknis Media Interaktif dengan Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013b. *Panduan Teknis Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di Sekolah*

- Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013c. *Dasar Hukum Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Majid, Abdul. 2014. *Media Interaktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miles, M.B & Huberman, A.M. 1992. *Analisis Data Kualitatif : Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. 1992. Jakarta: Universitas Indonesia Pers
- Rusman, 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.
- Sukmadinata, N.S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.