

PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK KELAS I

DEVELOPMENT OF VISUAL MEDIA FOR THEMATIC LEARNING FOR FIRST GRADE STUDENTS

Oleh : Redita Adriyani, UNY
reditaadriyani1364@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran visual yang layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg & Gall dengan Sembilan langkah, yaitu penelitian awal dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, penyempurnaan produk uji coba lapangan utama, uji coba lapangan operasional dan penyempurnaan produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan data statistik deskriptif kuantitatif. Hasil akhir validasi ahli materi dan media mendapat skor rata-rata 4,18 dan 5. Hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan mendapat skor rata-rata 4,45, 4,6 dan 4,62. Dengan demikian, media visual untuk pembelajaran tematik layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas I SD.

kata kunci : media visual, pembelajaran tematik

Abstract

This research aims at producing a product in the form of visual learning media that is suitable for use in learning. This research was a development research that refers to the model development by Borg & Gall with nine step, namely Research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing and final product revision. The data were collected by conducting interviews, observation and questionnaires. The data analysis technic used quantiative descriptive statistic. The final results of the material and medium expert validation get an average score of 4.18 and 5. The result of preliminary field testing, main testing field, and operational field testing an average score of 4.45, 4.6 and 4.62. Therefore, the visual learning media for thematic learning is suitable for use in the learning process in first grade students of elementary school.

keywords: visual, thematic learning

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi seluruh warga Negara Indonesia. Masyarakat di Indonesia masih mementingkan pendidikan baik di desa maupun di kota karena pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan potensi yang ada pada setiap individu. Secara tidak langsung pendidikan membuat individu menjadi lebih cerdas dan

bisa melakukan komunikasi dengan baik kepada sesama anggota masyarakat. Siswoyo, dkk, (2015: 57), pendidikan adalah fenomena yang fundamental atau asasi dalam kehidupan manusia. Pada kehidupan manusia tidak bisa terlepas dari yang namanya pendidikan. Pendidikan merupakan proses komunikasi yang

banyak mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan.

Kurikulum merupakan tujuan pendidikan yang sangat penting dijadikan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Indonesia sudah menggunakan kurikulum 2013 di mana sudah menerapkan pembelajaran yang tematik. Majid, A (2014: 67) mengatakan bahwa kurikulum korelasi merupakan suatu bentuk upaya penggabungan dari mata pelajaran yang terpisah secara incidental. Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran dan memberikan pengalaman kepada peserta didik.

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran dalam berbagai tema. Dengan begitu pada pembelajaran ini memberikan pembelajaran yang bermakna dan secara utuh kepada peserta didik seperti yang tercermin pada tema yang ada. Tapi pada dasarnya menurut sudut pandang psikologi peserta didik masih belum bisa berpikir abstrak untuk memahami konten mata pelajaran yang terpisah kecuali kelas atas (IV, V, dan VI) yang sudah mulai bisa berpikir abstrak. Melalui pembelajaran tematik, peserta didik diarahkan untuk dapat memahami sesuatu obyek konkret menjadi obyek lebih abstrak, membantu siswa untuk memecahkan suatu masalah yang mereka hadapi. Pembelajaran tematik diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik, peserta didik diharapkan dapat mengkonstruksikan pemahamannya sendiri dengan guru sebagai

fasilitator bukan menjadi sumber pembelajaran yang utama dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara kepada guru dan siswa SD Negeri Tirtoadi, Mlati, Sleman kelas 1. Pada pembelajaran tematik ditemukan bahwa siswa menganggap pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan, media pembelajaran yang kurang bervariasi, siswa malas saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, sebagian dari siswa masih belum bisa membaca dengan lancar, dan siswa merasa bingung membedakan huruf. Selain observasi, wawancara juga dilakukan dengan guru bahwa pada saat pembelajaran jarang menggunakan media yang menarik seperti hanya menuliskan dipapan tulis dan menggunakan media gambar kurang layak menyebabkan siswa menjadi kurang menarik dan aktif dalam pembelajaran. Guru lebih terpaku pada pemberian soal-soal latihan untuk memberi pemahaman kepada siswa mengenai materi yang dipelajari. selain itu juga guru masih kesusahan untuk menerapkan pembelajaran tematik disekolah. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang bisa membantu pemahaman siswa dalam mempelajari pelajaran tematik sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1. Siswa kelas 1 memiliki karakteristik masih pada tahap operasional konkret dan masih senang bermain. sejalan dengan itu, Majid (2014: 8) menjelaskan bahwa perkembangan ingatan peserta didik sudah mantap, tetapi kemampuan berpikir deduktif dan induktif masih lemah serta belum mantap.

Media pembelajaran bisa digunakan sebagai alat bantu yang berfungsi melancarkan jalannya kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Hamalik (Arsyad, 2015: 7) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pembelajaran yang akan dilaksanakan

Berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan peneliti di lapangan, diperlukan Media yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran tematik salah satunya yaitu media visual. Media visual dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan karena dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 serta pembelajaran dalam dunia pendidikan. Media visual dapat menarik minat peserta didik untuk belajar karena adanya miniature kereta api didalamnya dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Media ini juga dirancang dalam pembelajaran tematik serta terintegrasi antara Bahasa Indonesia dan matematika. Media ini berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran visual yang dikemas semenarik mungkin agar membuat peserta didik lebih aktif dan menarik ketika pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2012: 297) mengatakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tirtoadi, Mlati, Sleman pada tanggal 1 Februari 2019 dan 18 April 2019.

Target/Subjek Penelitian

Target/Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 1 sekolah dasar.

Prosedur

Penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah (Borg and Gall (1989: 775)). Karena keterbatasan waktu, kemampuan, dan biaya peneliti hanya akan menggunakan 9 langkah dari 10 langkah yang dirumuskan oleh Borg dan Gall. Berikut penjelasan dari 9 langkah yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran visual.

1. Penelitian awal dan pengumpulan informasi

Pada tahap pengumpulan data peneliti mencari potensi dan masalah yang ada pada pembelajaran di kelas 1 SD Negeri Tirtoadi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan

permasalahan siswa kurang tertarik mengenai pembelajaran tematik karena membosankan dan kurang menarik. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang tidak focus ketika sedang pembelajaran. Media yang digunakan guru dalam mengajarkan pembelajaran tematik kurang membantu siswa dalam memahami materi dan kurang mampu menarik perhatian siswa.

2. perencanaan

Sebelum mengembangkan suatu media peneliti perlu melakukan suatu perencanaan untuk memudahkan pengembangan yang akan dilakukan. Berikut adalah perencanaan peneliti dalam pengembangan media papan flanel dengan materi penjumlahan dan pengurangan.

- a. Menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar yang diambil untuk media visual.
- b. mengumpulkan materi yang akan dimuat pada media pembelajaran.
- c. Pembuatan desain awal media visual sesuai dengan tema pembelajaran kelas I Kurikulum 2013.
- d. Mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian.
- e. Menguji kelayakan atau uji coba.
- f. Melakukan revisi media visual

3. Pengembangan produk awal

Mengembangkan produk awal, kegiatan yang dilakukan adalah memproduksi seperangkat media pembelajaran visual seperti *box*, kartu, buku panduan guru. Setelah media selesai diproduksi, kegiatan selanjutnya adalah menguji kelayakan produk. Validasi media dilakukan kepada ahli media untuk

mengetahui kelayakan dari media tersebut sebelum diuji cobakan di lapangan.

4. Uji coba lapangan awal

Media yang telah dikembangkan dan divalidasi kemudian diujicobakan kepada siswa dengan jumlah 3 anak. Dalam uji coba ini dibagikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon atas media yang dikembangkan.

5. revisi produk

Perbaikan terhadap produk dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba produk tahap pertama yaitu angket. Revisi tahap pertama bertujuan untuk menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya.

6. Uji coba lapangan utama

Media yang telah direvisi kembali diujicobakan kepada siswa dengan jumlah 7 anak. Dalam uji coba ini dilakukan pengamatan kepada pengguna produk untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada. Selain itu dibagikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon terhadap produk media.

7. Penyempurnaan produk uji coba lapangan utama

Penyempurnaan produk uji coba lapangan utama dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan utama yaitu angket. Revisi tahap kedua bertujuan untuk perbaikan dan penyempurnaan serta menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya.

8. Uji coba lapangan operasional

Media yang telah direvisi kemudian diujicobakan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas I SD N Tirtoadi, Mlati, Sleman

dengan jumlah siswa 18 anak. Saat uji pelaksanaan lapangan ini siswa diminta untuk memberikan tanggapan tentang media yang dikembangkan melalui angket. Selain itu juga dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan.

9. penyempurnaan produk akhir

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba lapangan operasional, maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi tahap akhir. Apabila sudah dilakukan revisi tahap akhir, maka media pembelajaran visual layak digunakan.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Wawancara dan observasi dilakukan pada saat survei kebutuhan dengan guru wali kelas I SD Negeri Tirtoadi, Mlati, Sleman. Wawancara dan observasi tersebut bertujuan untuk menganalisis kebutuhan guru terkait dengan kesulitan materi dan penggunaan media pembelajaran. Angket digunakan untuk mendapatkan data dari ahli media, ahli materi, dan siswa pengguna media Angket responden yang peneliti gunakan menggunakan skala likert atau skala 5. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk menggali informasi tentang observasi proses pembelajaran, silabus dan ketika uji coba lapangan saat siswa menggunakan media visual ini.

Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini memiliki dua jenis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif pada penelitian ini berupa kriteria penilaian yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Data kualitatif diperoleh dari hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran visual. Data kuantitatif didapatkan dari hasil rata-rata skor dari setiap kriteria yang dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan yang mengacu pada kategori yang dilakukan oleh (Widoyoko, 2015: 111-112).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran visual berdasarkan 9 langkah dari 10 langkah yang dirumuskan oleh Borg dan Gall (Borg and Gall (1989: 775)). Langkah pertama pada penelitian ini adalah Penelitian dan pengumpulan informasi awal. Informasi yang didapat saat pengumpulan informasi dalam pembelajaran antara lain siswa kurang tertarik dan merasa bosan saat pembelajaran tematik, menggunakan media yang kurang menarik.

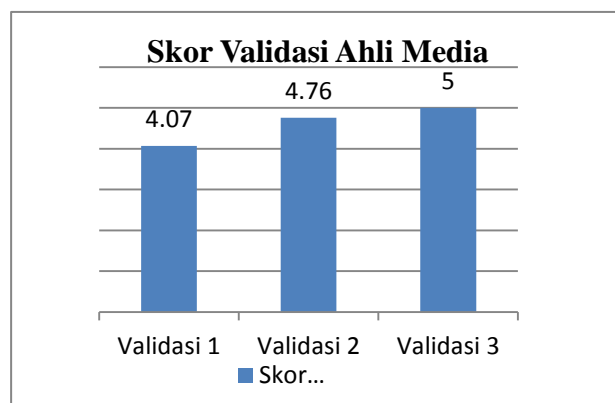
Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Hamalik (Arsyad 2016: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, rangsangan terhadap kegiatan pembelajaran dan membawa

pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Salah satu media yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas adalah media pembelajaran visual. Media pembelajaran visual dirancang untuk menyampaikan beberapa materi. Media pembelajaran visual juga didesain dengan menarik dan penggunaan melibatkan siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran tematik karena melibatkan keterampilan dan aktivitas siswa.

Langkah kedua dalam penelitian ini adalah perencanaan. Menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar yang diambil untuk media visual, mengumpulkan materi yang akan dimuat pada media pembelajaran, Pembuatan desain awal media visual sesuai dengan tema pembelajaran kelas I Kurikulum 2013, Mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian, Menguji kelayakan atau uji coba dan Melakukan revisi media visual.

Langkah ketiga adalah Pengembangan Produk Awal. Pada tahap ini peneliti membuat produk media pembelajaran visual beserta item-item pendukungnya. Pada tahap ini menghasilkan produk antara lain box, kartu, dan buku panduan guru. Media yang sudah jadi kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media sebelum diujicobakan ke lapangan. Validasi materi mendapatkan skor 46 dengan rata-rata 4,18 dengan kriteria 'baik'. Media yang telah divalidasi oleh ahli materi kemudian dilanjutkan dengan validasi dengan ahli media. Validasi media tahap pertama mendapatkan skor 53 dengan rata-rata 4,07 dengan kriteria

baik. validasi kedua mendapatkan skor 62 dengan rata-rata 4,76 dengan kriteria sangat baik dan ketiga mendapatkan skor 65 dengan rata-rata 5 dengan kriteria sangat baik.



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Media

Media dapat dikatakan layak apabila mendapat skor minimal 3,4 dengan kategori baik (Widoyoko, 2015: 141). Berikut adalah hasil media panel juang setelah melalui tahap validasi ahli.

1. Box atau Papan Permainan

Box atau papan permainan ini terbuat dari kayu sungkai dan triplek. Pemilihan bahan tersebut supaya media dapat tahan lama dan kuat. ukuran box atau papan permainan ini 50 cm x 160 cm. Dengan ukuran tersebut, box bisa dilihat dan dijangkau oleh seluruh siswa dikelas. Box ini dapat dilipat sehingga menjadi 50 cm x 80 cm. Pada salah satu sisi papan diberikan pegangan untuk memudahkan guru dalam membawa media pembelajaran visual. Bagian luar box dilukis dengan gambar dan cat dengan gambar kereta api serta siswa SD. Lukisan tersebut berguna untuk membuat kemasan media pembelajaran visual dapat menarik perhatian siswa. Pada salah satu sisi luar papan flanel juga ditempel dengan stiker

sebagai nama media. Stiker nama media pembelajaran visual berguna untuk menunjukkan nama media dan menarik perhatian siswa. *box* bagian dalam terbagi menjadi dua bagian yaitu kiri dan kanan. Pada bagian kiri terdapat pembelajaran matematika dan pada bagian kanan mengenai pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut adalah gambar *box* atau papan permainan

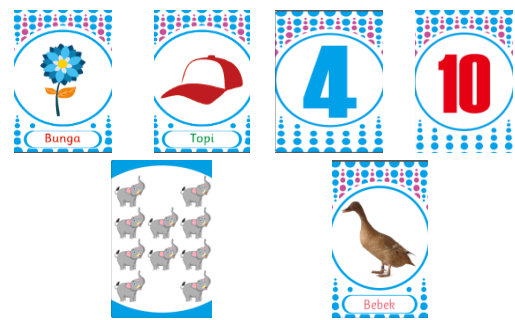


Gambar 2. Papan Permainan

2. Kartu

Peneliti membuat 3 macam kartu yaitu, kartu huruf, kartu angka, kartu pertanyaan dan kartu gambar. Kartu ini didesain menggunakan *corel draw* dan dicetak dengan kertas *ivory* 230. Kartu huruf, gambar, dan angka dicetak dengan ukuran 10 cm x 6 cm agar dapat mengimbangi ukuran box yang besar. Kartu pertanyaan dicetak dengan ukuran 11 cm x 8 cm agar memudahkan siswa dalam membaca pertanyaannya. Warna yang digunakan pada item ini adalah hijau, merah muda, kuning, biru dan merah. Penggunaan warna yang bervariasi supaya siswa tidak bosan dan tertarik untuk terus mengamati media ini. Pada kartu gambar menggunakan gambar animasi-animasi yang bisa menarik perhatian siswa. kartu huruf dan angka juga didesain dengan warna-warna yang menarik agar siswa tidak mudah bosan saat

waktu pembelajaran Berikut adalah gambar kartu huruf, gambar, angka dan pertanyaan.



Gambar 3. Kartu Huruf, Angka, Gambar

3. Buku Panduan Guru

Siswa kelas satu sekolah dasar belum dapat belajar secara mandiri, oleh karena itu peneliti membuat buku panduan guru. Buku panduan guru berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran visual dan latihan soal. Ukuran buku panduan guru adalah A5. Desain buku panduan guru disesuaikan dengan siswa sekolah dasar, jadi desainnya berwarna dan bergambar. Berikut gambar buku panduan guru.



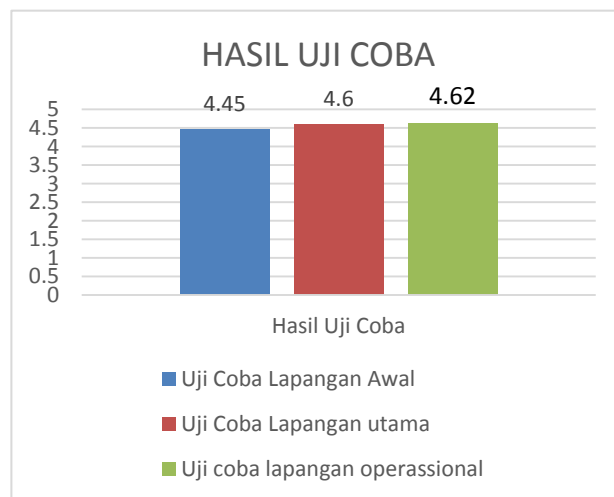
Gambar 4. Buku Panduan Guru

Setelah validasi ahli selesai, peneliti melanjutkan pada tahap uji coba. Uji coba dilakukan sebanyak tiga tahap yaitu tahap uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Uji coba

lapangan awal dilaksanakan dengan subjek 3 siswa kelas 1 SD Negeri Tirtoadi. Uji coba lapangan awal dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2019. Hasil dari uji coba lapangan awal peneliti mendapatkan jumlah skor 44,45 dengan rata-rata 4,45 dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Siswa memberikan komentar yang positif terhadap media pembelajaran visual.

Uji coba lapangan utama terhadap media visual dilakukan setelah uji coba lapangan awal melibatkan 7 siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda atas rekomendasi oleh wali kelas I. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2019. Hasil uji coba lapangan utama mendapatkan skor 46 dengan rata-rata 4,6 dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Siswa memberikan komentar yang positif terhadap media pembelajaran visual.

Uji coba lapangan operasional terhadap media visual dilakukan setelah uji coba lapangan utama melibatkan 18 siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 29 Maret 2019. Hasil uji coba lapangan operasional mendapatkan skor 46 dengan rata-rata 4,6 dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Siswa memberikan komentar yang positif terhadap media pembelajaran visual.



Gambar 5. Diagram Hasil Uji Coba

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran visual untuk Pembelajaran Tematik di kelas I SD Negeri Tirtoadi, Mlati, Sleman” dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran visual yang “layak” untuk pembelajaran tematik di kelas I SD Negeri Tirtoadi, Mlati, Sleman. Penelitian pengembangan media visual menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media visual adalah sebagai berikut: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan bentuk awal produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi produk, 6) uji coba lapangan utama, 7) penyempurnaan produk uji coba utama, 8) uji coba lapangan operasional, dan 9) penyempurnaan produk akhir.

Kelayakan media visual diperoleh dengan kategori ‘layak’ dengan rata-rata skor sebesar 4,18 dari ahli materi dan 5 dari ahli media sehingga dapat disimpulkan bahwa

pengembangan media layak digunakan untuk pembelajaran.

Media visual dinyatakan layak untuk diujicobakan seelah dinyatakan layak dari segi materi dan media. Pada tahap uji coba awal memperoleh skor rata-rata 4,45. Kemudian pada tahap uji coba kedua yaitu uji coba lapangan utama mendapatkan skor rata-rata 4,6. Uji coba lapangan ketiga yaitu uji coba lapangan operasional mendapatkan skor rata-rata 4,62. Dengan demikian, Media Pembelajaran visual untuk pembelajaran tematik layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas I Sekolah Dasar.

Saran

Guru disarankan untuk dapat menjadikan media yang telah dikembangkan ini sebgai inspirasi untuk mengembangkan media lain, pengembangan media visual dapat dilakukan untuk tema, subtema, maupun pembelajaran lain yang masih berkaitan, pengembangan media visual dapat dilakukan untuk kelas lain dengan penyesuaian materi pada jenjang kelas tersebut, dan media yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas I Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajwali Pers.
- Borg.Waltter.R & Gall. Meredih. D.(1989).*Education Research:An Introduction. Fourh Edition*. Longman.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti.

- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko. E. P. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.