

MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Susi Susanti

STIT Muhammadiyah Bojonegoro

Email: susantisusi08133@gmail.com

Abstract

Learning media can make it easier for students to understand the material presented. With the development of the media era, it is possible to take advantage of increasingly modern technology, but schools still rarely use learning media in their learning. This research and development aims to produce a product in the form of an CD interactive media and to test the feasibility of an interactive CD media product on the sub-themes I and my dreams with the Microsoft PowerPoint for the fourth grade elementary school students. This research was conducted at SDN Kacangan I Lamongan with a class IV research sample. This research is a development research that uses the modified Borg and Gall development research model. The results of this study are learning media in the form of Interactive CDs and based on the results of product trials by material experts and media experts, the product has a decent criteria with a percentage of 90%. Based on the product trial on a limited scale, the product received the eligible criteria with a percentage of 79,4%. Based on these results, the Interactive CD learning media on the sub-themes I and my ideals is suitable for use in learning.

Keyword: Learning media, CD interactive, sub-themes I and my ideals.

Abstrak

Media pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan berjalannya perkembangan zaman media dapat memanfaatkan teknologi yang semakin modern, akan tetapi sekolah masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam pembelajarannya. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media CD interaktif serta menguji kelayakan produk media CD interaktif pada subtema aku dan cita-citaku dengan program *Microsoft powerpoint* untuk kelas IV SD. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kacangan I Lamongan dengan sampel penelitian kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model penelitian pengembangan dari Borg dan Gall yang telah dimodifikasi. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran berupa CD Interaktif dan berdasarkan hasil uji coba produk mendapat kriteria layak dengan persentase 90%. Berdasarkan uji coba produk dalam skala terbatas, produk mendapat kriteria layak dengan persentase 79,4%. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran CD Interaktif pada subtema aku dan cita-citaku layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran, CD Interaktif, Subtema Aku dan Cita-citaku

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan suatu rencana pendidikan, memberikan pedoman dan pegangan tentang jenis, lingkup, dan urutan isi, serta proses pendidikan. Menurut Beauchamp (Sukmadinata, 2005:5) "kurikulum adalah suatu rencana pendidikan atau pengajaran". Kurikulum 2013 sudah menerapkan pembelajaran yang bersifat tematik integratif.¹ Dalam kurikulum ini guru hanya sebagai motivator untuk kelancaran dalam pembelajaran. Pembelajaran yang berdasarkan tema yang digabungkan dalam muatan-muatan pelajaran. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi transfer belajar yaitu materi yang disajikan guru dapat diserap dalam tiga struktur ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik siswa (Khaerotun, 2012:47).² Metode penyampaian berhubungan dengan media pengajaran dan bagaimana siswa dapat mengerti dengan media yang digunakan. Siswa dapat mengerti materi tidak hanya terbatas ingatan saja tanpa pengertian bahan pelajaran yang dapat diresap secara bermakna. Hamalik (dalam Arsyad, 2007:15) menyatakan pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.³

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Pada usia anak-anak, pembelajaran dengan menggunakan teknologi modern seperti komputer tentunya sangatlah cocok dan lebih menarik perhatian siswa daripada pembelajaran yang selalu monoton dengan menggunakan fasilitas buku paket papan tulis dan spidol serta pengajaran yang dilakukan secara konvensional dengan hanya menggunakan metode ceramah dan hafalan tanpa memanfaatkan media pembelajaran. Dengan demikian media

¹ Sukmadinata, Nana Syaodih. *Pengembangan Kurikulum*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm 5.

² Khaerotun, Nisa. "Pemanfaatan Metode Pembelajaran Audio Visual pada Mata Pelajaran menggambar dengan perangkat lunak",UNNES 2012. Hlm 47.

³ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm 15

merupakan salah satu komponen pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dapat menambah motivasi dan minat siswa untuk belajar. Media disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran menggunakan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Nugroho (2011:24), media pembelajaran interaktif (CD Interaktif) adalah suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan kendali komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara akan tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon tersebut yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian⁴. Salah satu media pembelajaran berbasis audio visual yang menggabungkan penggunaan suara, video, dan gambar. Media berbasis teknologi komputer merupakan multimedia interaktif yang dapat diproduksi dalam bentuk *Compact Disc* (CD). Pembelajaran dengan memanfaatkan komputer memungkinkan siswa untuk menumbuhkan kemandirian dalam belajar. Siswa dapat menemukan pengetahuan sendiri melalui pembelajaran CD interaktif. Dalam CD Interaktif siswa bisa bermain dan belajar. Karakteristik yang terpenting dalam kelompok media interaktif adalah keterlibatan siswa secara aktif dan mandiri. Pembelajaran menggunakan CD Interaktif ini siswa tidak akan merasa bosan dikarenakan di dalam CD Interaktif pastinya akan muncul hal-hal yang dapat menarik siswa dan siswa bisa belajar dengan menyenangkan. Media pembelajaran dibutuhkan untuk mempermudah siswa dalam pemahaman suatu tema dalam pembelajaran.

Pembelajaran tematik menurut Majid (2014:80) adalah suatu model pembelajaran yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik.⁵ Salah satu tema pembelajaran pada

⁴ Nugroho, Rizki Septian Adi. “Keefektifan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Kombinasi Media CD Interaktif dan Lembar Kerja Peserta Didik terhadap Hasil Belajar Matematika dalam Materi Garis Singgung Lingkaran di SMPN 3 Cepiring”, Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2011, hlm 24.

⁵ Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014) hlm 80.

kelas IV adalah tema Cita – citaku yang memerlukan media sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran CD interaktif Pada Subtema Aku dan Cita-citaku di Kelas IV Sekolah Dasar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian Borg dan Gall yang hanya dilaksanakan dan berhenti sampai tahap uji awal produk, sehingga uji awal/uji coba terbatas digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk merevisi produk sehingga dapat menghasilkan produk akhir.

Peneliti menggunakan modifikasi Borg dan Gall (dalam sukmadinata 2009:169) berdasarkan model penelitian dan pengembangan, sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan, (2) pengumpulan data. (3) desain produk, (4) pengembangan, (5) validasi ahli (6) revisi awal produk, (7) uji coba produk skala terbatas (8) revisi akhir produk, dan (9) produk akhir.⁶ Alasan peneliti memilih model pengembangan Borg dan Gall dikarenakan tahapan-tahapan Borg dan Gall sangat cermat untuk memperoleh produk yang berkualitas. Intrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan wawancara. Adapun presentase kualifikasi menurut (Akbar, 2013:41) bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan Produk

No.	Kriteria	Tingkat Kelayakan Produk
1.	86% - 100%	Layak (dapat digunakan tanpa revisi)
2.	71% - 85%	Cukup layak (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3.	51% - 69%	Kurang layak (kurang layak digunakan)
4.	00,% - 50 %	Tidak layak (tidak dapat digunakan)

⁶ Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 169.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran CD interaktif ini menggunakan 3 kali pertemuan dengan durasi 140 menit setiap kegiatan pembelajarannya. CD interaktif ini dilengkapi dengan buku petunjuk atau panduan siswa, buku petunjuk atau panduan guru, materi-materi serta beberapa latihan soal yang terkait dengan isi media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dinilai menggunakan instrumen dengan aspek penilaian ketepatan media, kemenarikan media, kejelasan media, dan kemudahan media. Berdasarkan aspek penilaian terdapat indikator yang dapat dinilai. Adapun indikator dari ketetapan media yaitu, kelengkapan identitas bahan pembelajaran, tingkat akurasi atau kebenaran uraian isi pembelajaran, ketepatan ide/gagasan utama pembelajaran, kebenaran uraian isi pembelajaran yang ada, dan ketepatan bahasa. Dilihat dari aspek kemenarikan yaitu aspek kemenarikan sampul, indikator dari kemenarikan yaitu pewarnaan menarik, ilustrasi gambar sesuai dengan tema, bentuk huruf mudah dibaca, tata letak huruf sesuai. Dari aspek kejelasan media, indikator penilaiannya yaitu keterkaitan kegiatan belajar dengan indikator atau tujuan pembelajaran, tingkat kejelasan bahasa yang digunakan, dan kejelasan pilihan jawaban latihan soal. Dari aspek kemudahan media indikator penilainnya yaitu kemudahan bahasa pada materi, kemudahan petunjuk pengguna untuk guru, kemudahan petunjuk untuk siswa, kemudahan latihan soal. Dari aspek penilaian terdapat indikator penilaian dari CD pembelajaran yang telah divalidasi oleh pengguna. Sehingga telah diuji kelayakannya.

Produk CD pembelajaran menggunakan 3 kali pertemuan. Pada pembelajaran pertama, berisikan materi tentang jenis-jenis pekerjaan, daftar pertanyaan wawancara, dapat melakukan wawancara, mengenal makna simbol pancasila, mengelompokkan sumber daya alam hayati dan nonhayati. Pembelajaran interaktif di kegiatan 1 terdapat beberapa aktivitas sehingga siswa dapat melakukan kegiatan yang dapat memotivasi mereka dalam proses pembelajaran. Terdapat video cara berwawancara kepada seseorang mengenai pekerjaannya. Di kegiatan 1 juga terdapat gambar-gambar tentang cita-cita yang dapat diraih di kemudian hari, supaya siswa lebih semangat untuk meraih citacitanya.

Pembelajaran kedua, berisikan materi tentang membuat kolase, mengetahui kelembagaan budaya yang ada di masyarakat beserta peranannya dan siswa dapat bercerita tentang kelembagaan budaya yang mereka ketahui. Di kegiatan 2 ini siswa

diajarkan tentang ketrampilan, sehingga dalam meraih cita-cita mereka dibekali ketrampilan yang cukup untuk membantu meraih cita-cita. Selain itu, siswa dapat mengetahui kelembagaan budaya yang ada di masyarakat dengan bercerita di depan kelas. Dalam CD interaktif ini terdapat gambar yang dapat membantu siswa untuk menemukan pengetahuan baru. Gambar yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan kefokusinan anak dalam belajar.

Pembelajaran ketiga, berisikan materi tentang garis paralel dan garis berpotongan, kelembagaan sosial dan peranannya di masyarakat, hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia. Pembelajaran ketiga ini lebih memanfaatkan gambar yang ada. Dengan gambar yang menarik siswa dapat bercerita tentang kelembagaan sosial yang mereka ketahui. Aktivitas yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran ketiga cukup sederhana. Siswa bercerita di depan kelas dengan materi kelembagaan sosial yang mereka ketahui. Garis paralel yang menyebutkan contoh gambar dalam kehidupan sehari-hari yang mereka pernah temui. Tentunya siswa dapat mengalami atau menjumpai sesuatu yang merupakan garis paralel. Jadi siswa dapat menambah pengetahuannya dengan cara konkret. Dan ini biasa disebut pembelajaran kontekstual.

Media dikembangkan dengan program *Microsoft Powerpoint* berupa animasi gerak dan suara yang bertema kan cita-citaku sesuai dengan tingkatan sekolah dasar. Media CD interaktif ini menggunakan komputer/laptop dalam pengoperasiannya. Jika pengguna dapat menggunakan laptop atau komputer yang dilengkapi dengan *headset* ataupun *sound*, pengguna dapat menghasilkan tampilan gambar (*visual*) dan suara (*audio*). CD interaktif ini merupakan pembelajaran individual, pengguna dapat mengoperasikannya secara sendiri-sendiri, sehingga siswa lebih paham akan pengoperasianya dan lebih memahami isi materi dalam pembelajaran. Namun media ini juga dapat digunakan secara klasikal, dengan menggunakan alat bantu *LCD projector*.

Adapun bagian-bagian dalam CD interaktif ini yaitu. Halaman pembuka, pada halaman ini pengguna dapat mengetahui tema dan sub tema yang akan dipelajari. Halaman *Home*, berisikan menu-menu yang ada di dalam CD interaktif yang mana pada menu ini terdapat menu pendahuluan, petunjuk, kegiatan, kuis dan menu pengembangan. Halaman pendahuluan, berisikan tujuan materi yang terdapat pada CD interaktif. Halaman petunjuk penggunaan, yang ditunjukkan dengan penggunaan tombol. Halaman

ayo belajar yang berisi tiga macam aktivitas belajar siswa. Halaman ayo bermain yang berisi menu kuis.

Hasil validasi produk dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan produk. Langkah ini dilaksanakan setelah produk awal selesai dibuat. Validasi produk dilakukan dengan menunjuk ahli materi dan ahli media. Validasi produk oleh ahli materi dan guru kelas dilakukan dengan 15 aspek penilaian. Aspek yang dinilai dari ketepatan judul, kebenaran uraian isi pembelajaran, kejelasan kegiatan belajar (tugas/soal latihan) dengan indikator/tujuan pembelajaran, tingkat kesesuaian video dengan materi hingga tingkat kemudahan bahasa pada materi dengan perolehan nilai dengan persentase 90%. Artinya hasil penilaian validator terhadap media berada pada kategori layak digunakan.

Data hasil validasi materi dianalisis mengacu pada kriteria kelayakan media pembelajaran oleh Akbar (2013:82) tentang tingkat kelayakan produk.⁷ Validasi produk pada ahli media untuk mengukur tingkat kelayakan produk dari aspek media, meliputi kemenarikan, tampilan, kesesuaian, penguatan, kesesuaian bahasa.

Data hasil validasi oleh ahli media dianalisis mengacu pada kriteria kelayakan media pembelajaran oleh Akbar (2012:82) pada tabel 1 tentang tingkat kelayakan produk. Tingkat kelayakan media dari aspek media diperoleh persentase 90,1%, jika dikonversikan berdasarkan tabel 1 maka CD interaktif subtema aku dan cita-citaku dikategorikan layak digunakan dari aspek materi. Produk peneliti yaitu media pembelajaran CD interaktif subtema aku dan cita-citaku yang sudah direvisi berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya diuji cobakan dalam skala terbatas.

Data yang diperoleh dari guru merupakan data kelayakan media dalam skala terbatas dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Guru sebagai sumber data tersebut yaitu wali kelas IV dengan hasil pengolahan data tersebut diketahui bahwa tingkat kelayakan produk mencapai persentase 79,4 %. Jika dikonversikan berdasarkan tabel tentang kelayakan produk, maka tingkat kelayakan CD interaktif ini masuk ke dalam kategori layak. Selain data kuantitatif, juga terdapat data kualitatif yang bersumber dari saran dan komentar guru. Diperoleh data saran dan komentar sebagai berikut.

- a. Cover beri gambar sesuai tema

⁷ Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) hlm 82.

- b. Identitas taruh cover depan, semester, tahun
- c. Tambahkan kegiatan mengakhiri penggunaan
- d. Tambahkan matriks untuk Kompetensi Inti 1 dan Kompetensi Inti 2, jika langkah pembelajaran tercantum sebaiknya tujuan pembelajaran juga dicantumkan.

Data yang diperoleh dari siswa merupakan data kelayakan media. Siswa sebagai sumber data tersebut yaitu siswa kelas IV sebanyak 15 siswa dengan kemampuan heterogen. Pada uji coba kepada siswa proses pembelajaran berlangsung menyenangkan, siswa sangat atusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat sangat bersemangat, namun ketika siswa sudah sampai pada proses latihan soal siswa ramai dan saling berantusias menjawab pertanyaan. Akan tetapi mereka berlomba-lomba untuk menjawab jawaban latihan soal dengan benar. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada siswa juga diperoleh data kualitatif berupa komentar.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk media pembelajaran CD interaktif subtema aku dan cita-citaku. Produk yang dihasilkan ini menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio, dan video yang dikemas dalam CD (*Compact Disk*). Produk diujicobakan pada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Uji coba dikakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk dari segi materi mendapatkan persentase 90% dari persentase tersebut produk dapat dikategorikan layak. Sementara itu, berdasarkan uji kelayakan produk dari segi media produk mendapat persentase 90,1 % sehingga dikategorikan layak. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut, secara umum produk mendapat persentase kelayakan 90% dan dikategorikan layak sehingga produk dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba skala terbatas diperoleh data kelayakan produk. Hasil uji coba pada guru dan siswa secara umum produk telah memenuhi kriteria layak dengan persentase 79,4% sehingga produk dapat dikategorikan layak.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Khaerotun, Nisa. “*Pemanfaatan Metode Pembelajaran Audio Visual pada Mata Pelajaran menggambar dengan perangkat lunak*”,UNNES 2012.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nugroho, Rizki Septian Adi. “ *Keefektifan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Kombinasi Media CD Interaktif dan Lembar Kerja Peserta Didik terhadap Hasil Belajar Matematika dalam Materi Garis Singgung Lingkaran di SMPN 3 Cepiring*”, Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2011.
- Permendikbud, 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Kedudayaan Republik Indonesia No 81A tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.