

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMA SEJARAH PERADABAN INDONESIA PADA SISWA KELAS V SEMESTER 2 DI SDN MADYOPURO 4 KOTA MALANG

Nurul Khomariyati, Murtiningsih, Nur Hanifah

Universitas Negeri Malang, e-mail: khom.nurul@gmail.com, Alamat: Jalan Semarang 5 Malang

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu, menghasilkan produk media CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban di Indonesia yang valid menurut, (1) ahli materi; (2) ahli media; (3) ahli pengguna (guru); dan (4) siswa. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan modifikasi model Borg and Gall dengan melaksanakan 8 langkah. Media CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban Indonesia yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan siap untuk diimplementasikan. Saran pemanfaatan media CD Interaktif untuk selanjutnya dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran di dalam kelas sehingga para siswa lebih tertarik dalam pembelajaran tersebut.

Kata kunci: CD Interaktif, Tema Sejarah Peradaban di Indonesia, Kelas V SD

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang mendukung terlaksananya pembelajaran agar lebih bermakna dan membekas di siswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat Latuheru (1988:14) “bahwa media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik)”. Guru yang memiliki peran penting dalam pembelajaran, harus dapat menciptakan kondisi belajar yang baik agar tercapainya hasil belajar yang optimal.

Media pembelajaran yang berbantuan komputer bisa menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan oleh guru untuk pembelajaran, karena media pembelajaran komputer yang menggunakan *software* komputer (CD Interaktif) ini, mencakup semua muatan pembelajaran seperti terdapat indikator pembelajaran, isi pembelajaran, soal latihan maupun soal evaluasi (Rusman dkk, 2013:97). Dalam pembelajaran berbantuan komputer, siswa dituntut secara mandiri dan guru hanya sebagai fasilitator, semua pengalaman belajar dikemas secara utuh dari awal hingga akhir menggunakan piranti sistem komputer (CD Interaktif).

Sudah selayaknya seorang guru harus memiliki keterampilan yang kreatif dan inovatif, terutama dalam hal media pembelajaran. Selain itu guru harus dapat memilih dan memanfaatkan media yang sesuai dengan cara berpikir siswa, dalam hal ini terutama cara berpikir siswa kelas V SD. Pada tahap perkembangan operasional konkret, menurut Piaget (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2009:14), pada tahap operasional konkret siswa dapat mengembangkan pikiran secara logis. Pada tahap ini, siswa membutuhkan media yang dapat membangkitkan minat belajar dan dapat mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran CD Interaktif, yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa, yaitu operasional konkret.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Januari 2016 oleh peneliti dengan Ibu Dian Susanti sebagai guru wali kelas VA di SDN Madyopuro 04 kecamatan Kedungkandang Kota Malang. Ibu Dian Susanti mengemukakan bahwa beliau selama ini hanya menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran dalam pengajarannya. Selain itu di SDN Madyopuro 04 terdapat lab komputer yang berisikan 20 komputer yang dapat digunakan. Tetapi sangat disayangkan sekali, guru kurang memaksimalkan sarana tersebut.

Lab komputer hanya digunakan pada waktu ekstrakurikuler saja, belum pernah selama ini digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Ibu Dian Susanti juga mengungkapkan bahwa siswa sangat senang dan antusias pada saat belajar di lab komputer. Seharusnya hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk proses pembelajaran di kelas dalam menggunakan pembelajaran berbantuan komputer. Selama ini guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran CD interaktif dalam pengajarannya. Sehingga pembelajaran di kelas dirasa kurang bervariasi dan menarik.

Penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini yaitu berjudul “Pengembangan Media CD Interaktif Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Untuk Kelas IV SDN Lesanpuro 4 Malang”, penelitian pengembangan ini dilakukan oleh Rasiska (2014). Penelitian pengembangan tersebut dijelaskan bahwa media CD interaktif tematik dapat meningkatkan kemandirian, antusiasme, dan keingintahuan siswa untuk mempelajari materi yang ada pada subtema lingkungan tempat tinggal. Adapun tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan produk media pembelajaran berupa CD interaktif tema Sejarah Peradaban Indonesia untuk kelas V di SDN Madyopuro 04 Kecamatan Kedungkandang Kota Malang yang valid menurut ahli materi, ahli media, ahli pengguna (guru) dan siswa.

METODE

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran CD Interaktif tema Sejarah Peradaban Indonesia untuk kelas V semester 2 Sekolah Dasar, peneliti menggunakan modifikasi model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall. Modifikasi model penelitian dan pengembangannya yaitu : (a) analisis kebutuhan; (b) desain produk; (c) pengembangan media CD Interaktif; (d) validasi ahli; (e) revisi tahap pertama; (f) uji coba skala terbatas; (g) revisi tahap kedua; (h) uji coba skala besar dan (i) produk akhir media CD Interaktif.

Uji coba produk media CD Interaktif dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk dapat meningkatkan kevalidan dari produk media yang dihasilkan (Tim Penyusun PPKI, 2010:47). Dalam tahap ini meliputi: (1) desain uji coba; (2) subjek uji coba; (3) jenis data; (4) instrumen pengumpulan data; dan (5) teknik analisis data. Pada tahap desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk media CD Interaktif (Tim Penyusun PPKI, 2010:47). Tahap ini dilakukan uji coba dilakukan dalam 3 tahapan, yaitu tahap pertama uji validasi ahli materi dan ahli media, selanjutnya tahap uji coba kedua kepada ahli pengguna (guru) dan uji coba skala terbatas kepada 6 siswa dan tahap ketiga yaitu uji coba skala besar kepada 20 siswa.

Subjek uji coba dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi beberapa subjek yaitu ahli materi, ahli media, ahli pengguna dalam hal ini guru dan pengguna yaitu siswa. Subjek ahli materi dan ahli media didapatkan dari dosen PGSD Universitas Negeri Malang. Subjek ahli pengguna atau guru didapatkan dari wali kelas VA di SDN Madyopuro 4 Kota Malang. Sedangkan untuk subjek siswa, dilakukan pada siswa-siswi kelas VA di SDN Madyopuro 4 Kota Malang.

Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, saran dan komentar dari ahli materi, ahli media, ahli pengguna (guru) dan siswa. Data kuantitatif yang dimaksud yaitu data yang dihasilkan dari skor angket berupa angka. Data kuantitatif diperoleh dari data yang dianalisis dalam angket yaitu data kevalidan media yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli pengguna (guru) dan siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melalui wawancara, angket dan tes. Dengan melakukan kegiatan wawancara terhadap wali kelas VA SDN Madyopuro 4 mengenai kebutuhan media dalam pembelajaran. Angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli pengguna (guru) dan siswa yaitu angket tertutup. Angket tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat, dan juga memudahkan peneliti

dalam melakukan analisis data (Sugiyono, 2014:201). Penggunaan angket dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media CD Interaktif pada Tema Sejarah Peradaban Indonesia di SDN Madyopuro 4 Kota Malang. Tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum menggunakan media pembelajaran CD Interaktif, sedangkan *posttest* diberikan kepada siswa setelah siswa selesai menggunakan media CD Interaktif.

Setelah semua data-data terkumpul, barulah dilakukan analisis data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber dan cara (Sugiyono, 2014:193). Analisis data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil angket dianalisis secara kuantitatif, kemudian diolah dalam bentuk data kualitatif yang bersifat deskriptif berdasarkan hasil data yang diperoleh.

Apabila produk mencapai kriteria sangat layak dengan rentang skala persentase 81,00%-100,00%, maka media pembelajaran CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban Indonesia dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran dalam kegiatan belajar dan mengajar. Pedoman yang digunakan untuk menginterpretasikan hasil analisis data ditetapkan dengan kriteria sangat valid, valid, kurang valid, tidak valid dan sangat tidak valid (Akbar, 2013:82).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa keping CD yang berisi materi Tema Sejarah Peradaban Indonesia subtema 7.3 Melestarikan Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia, pembelajaran 2 dan buku petunjuk penggunaan. Uji coba media CD Interaktif Tema 7 Sejarah Peradaban Indonesia pada siswa kelas V SDN Madyopuro IV dilakukan melalui 4 tahapan, yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli media, validasi oleh ahli pengguna (guru), uji coba skala terbatas dengan melibatkan 6 siswa, dan uji coba skala besar yang terdiri dari 20 siswa.

Data hasil validasi dari ahli materi yang dilakukan oleh dosen PGSD yaitu Bapak Tumardi, mendapatkan persentase rata-rata 90%, hal ini dinyatakan bahwa produk media CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban Indonesia sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli materi terdapat 20 aspek, yang terdiri dari kesesuaian materi, kemenarikan media dan keefektifan media. Selain itu, terdapat juga saran dan komentar dari ahli materi diantaranya yaitu: (a) soal berupa pertanyaan langsung, dan (b) peralihan bidang studi terasa perlu dikaji lagi agar sambung.

Data hasil validasi dari ahli media yang dilakukan oleh dosen PGSD yaitu Bapak Suhartono, mendapatkan persentase rata-rata 77,5%, hal ini dinyatakan bahwa produk media CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban Indonesia valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli media terdapat 20 aspek, yang terdiri dari kesesuaian materi, kemenarikan media dan keefektifan media. Selain itu, terdapat juga saran dan komentar dari ahli materi diantaranya yaitu: (a) doa sebaiknya bahasa Indonesianya; (b) slide 24 tidak sesuai kegiatan; (c) slide 25-26 membuat siswa bingung, hilangkan klik yang begitu banyak tanpa penjelasan; (d) nomor subtema harus lengkap sesuai K13; dan (e) kurang ada jbaran antara isi pembelajaran satu dengan yang lain.

Data hasil validasi dari ahli pengguna (guru) yang dilakukan oleh wali kelas VA di SDN Madyopuro 4 Kota Malang yaitu Ibu Dian Susanti, mendapatkan persentase rata-rata 95%, hal ini dinyatakan bahwa produk media CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban Indonesia sangat

valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli pengguna (guru) terdapat 20 aspek, yang terdiri dari kesuaian materi, kemenarikan media dan keefektifan media. Selain itu, terdapat juga saran dan komentar dari ahli materi diantaranya yaitu, untuk gambar slide 23-24 gambar hantu & monyet sebaiknya diganti misalnya tokoh sejarah islam.

Data hasil validasi dari siswa pada uji coba skala terbatas yang dilakukan oleh 6 siswa VA di SDN Madyopuro 4 Kota Malang, mendapatkan persentase rata-rata 88,8%, hal ini dinyatakan bahwa produk media CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban Indonesia sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Adapun aspek yang dinilai oleh siswa terdapat 10 aspek, yang terdiri dari kemenarikan media dan keefektifan media. Selain itu, terdapat juga saran dan komentar dari siswa diantaranya yaitu, tampilan gambar, warna dan animasinya sangat menarik. Penjelasannya sangat mudah dimengerti dan buku panduan penggunaannya sangatlah mudah dipahami.

Data hasil validasi dari siswa pada uji coba skala besar yang dilakukan oleh 20 siswa VA di SDN Madyopuro 4 Kota Malang, mendapatkan persentase rata-rata 88%, hal ini dinyatakan bahwa produk media CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban Indonesia sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Adapun aspek yang dinilai oleh siswa terdapat 10 aspek, yang terdiri dari kemenarikan media dan keefektifan media. Selain itu, terdapat juga saran dan komentar dari siswa diantaranya yaitu, bahwa CD Interaktif mudah untuk dipelajari dan bisa menambah ilmu pengetahuan, suara sudah sangat jelas dan tampilan warna sangat bagus, dan saya sangat suka dengan adanya CD Interaktif karna cepat untuk memahami.

Pembahasan

Media CD Interaktif merupakan multimedia yang terdapat unsur-unsur lengkap yang meliputi *sound*, animasi, video, teks dan gambar (Sanjaya, 2012:221). Media CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban Indonesia yang sudah siap digunakan, dikemas dalam wadah *packaging* CD yang diberi sampul agar terlihat lebih menarik, serta dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan CD Interaktif. Dalam pengoperasiannya, media CD Interaktif menggunakan komputer atau laptop yang terdapat tempat CD/DVD Roomnya, dapat juga digunakan secara klasikal menggunakan LCD proyektor.

Terdapat beberapa saran dari ahli materi pada waktu dilakukan uji coba media kepada ahli materi, yaitu yang pertama, (a) soal berupa pertanyaan langsung. Sebaiknya soal yang diberikan kepada siswa ialah soal yang berupa pertanyaan langsung, hal ini akan memudahkan siswa dalam menjawab pertanyaan. Yang kedua yaitu (b) peralihan bidang studi terasa perlu dikaji agar sambung. Media CD Interaktif ini berpatokan pada kurikulum 2013 yang menggunakan pembelajaran tematik, menurut Ahmadi & Amri (2014:225), pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa materi ajar sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa.

Selain itu beberapa catatan yang diberikan oleh ahli media terhadap produk ini. Terdapat beberapa saran dari ahli media, yaitu yang pertama, (a) doa sebaiknya bahasa Indonesianya. Sebelumnya pengembang mencantumkan huruf arabnya juga, hal ini dirasa kurang cocok karena media CD Interaktif tidak hanya digunakan oleh siswa yang beragama Islam saja, tapi oleh siswa beragama lain juga. Sesuai dengan fungsi sosio-kultur media menurut Asyhar (2012:29) yaitu media pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultur antar siswa, termasuk perbedaan agama.

Selanjutnya yang kedua yaitu, (b) slide 24 tidak sesuai kegiatan; (c) slide 25-26 membuat siswa bingung, hilangkan klik yang begitu banyak tanpa penjelasan. Revisi telah dilakukan berdasarkan saran dari ahli media. Media yang diberikan kepada siswa, haruslah media yang dapat membantu siswa dalam menangkap isi pembelajaran yang disampaikan. Begitu juga dengan pemilihan media haruslah disesuaikan dengan gaya belajar siswa serta gaya

dan kemampuan guru (Sanjaya, 2012:224). Berikutnya, (d) nomor subtema harus lengkap sesuai K13. Revisi telah dilakukan, yaitu dengan melengkapi nomor subtema pada media CD Interaktif. Dan yang terakhir (e) kurang ada jabaran antara isi pembelajaran satu dengan yang lain. Pada media CD Interaktif, penjabaran antar isi pembelajaran haruslah terlihat dan saling terkait, hal ini sesuai dengan pembelajaran tematik yang saling menghubungkan antarsatu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, sehingga apa yang dipelajari oleh siswa akan lebih bermakna (Prastowo, 2014:39).

Media CD Interaktif dapat mengkonkretkan sesuatu yang abstrak, yaitu guru dapat menampilkan sesuatu yang semula abstrak bagi siswa menjadi suatu hal yang nyata. Saran dari ahli pengguna diantaranya yaitu, untuk gambar slide 23-24 gambar hantu & monyet sebaiknya diganti misalnya tokoh sejarah islam. Gambar yang terdapat dalam media CD Interaktif haruslah sesuai dengan materi dan menarik hati siswa. Selain itu, pada waktu uji coba kepada siswa, mereka juga memberikan saran dan komentar, yaitu dapat dilihat bahwa siswa tertarik, dan senang dalam menggunakan media CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban Indonesia. Hal itu diduga dari gambar, animasi, dan suara yang terdapat dalam media CD Interaktif tersebut yang membuat siswa tertarik. Sesuai dengan pendapat dari Arsyad (2014:62), bahwa multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas.

PENUTUP

Kesimpulan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini berupa CD interaktif yang berisi materi tema Sejarah Peradaban Indonesia untuk kelas V SD/MI. Produk yang dihasilkan berupa CD Interaktif dan buku panduan penggunaan CD Interaktif yang dapat digunakan oleh siswa kelas V SD/MI. Media ini menggunakan berbagai macam animasi gerak, gambar, tulisan, video, pesan suara dan musik pengiring yang menarik untuk pembelajaran. Di dalam CD Interaktif ini juga dilengkapi dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, isi pembelajaran atau materi, dan soal evaluasi yang bersangkutan dengan tema Sejarah Peradaban Indonesia.

Pengembangan CD Interaktif ini menggunakan program *Microsoft Power point 2010*, yang dibantu dengan software *coreldraw*, *photoshop*, *formatfactory*, *movie maker* dan *acoustica*. Adapun spesifikasi pengoperasian CD Interaktif ini memerlukan seperangkat komputer atau laptop yang mampu menghasilkan tampilan gambar dan suara dan terdapat CD/DVD Roomnya. Seperangkat komputer yang dimanfaatkan minimum memiliki spesifikasi Pentium IV 1,6 GHz RAM sebesar 1 GB, *disc space* sebesar 600 MB, VGA 256 MB dan resolusi 1024x768, dan menggunakan sistem operasi windows 7 atau Windows 8. Pada akhirnya hasil dari produk ini yaitu dalam bentuk CD (*Compact disc*), yang dapat digunakan untuk pembelajaran menggunakan komputer atau laptop maupun secara klasikal menggunakan LCD Proyektor.

Media pembelajaran CD Interaktif ini dapat menjadi salah satu perangkat pembelajaran dalam materi Tema Sejarah Peradaban Indonesia yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu media pembelajaran CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban Indonesia, sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku sekarang serta layak digunakan, berdasarkan validasi dari para ahli.

Saran

Media CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban Indonesia dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai penunjang pembelajaran di kelas pada materi Tema Sejarah Peradaban Indonesia, Subtema Melestarikan Peninggalan Kerajaan Islam, khususnya pembelajaran 2. Media CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban Indonesia ini dirancang untuk pembelajaran individu, tapi jika kondisi tidak memungkinkan dapat digunakan secara klasikal dengan menggunakan LCD Proyektor. Sebelum menggunakan media CD Interaktif Tema Sejarah Peradaban Indonesia hendaknya membaca dahulu buku petunjuk penggunaan. Dalam penggunaan CD Interaktif dianjurkan menggunakan audio *speaker* atau *headphone/headset*. CD Interaktif sebaiknya disimpan dengan baik didalam wadah yang sudah digunakan dan jangan sampai tergores ataupun terkena air, hal ini akan menyebabkan CD Interaktif tidak terbaca oleh komputer atau laptop.

Adapun saran untuk pengembangan produk lebih lanjut yaitu, produk media CD Interaktif pada penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas pada 1 pembelajaran yaitu pembelajaran 2 pada subtema 7.3 melestarikan peninggalan sejarah kerajaan islam. maka dari itu disarankan untuk peneliti lain untuk mengembangkan produk CD Interaktif dengan 6 pembelajaran dan dapat dikembangkan dengan subtema lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Lif Khoiru & Amri, Sofan. 2014. *Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Latuheru, John Dirk. 1988. *Media Pembelajaran: Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rasiska, Eka. 2014. *Pengembangan Media CD Interaktif Pada Lingkungan Tempat Tinggalku Untuk Kelas IV SDN Lesanpuro 4 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Rusman., Kurniawan, Deni & Riyana, Cepi. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun PPKI. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.