

**PENGEMBANGAN MEDIA INERAKTIF BERBASIS KOMPUTER PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Siti Namiroh¹, M. Syarif Soemantri², Robinson Situmorang³
^{1,2,3}Pendidikan Dasar Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta
¹caror@windowslive.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to produce multimedia product that is useful for use in the learning process and can improve student learning outcomes. This study uses the Dick and Carey research and development methodology. The research instruments used in this study were interviews, questionnaires, and observations. The product feasibility is carried out by media experts, material experts and students. The results obtained from experts and students showed that the media developed showed feasibility as a learning medium.

Keywords : Interactive media, thematic, reseach and development

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk multimedia yang berguna untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan Dick and Carey. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, dan observasi. Adapun kelayakan produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan juga siswa. Hasil yang didapatkan dari para ahli dan siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan menunjukkan kelayakan sebagai media belajar pembelajaran.

Kata Kunci : media interaktif, tematik, penelitian dan pengembangan

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kemajuan suatu negara. Maju mundurnya peradaban sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Pendidikan merupakan segala daya usaha dan upaya demi manusia dapat mengembangkan

potensi dirinya serta memiliki kekuatan spritual, kepribadian, keterampilan, pengendalian diri, dan juga keagamaan yang sangat diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara.

Saat ini pendidikan di Indonesia merapkan sistem tematik, dimana

pada sistem ini semua mata pelajaran terintegrasi menjadi satu kesatuan dengan menggunakan tema yang sudah disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sistem ini dikenal dengan kurikulum 13 (kurtilas). Pada awal diterapkannya sistem ini, banyak kendala yang hadapi oleh pendidik dan peserta didik. Akan tetapi sistem ini merupakan sistem yang bagus untuk diterapkan dalam rangka meningkatkan kompetensi pendidik dan juga peserta didik..

Dalam proses pembelajaran tematik, peran media sangat terbilang cukup penting. Media pembelajaran dikatakan sangat penting karena media pembelajaran merupakan penghubung dalam proses pembelajaran. Media mempunyai kontribusi yang sangat besar dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

Media dikelompokkan menjadi 3, yaitu visual, audio, dan audio-visual. Media yang menggunakan audio-visual secara bersama-sama disebut multimedia. Berkembangnya teknologi dan komunikasi dewasa ini, memunculkan media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia tersebut sengaja dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang

diperlukan. Azhar Arsyad (2015:2) mengatakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menggunakan teknologi, salah satunya adalah komputer.

Beberapa tahun belakangan ini multimedia sering digunakan sebagai penelitian terutama bidang pendidikan. Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian-penelitian tersebut menghasikan banyak dampak positif dalam dunia pendidikan.

Dari hasil literatur tersebut peneliti ingin mempertegas dan memperkuat penelitian ini dengan melakukan analisis kebutuhan di sekolah dasar. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dasar kepada 3 orang guru kelas 5. Hasilnya didapati bahwa responden mengalami kendala dalam menentukan media dan metode yang tepat dalam pembelajaran tematik khususnya dikelas 5 sekolah dasar. Responden kesulitan menentukan media yang efektif dan tepat yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil analisis

tersebut responden meyetujui dalam hal mengembangkan kemampuan terhadap pemakain teknologi dalam proses pembelajaran. Kemudian responden menentukan materi yang akan diteliti sesuai dengan tingkat kesulitannya dalam penggunaan media yang tepat.

Fokus pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media interaktif pada pembelajaran tematik kelas 5 sekolah dasar yang teruji efek validitas, praktikalitas, dan potensialnya.

Manfaat dari penelitian ini salah satunya adalah memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami pelajaran yang awalnya berbentuk abstrak menjadi konkrit.

B. Landasan Teori

1. Konsep Pengembangan Model

Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena mempunyai komponen-komponen yang harus diorganisasikan. Robert dan Dempsey (2012:8) mengatakan Dalam pengembangan desain instruksional, konsep sistem secara umum dicirikan sebagai sesuatu yang sistematis, sistemik, responsif, saling keterkaitan, redundansi, dinamis, cybernatik, sinergi, dan kreatif. Dengan demikian

hal tersebut menjelaskan bahwa desain pengembangan adalah sebuah sistem yang beroperasi secara sistematis untuk menciptakan sebuah produk, baik perangkat ataupun sistem, dimana produk yang dihasilkan akan memiliki nilai yang efektif, saling berhubungan, dan juga inovatif. Hemerus dalam M. Atwi (2012:85) menyatakan bahwa desain instruksional adalah *a systematic process of bringing relevant goal into effective learning activity*. Dari pernyataan tersebut maka diperoleh pengembangan pembelajaran merupakan sebuah proses yang sistematis yang mana hal tersebut menghasilkan tujuan yang relevan dan pembelajaran yang efektif.

Dengan demikian, dapat dikatakan pengembangan adalah proses menghasilkan produk, dimana produk yang dihasilkan tersebut dapat digunakan untuk membantu dan mempermudah proses pembelajaran. Hasil dari produk ini dapat berorientasi pada kelas, sistem, dan produk itu sendiri.

2. Konsep Model Yang Dikembangkan

Untuk memahami konsep pengembangan, kita terlebih dulu harus mendefinisikan model itu sendiri. Menurut Robins (1999:25) *a model is an abstraction of reality; a simplified representation of some real-world phenomenon*. Yang dimaksud dengan definisi tersebut adalah sebuah model merupakan representasi dari beberapa fenomena yang ada di dunia nyata. Model juga merupakan abstraksi dari objek yang akan dibuat, dimana sebelum pembuatannya peneliti harus benar-benar memahaminya terlebih dahulu.

Trianto (2011:22) model berarti sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran. Pengembangan model merupakan inovasi dalam dunia pendidikan. Dapat dikatakan bahwa model dalam pengembangan pembelajaran merupakan suatu proses yang sangat sistematis dalam desain, konstruksi, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi pembelajaran.

Dalam pengembangan pembelajaran, banyak model yang dapat digunakan diantaranya 1) model konseptual; 2) model prosedural; 3) model fiskal. Taksonomi

pengembangan menurut Gustaf dan Branch (2001:12) yaitu model yang berorientasi pada kelas, model yang berorientasi pada produk, dan model yang berorientasi pada sistem.

Tabel 1. Model Pengembangan

No.	Orientasi Pengembangan	Model pengembangan
1.	Kelas	Morrison, Ross dan Kemp, dan ASSURE
2.	Produk	Dick and Carey, Hannafin and Peck, dan Borg and Gall
3.	Sistem	ADDIE, PSSI, dan Briggs

Masing-masing dari model pengembangan tersebut mempunyai kelebihan dan juga kekurangan, akan tetapi semua model pengembangan tersebut mempunyai tujuan yang sama yaitu menghasilkan sistem instruksional yang baru dan lebih efektif, serta memudahkan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya model pengembangan, maka pembuatan media pembelajaran dan juga hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan akan lebih mudah dan terstruktur serta sistematis. Tentu hal

tersebut memberikan kebaikan bagi dunia pendidikan.

3. Pembelajaran Tematik Integratif

a. Pembelajaran Tematik

Penjelasan mengenai pembelajaran tematik integratif pada pengembangan multimedia berbasis komputer pada pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar ini tidak lepas dari adanya teori belajar, pembelajaran, model, metode, kurikulum, dan hasil belajar.

Kemendikbud (2013:193) menyatakan bahwa pembelajaran tematik intergratif menekankan pada tema sebagai pemersatu mata pelajaran yang telah diutamakan pada makna belajar, dan keterkaitan berbagai konsep mata pelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan tema tertentu bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

Tema adalah sebuah pokok pikiran atau gagasan yang menjadi pokok pembicaraan. Dengan adanya sebuah tema, maka beberapa materi dalam mata pelajaran yang lain akan terangkum dalam satu kesatuan yang saling berkaitan. Setiap peserta didik

pasti mempunyai bermacam-macam motivasi belajar. apabila dalam sebuah proses pembelajaran peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi, maka hal tersebut akan membuat proses belajar menjadi jauh lebih efektif dan tentu saja akan memberikan hasil yang maksimal.

Menurut Pilar Barreiro (2011:10-11) Ada beberapa penyebab yang dapat mendatangkan motivasi belajar, yaitu 1) berfikir positif, 2) memiliki target, 3) terjadwal, 4) fokus terhadap tujuan. Dengan memiliki hal tersebut maka pencapaian motivasi belajar akan tinggi. Akan tetapi selain hal tersebut. Ada beberapa hal lain yang juga dapat meningkatkan dan menumbuhkan motivasi belajar, yaitu adanya peran yang dilakukan oleh guru, keluarga, dan jug aorang-orang yang ada disekitar peserta didik.

Belajar adalah sebuah usaha yang dapat membawa perubahan baru serta kecakapan baru bagi seseorang. Seseorang akan menjadi jauh lebih berilmu dengan belajar. Slavin (2011:208) mengatakan pembelajaran meliputi kemampuan yang bukan merupakan bawaan lahir.

Pembelajaran bergantung pada pengalaman dan juga umpan balik yang diberikan oleh lingkungan.

Kecakapan seseorang bukanlah anugerah atau pemberian dari Tuhan yang didapatkan sejak lahir, akan tetapi belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan secara sadar dan pasti membutuhkan langkah-langkah yang harus dilaluinya. Belajar merupakan sebuah proses komunikasi dan interaksi dengan lingkungannya. Belajar atau tidaknya seseorang dapat terlihat dari bagaimana orang tersebut bersikap.

b. Model Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengembangkan beberapa mata pelajaran yang kemudian menghasilkan satu tema, dimana beberapa pelajaran tersebut terangkum dalam satu kesatuan.

Model-model tematik dapat terlihat sebagai berikut; 1) model keterhubungan, 2)jaring laba-laba, 3) model terpadu. Model pembelajaran tematik ini lebih menekankan kepada keaktifan peserta didik. Pembelajaran tematik ini adalah penyederhanaan dari pendekatan KTSP, hal ini terlihat dari penggunaan buku KTSP, akan tetapi buku tersebut menggunakan pendekatan tematik.

Kurikulum merupakan sebuah rancangan dalam pendidikan yang

mempunyai kedudukan yang sangat penting dan strategis dalam dunia pendidikan. Komponen-komponen yang ada dalam sebuah kurikulum dapat diidentifikasi dengan cara mengkaji kurikulum tersebut. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum tematik dimana dalam kurikulum tersebut beberapa mata pelajaran digabungknamenjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan kebutuhan pengetahuan para peserta didik. Dalam kurikulum 2013 mencoba memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

c. Hasil Belajar Tematik

Hasil belajar menjelaskan tentang kemampuan peserta didik, dimana peserta didik mengalami peningkatan dalam pengetahuannya, sikap, serta keterampilannya. Nana Sudjana (2009:3) mengatakan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam penerian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian dapat dikatakan seseorang akan sudah belajar apabila ada nilai positif yang didapatkan dari belajar tersebut baik kognitif, afektif, ataupun psikomotorik.

Hasil belajar bisa didapatkan melalui beragam instrumen evaluasi, dimana instrumen tersebut dapat berbentuk kualitatif ataupun kuantitatif. Benjamin Bloom dalam Nana (2010:22) mengatakan hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual, dimana dalam ranah ini ada 6 aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif meliputi sikap dan nilai, dimana ranah ini terdiri dari 5 aspek, yaitu penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan karakteristik nilai. Ranah psikomotor berbentuk keterampilan, yang terdiri dari 6 jengang, yaitu gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan persepsual, kemampuan dibidang fisik, gerakan, skill, dan kemampuan yang berkaitan dengan komunikasi.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik yang diperoleh setelah peserta didik mendapatkan pengalaman belajar.

4. Media Interaktif

a. Media Pembelajaran

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan dapat berupa materi pembelajaran yang sesuai dengan apa yang telah tertulis dalam kurikulum. Dalam proses penyampaian pesan adakalanya tidak sampai atau tidak diterimanya pesan kepada penerima pesan. Karena adanya hal tersebut maka proses pembelajaran menjadi tidak berjalan dengan baik dan efektif.

Hambatan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dan mengurangi hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran.

Gerlach dan Ely dalam Azhar (2015:3) mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi media dapat berupa apapun yang nantinya media itu akan memberikan manfaat tersendiri.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi dari materi pembelajaran.

b. Media Interaktif

Secara umum dapat dikatakan dengan adanya pembelajaran multimedia dapat memotivasi peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang aktif. Media interaktif adalah integrasi media digital dari kombinasi antara teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara kedalam komputerisasi digital yang terstruktur, dimana hal tersebut memungkinkan orang untuk melakukan interaksi dengan data untuk tujuan yang telah ditetapkan.

Media interaktif mengacu pada digital dan analog, termasuk didalamnya perangkat lunak, aplikasi, penyiaran, dan media streaming, program televisi anak-anak, buku digital, internet, dan bentuk-bentuk lainnya yang dirancang untuk memfasilitasi penggunaan keterlibatan sosial yang aktif dan kreatif dengan anak-anak dan orang dewasa lainnya. Dengan adanya

media interaktif dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dengan sangat mudah mengakses pengetahuan yang diinginkannya sesuai dengan materi dalam pembelajaran disekolah.

5. Rancangan Model

Pengembangan media pembelajaran bagi siswa SD kelas V tentang pembelajaran tematik berbasis komputer ini menggunakan model rancangan Dick and Carey. Dalam mengembangkan model pengembangan multimedia mempunyai beberapa syarat yang masing-masing dari syarat tersebut harus mempunyai kelengkapan disetiap tahapnya. Dalam tahapan pengembangan model Dick and Carey ini ada 10 tahap, tapi peneliti hanya menggunakan 9 tahap saja, yaitu sampai tahap merancang dan mengembangkan evaluasi formatif.

C. Metode Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dikemukakan, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model Dick and Carey. Setelah media dibuat dan dikembangkan berdasarkan tahapan

R&D, tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan. Pengembangan model ini akan menghasilkan sebuah produk yang dapat dilihat dan didengar.

a. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data dengan cara wawancara, kuesioner, dan tes hasil belajar.

Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang terkait. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan masukan yang nantinya akan menyempurnakan penelitian ini. Wawancara ini dilakukan kepada pendidik dan juga peserta didik kelas V.

Kuesioner diberikan kepada peserta didik setelah melakukan uji coba lapangan perorangan dan kelompok kecil. Ini dilakukan untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap media yang sedang dikembangkan. Selain diberikan kepada peserta didik kusioner juga diberikan kepada ahli media dan ahli materi guna memberikan kritik dan saran terhadap media. Pemberian kuesioner kepada para ahli dilakukan sebelum melakukan uji coba lapangan.

Dan adapun tes hasil belajar dilakukan pada saat peserta didik selesai melakukan pembelajaran, dimana peserta didik akan diberikan 40 soal yang terkait dengan materi yang sesuai dengan pembelajaran.

b. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

1. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk validasi ahli media adalah dengan mengembangkan skala likert, selanjutnya dianalisa dengan menggunakan deskripsi kuantitatif. Dalam skala likert ini menggunakan 5 katagori, yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), tidak baik (TB), dan sangat tidak baik (STB). Dengan kategori penilaian sebagai berikut;

Tabel 2. Kategori Nilai validasi

Kategori jawaban	SB	B	C	TB	STB
Pernyataan	5	4	3	2	1
pernyataan	5	4	3	2	1

Hasil yang dilakukan oleh ahli media akan disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya umpang balik yang diterima oleh peneliti akan dicari rata-ratanya dan nilai tersebut akan dibandingkan dengan nilai kriteria yang telah ditetapkan.

Dan adapun kriteria yang digunakan sebagai berikut;

Tabel 3. Tingkat Kevalidan Media

Skor	Kategori
4,10 – 5,00	Sangat Valid
3,10 – 4,00	Valid
2,10 – 3,00	Cukup Valid
1,10 – 2,00	Tidak Valid
0 – 1,00	Sangat Tidak Valid

Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pengembangan yang telah dibuat valid atau tidak. Validasi yang dilakukan adalah validasi media dan materi. Validasi ahlis dangat dibutuhkan guna untuk mengukur sejauh mana kevalidan media yang peneliti kembangkan.

2. Uji Coba Lapangan

Setelah divalidasi dan revisi telah dilakukan, mak aproduk tersebut akan diuji coba lapangan kepada peserta didik. Uji coba pertama dilakukan kepada 3 orang siswa yang memiliki tingkat kecerdasan rendah, Sedang, dan tinggi. Uji coba pertama ini akan menghasilkan umpan balik yang diberikan oleh peserta didik. Umpan balik tersebut kan diolah oleh peneliti sesuai dengan masukan yang diberikan oleh peserta didik.

Selanjutnya uji coba lapangan kedua, yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang peserta didik. Hasil yang dapatkan juga akan diolah oleh peneliti sesuai dengan masukan yang diberikan. Uji coba lapangan perorangan dan kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan kritik dan saran, serta masukan untuk memyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Dalam uji coba ini peneliti akan memberikan questioner, dimana peserta didik akan memberikan umpan balik.

Uji coba lapangan terakhir kepada 32 peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan hasil dari setiap evaluasi dan revisi yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga produk tersebut memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mempelajari pembelajaran tematik dengan tema yang telah dipilih.

Tabel 4. Kategori Hasil Belajar

Skor	Keterangan
86 – 100	Sangat tinggi
71 – 85	Tinggi
56 – 70	Sedang
40 – 55	Rendah
0 – 39	Sangat rendah

Data yang diperoleh dalam menganalisa hasil belajar peserta didik berasal dari soal-soal yang

diberikan (pre test dan post test). Data hasil belajar ini dianalisis secara deskriptif kualitatif. Dari sinilah akan diketahui efek potensial penggunaan media.

Nilai uji coba lapangan 1 dan 2 yang diperoleh dari peserta didik akan dibentuk kedalam kualitatif sebagai berikut;

Tabel 5. Kategori Penilaian Uji Coba 1 dan 2

Skor (%)	Keterangan
86 – 100	Sangat tinggi
71 – 85	Tinggi
56 – 70	Sedang
40 – 55	Rendah
0 – 39	Sangat Rendah

D. Hasil Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran berupa media interaktif pada pembelajaran tematik kelas V SD. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan analisis kebutuhan, pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi ini dan kompetensi dasar kurikulum 2013, melakukan pengamatan pada siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung, melakukan wawancara kepada peserta didik dan juga pendidik. Setelah melakukan pengamatan dan juga wawancara peneliti mendapatkan

bahwa pembelajaran dikelas kurang interaktif karena proses belajar yang terjadi masih menggandakan guru sebagai sumber informasi dan juga kurangnya penggunaan media yang bersifat konkrit. Padahal pada anak-anak pada usia SD memerlukan media yang bersifat konkrit untuk lebih memahami materi pembelajaran. Saran adan prasarana yang ada di sekolah tersebut cukup lengkap dan menunjang untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia.

Peneliti melakukan wawancara kepada 3 orang guru kelas 5, dan didapatkan hasil tema dan subtema yang membutuhkan media pembelajaran interaktif. Tema dan sub tema yang hasilkan adalah tema lingkungan sahabat kita dan subtema manusia dan lingkungan. Dari hasil wawancara dan juga kuesioner yang didapatkan, peserta didik sangat tertarik dan antusias untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia.

Langkah kedua dari pengembangan ini adalah mendesain produk atau pengembangan produk. Peneliti membuat perangkat pembelajaran dan merumuskan materi serta soal-soal yang dikaitkan

dengan tema dan subtema yang telah ditentukan sebelumnya. Peneliti berusaha untuk membuat media pembelajaran semenarik mungkin dengan memilih gambar yang sesuai, penggunaan warna yang sesuai, dan juga pemilihan suara backsound pada media yang sesuai dengan tema. Banyak perbaikan dan penambahan yang dilakukan oleh peneliti dalam mendesain produk media ini. Perbaikan ini terus dilakukan sampai media pembelajaran siap digunakan pada tahap uji coba.

Dalam *draft* pertama peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing, selanjutnya melakukan validasi yang dilakukan oleh 2 orang ahli, yaitu ahli media dan materi. Validator ahli materi adalah seorang guru SD yang benar-benar mempunyai pengalaman dalam pengajaran dan juga memiliki kompetensi mumpuni yang dapat menilai kecocokan materi dalam media tersebut. Ahli materi adalah Ibu Tuti Setiawati S. Pd beliau merupakan seorang guru SD yang berlokasi di kota Bogor. Beliau memiliki pengalaman mengajara SD hampir 30 tahun. Selanjutnya adalah validator ahli media, beliau adalah Bapak Ahmad Rifqi S. Kom., M. Msi yang

merupakan seorang dosen di Universitas Tanry Abeng. Uji ahli ini dilakukan untuk menentukan kelayakan dan juga kevalidan media yang dikembangkan. Dan hasil yang didapatkan dalam uji validitas ini sebagai berikut;

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	Skor rata-rata	interpretasi
Tampilan	4 80%	Valid
Pemograman	4 80%	Valid
Nilai rata-rata	4 80%	Valid

Dari tampilan data di atas mengenai penilaian yang dilakukan oleh ahli media didapati nilai rata-rata 4 atau setara dengan 80%. Ahli media juga menyimpulkan bahwa media layak diujicobakan akan tetapi dilakukan revisi terlebih dahulu sesuai dengan apa yang disarankan oleh ahli media.

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	Skor rata-rata	Interpretasi
Kebenaran Konsep materi	4,2 84%	Sangat Valid
pembelajaran	4 80%	Valid
	4,16 83,3%	Sangat Valid
Nilai rata-rata	4,12 82,4%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut dikatakan media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sangat valid dengan nilai rata-rata 4,12 setara

dengan 82,4%. Tentu saja pencapaian hasil ini tetap harus memperbaiki kekurangan-kekurangan yang telah disarankan oleh ahli materi.

Pada draft kedua, media pembelajaran diujicobakan kepada 3 orang peserta didik yang dipilih berdasarkan tinggi dan rendahnya kecerdasan peserta didik. Pada uji coba ini peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut;

Tabel 7. Hasil Penilaian Uji Coba perorangan

Aspek	Skor rata-rata		Interprestasi
Tampilan	3,5	87,5%	Sangat Praktis
Penyajian	3,44	86,1%	Sangat praktis
Interaksi	3,39	84,7%	Praktis
Nilai Rata-rata	3,44	84,4%	Praktis

Berdasarkan tabel diatas hasil uji coba perorangan memperoleh nilai rata-rata 3,44 setara dengan 84,4% dan dengan interprestasi praktis. Akan tetapi didapati ada 1 orang siswa yang masih merasa kesulitan dalam penggunaan media tersebut. Dan peneliti kembali melakukan sedikit revisi atas masukan dari peserta didik.

Tabel 8. Hasil Uji Coba kelompok Kecil

Aspek	Skor rata-rata		Interprestasi
Tampilan	3,5	87,5%	Sangat Praktis

Penyajian	3,67	91,7%	Sangat praktis
Interaksi	3,74	93,5%	Sangat Praktis
Nilai Rata-rata	3,63	90,9%	Sangat Praktis

Hampir semua peserta didik sangat menyukai media interaktif yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Dengan hasil yang diperoleh seperti di atas ini menggambarkan peserta didik mengerti dan memahami materi yang ada di media, serta dalam pengoperasian media mudah untuk dilakukan.

Selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilakukan oleh 32 peserta didik, pada tahap ini peserta ini tidak lagi menilai media yang dikembangkan akan tetapi peneliti akan memberikan soal sebanyak 40 butir berbentuk pilihan ganda. Hasil yang didapatkan dari uji lapangan ini merupakan untuk mengetahui efek potensial terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pada uji lapangan ini ada 2 tahap yaitu, tahap pertama peserta didik diberikan soal-soal sebelum menggunakan media, ini biasa disebut dengan *pre-test*. Dan tahap kedua peserta didik diberikan soal-soal setelah menggunakan media, atau yang dikenal dengan *post-test*.

Tabel 9. Hasil Penilaian Pre-test dan post-test

Rerata Nilai	<i>Pre-test</i>	77,1
	<i>Post-test</i>	89,7
Peningkatan		12,6
Nilai Minimum	<i>Pre-test</i>	62,5
	<i>Post-test</i>	80
Nilai Maksimum	<i>Pre-test</i>	90
	<i>Post-test</i>	100

Pada nilai pre-test terdapat rata-rata nilai sebesar 77,2 setelah menggunakan media didapati hasil 89,7, sehingga ada kenaikan nilai 12,6. Hal ini menunjukkan dengan adanya kenaikan yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memahami pelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pembahansa dalam penelitian ini maka kesimpulan penelitian ini adalah bahwa media interaktif kelas V SD pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memberikan hasil positif bagi hasil belajar peserta didik.

Dari penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yang valid dan sangat valid dengan nilai rata-rata validasi ahli media dan materi sebesar 80% dan 82,4%. Pada uji coba lapangan perorangan dan

kelompok kecil diperoleh hasil penilaian sebesar 3,44 dan 3,63, dimana siswa memahami dan menyukai penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Sedangkan pada uji coba lapangan *pre-test* dan *post-test* mendapatkan kenaikan nilai rata-rata sebesar 12,6 dengan kriteria tinggi.

Berdasarkan pembahasan, kesimpulan dan juga implikasi yang telah dilakukan oleh peneliti, maka saran penelitian ini adalah; hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang mana media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik. Bagi peserta didik, sebaiknya dapat belajar secara mandiri dengan bantuan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut, dimana media ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa, 2015

- Botturi, L., *Instructional Design & Learning Technology Standard*, IceF Quaderni dell'Istituto, 2003
- Gonzales, Pilar Barreiro. *Learning to Live, Belajar itu Menyenangkan*. Jakarta: Ilmu Populer, 2011
- Gustafson, Kent L. dan Robert Maribe Branch, *Survey of Instructional Development Models*, Eric Clearing House on Information and Technology. New York: Syracuse University, 2001
- Kemendikbud, *Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar*, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013
- Prawiradilaga, Dewi Salma. *Prinsip Kerja Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group dan Universitas Negeri Jakarta, 2008
- Reiser, Robert A. John V. Dempsey. *Trends and Issues In Instructional Design and Technology*, third edition, Boston, MA: Pearson Education, Inc Publishing, 2012
- Slavin, Robert E. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Indeks, 2011
- Suparman, M. Atwi. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga, 2012
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru, 2010
- Robins, Stephen P., *Organizational Behaviour: Concepts, Controversies, Applications*. New York, Prentice Hall, Inc, 1999
- Jurnal :**
- Ercan, Orhan. *The effect of Multimedia Learning Material on Student' Academic Achievement and Attitudes toward Acience Courses* Journal of Baltic Science Education, Vol. 13, No. 5, Kahramanmaras Sutcu Imam University, Turkey, 2014
-