

PENGEMBANGAN MEDIA MEKOBIN (MEMUTAR KOTAK BINATANG) PADA TEMA 7 BENDA, HEWAN, DAN TANAMAN DI SEKITARKU SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

¹⁾Laksono Adi Swasono, ²⁾Drs. Sudjalil, M.Si, M.Pd ³⁾Belinda Dewi Regina., S.Pd., M.Pd
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
¹⁾laksonoadiswasono412@gmail.com, ²⁾sudjalil_63@gmail.com, ³⁾belindadewi@umm.ac.id

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran bersifat tematik yang diberi nama media MEKOBIN (Memutar Kotak Binatang). Uji coba produk tersebut dilakukan di SDN Kwaron II Kota Jombang. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran MEKOBIN (2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran MEKOBIN. Penelitian ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Sebagai sumber data yaitu siswa kelas I SDN Kwaron II Kota Jombang, Jombang tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 12 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media MEKOBIN bernilai layak digunakan terlihat dari hasil kriteri (valid, efektif, dan menarik), terbukti dari pemerolehan hasil presentase 83% validasi materi dan 73% dari hasil validasi media, nilai rata-rata keefektifan siswa kelas I uji coba sebesar 81%, dan 84% diambil dari nilai kemenarikan dari hasil angket respon pengguna.

Kata Kunci ; Pengembangan; Media MEKOBIN; Pembelajaran Tematik

Abstract: This research developed a thematic learning media namely MEKOBIN (Spinning Animal Box). The product test was done at SDN Kwaron II Jombang City. This research aimed (1) describe MEKOBIN thematic learning media (2) describe the feasibility of MEKOBIN thematic learning media. This research used R&D (Research and Development) by means of ADDIE learning development (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subject of this research comprised 12 students of the first grader of SDN 1 Kwaron Jombang City in the academic year of 2018/2019. The result revealed that MEKOBIN was feasible based on criteria (valid, effective, and attractive) that were proven by 83% percentage of material validation and 73% percentage of media validation, the average of affectivity of test was 81%, and 84% of the attractiveness of questionnaire.

Keywords: ; Development; Media MEKOBIN; Thematic Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran terpadu yang dimana tema diintegrasikan dengan satu kesatuan atau menekankan pada pola pengorganisasian yang dikaitkan pada beberapa mata pelajaran didalamnya guna mendapat pembelajaran yang bermakna. Adanya pembelajaran tematik ini bagian dari hal baru dalam dunia Pendidikan. Dalam pembelajaran tematik, guru harus mampu menciptakan keterpaduan melalui tema serta menuntut kreatifitas pendidik dalam memilah dan mengembangkan tema.

Guru dalam pelaksanaan pembelajaran sudah seharusnya menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), bahan ajar, hingga media untuk mempermudah suatu proses pembelajaran.

Media sendiri memiliki peranan yang tidak kalah penting dengan RPP maupun bahan ajar. Arsyad (2011:15) menuturkan bahwa media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa pada suatu materi dengan berbagai model dan bentuk media yang menarik dapat membantu menarik perhatian siswa sehingga membantu guru meningkatkan proses kegiatan pembelajaran, Interaksi antara guru dengan siswa merupakan proses kegiatan pembelajaran yang salah satu di antaranya media juga dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media sendiri merupakan alat “pengantar” atau “perantara” yang dalam bahasa latin bentuk jamak dari kata “medium” karena itu media dipahami sebagai alat pengantar atau perantara sumber pesan dengan penerima pesan dan juga sebagai perantara materi pembelajaran. Manfaat dari media pembelajaran sendiri menurut Syafi’I (dalam Haryono, 2014: 50) dengan adanya media siswa dapat lebih tertarik pada pembelajaran sehingga media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Manfaat dari media pembelajaran sendiri tidak diragukan lagi. Hasil wawancara terhadap siswa kelas I SDN Kwaron II Kota Jombang serta diperkuat dengan hasil observasi pada 8 November 2018 menyatakan bahwa media memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran yang mereka alami karena di SD ini baru menerapkan kurikulum 13 dan kurangnya sarana dan prasarana atau media pembelajaran. Jadi bagi Guru dan siswa media mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran bahwa media yang hanya digunakan media berupa gambar dan buku, adapun media lain yang dirasa kurang konkret dan media lainnya tidak mencakupi tematik. Sementara siswa SD cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat konkret dan membutuhkan media tematik sesuai dengan kurikulum 2013 yang sedang berjalan saat ini.

Tidak semua benda dapat dijadikan media yang dapat ditampilkan didalam kelas seperti Gajah, atau Sapi ataupun menampilkan secara langsung. Sementara itu terdapat tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku, dengan subtema Hewan di Sekitarku pada kelas I SD. Mengenai hal tersebut peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan konsep *cicle* yang dapat diputar dan terdapat benda tiruan 3 dimensi

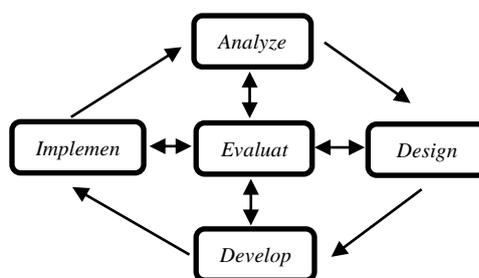
dan kartu 2 dimensi yang dikemas dalam box. Media ini dinamakan media MEKOBIN (Memutar Kotak Binatang) pada tema Benda, Hewan, dan Tanaman disekitarku, subtema Hewan di Sekitarku kelas I di SDN Kwaron II Kota Jombang (2) Mendeskripsikan kelayakan dari penggunaan/pengaplikasian media MEKOBIN subtema 2 Hewan di Sekitarku kelas I di SDN Kwaron II Kota Jombang.

Media MEKOBIN memiliki konten tematik dengan mata pelajaran SBDP, PJOK, dan Bahasa Indonesia. Konsep dari media MEKOBIN sendiri yaitu media yang bersifat tiruan sesuai dengan keadaan nyata atau kontesktual. Tampilan dari media MEKOBIN adalah berbentuk *box* yang di dalamnya terdapat *circle* yang dapat diputar dan terdapat loker yang berisikan kartu serta diatas circle terdapat kontennya seperti benda-benda tiruan hewan, rerumputan, dan danau kecil. Media ini memiliki ukuran alas 40cm x 40cm.

Penelitian ini penting dilakukan kerana penelitian ini memiliki manfaat yang terbagi atas manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Manfaat secara teoritis penelitian ini yaitu salah satu penelitian mengenai sumbangan ide untuk pembelajaran kelas I dan menghasilkan suatu produk tema 7 Benda, Hewan dan,Tanaman di Sekitarku, subtema 2 Hewan di Sekitarku, sedangkan manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah dapat meningkatkan ketrampilan dan kreatifitas guru serta menjembatani komunikasi antar guru dan siwa dalam proses kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan/*Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah suatu metode dalam penelitian guna menghasilkan suatu produk dan mengkaji keefektifan suatu (dalam Sugiyono, 2017:297). Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Penelitian ini dilakukan di SDN Kwaron II Jombang yang beralamatkan di Jl. Indrapura No.01 Kwaron Diwek Jombang dengan siswa kelas I SDN Kwaron II Kota Jombang sebagai subjeknya dengan jumlah 12 siswa. Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian meliputi: observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Sumber data diperoleh dari guru kelas dan siswa kelas I SDN Kwaron II Kota Jombang.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang dilakukan dalam dua teknik yaitu teknik analisis deskriptif (kualitatif) dan teknik analisis kuantitatif. Teknik analisis kualitatif didapat dari hasil wawancara, observasi dan deskripsi dari dokumentasi, sementara itu analisis kuantitatif didapat dari tes evaluasi yang dilakukan selama 1 hari penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan media MEKOBIN (Memutar Kotak Binatang) sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi

Validasi dari dosen ahli materi digunakan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran yang dilakukan peneliti dapat menjadi produk yang berkualitas dan bermanfaat sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi:

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	13
2.	Kurikulum	7
3.	Isi materi	10
Jumlah		30
Jumlah Maksimal		36
Presentase		83%

Berdasarkan data diatas ditunjukkan bahwa hasil validasi materi oleh ahli dosen ahli materi dinyatakan valid dengan persentase skor 83%. Dinyatakan bahwasannya kebenaran tujuan pembelajaran, Kurikulum, Kesesuaian isi materi benar adanya. Adapun catatan berupa saran yang diterima peneliti dari ahli materi adalah pada RPP tujuan pembelajaran perlu dilengkapi unsur abcd, dan media yang digunakan harus jelas sesuai rujukan yang disebutkan, atau sumber yang jelas. Melalui revisi materi peneliti mendapat hasil validasi yang dinyatakan valid dengan persentase 83%. Menurut Tegeh (2014:83) bahwasannya angka kevalidan pada skala likert mencapai 73%-89% yang dinyatakan valid.

2. Validasi Media

Validasi oleh dosen ahli media ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran yang di dapat.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tampilan bentuk media Mekobin	14
2.	Warna media Mekobin	15
3.	Bahan media Mekobin	6
4.	Keamanan media Mekobin	6
5.	Keterlibatan media Mekobin dalam Pembelajaran	6
Jumlah		47
Jumlah Maksimal		64
Presentase		73%

Melalui hasil validasi oleh ahli media, diperoleh persentase skor 73% yang dikategorikan valid. Kesesuaian tampilan bentuk media MEKOBIN, warna media, bahan media, dengan materi, bahan media, keamanan media, keterlibatan media dalam pembelajaran, merupakan butir-butir pernyataan yang dinyatakan sangat benar. dengan jumlah skor pada setiap butirnya. Adapun cacatan berupa saran dari ahli media untuk peneliti bahwasanya akan lebih baik jika media penggunaan media diperjelas lagi, cover buku pedoman penggunaan tema ditulis secara lengkap serta gambar di upayakan bukan dari internet tetapi gambar hasil foto sendiri.

Melalui validasi media didapat bahwasannya media yang digunakan untuk pembelajaran tematik adalah media yang dapat memunculkan aktivitas siswa. Sesuai dengan Syakur (2014:7) yang menyatakan bahwa pada pembelajaran tematik memfasilitasi siswa untuk produktif dan menumbuhkan rasa ingin tahunya. Hasil validasi media MEKOBIN dinyatakan valid dengan mencapai angka persentase sebesar 73%. Menurut Tegeh (2014:83) dinyatakan valid sehingga media MEKOBIN dinyatakan valid.

3. Keefektifan Produk

Melalui implementasi peneliti melakukan uji coba produk dan menemukan jawaban dari rumusan masalah mengenai keefektifan media maket sumedang yang dikembangkannya. Berikut hasil tes evaluasi yang dilakukan pada saat uji coba:

Tabel 3. Hasil tes evaluasi

No.	Nama peserta didik	Nilai evaluasi
1.	DMS	93
2.	IL	78
3.	TY	97,5
4.	CK	90
5.	RIZ	90
6.	Aps	77,5
7.	NS	80
8.	FTN	65

9.	RM	60
10.	AN	Sakit
11.	YG	80
12.	EG	100
Jumlah peserta didik memiliki ketuntasan KKM		9
Jumlah peserta didik keseluruhan 11		11
Presentase		81%

Melalui data hasil tes evaluasi di peroleh nilai rata-rata satu kali uji coba menggunakan media MEKOBIN nilai siswa kelas I SDN Kwaron II Kota Jombang adalah 81%, nilai acuan keberhasilan. Menurut Hobri nilai rata-rata siswa antara $75 \leq \text{TPS} < 90$ memiliki kualifikasi tinggi sehingga media pembelajaran yang digunakan dikategorikan efektif.



Gambar 2. Peserta Didik melakukan kegiatan pembelajaran melalui media MEKOBIN

Semakin tinggi nilai rata-rata yang diperoleh siswa maka semakin efektif media yang digunakan. Melalui pernyataan tersebut media MEKOBIN dinyatakan efektif. Efektif merupakan bagian dari manfaat media. Menurut Anitah (2008:2) media diartikan segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa demi terciptanya suatu pembelajaran yang efektif dan efisien, Sadiman dkk (2010: 7). Melalui revisi materi peneliti mendapat hasil validasi yang dinyatakan valid dengan persentase 83%. Menurut Tegeh (2014:83) bahwasannya angka kevalidan pada skala likert mencapai 73%-89% yang dinyatakan valid.

4. Kemenarikan Produk

Tabel 4. Hasil Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Penggunaan media Mekobin	7
2.	Isi media mekobin	7
3.	Reaksi penggunaan Mekobin	13
Jumlah		27
Jumlah Maksimal		32
Presentase		84%

Melalui data hasil angket respon guru diperoleh dengan persentase 83 kriteria kemenarikan termasuk dalam kategori menarik. sedangkan hasil dari angket respon siswa diberikan kepada siswa kelas I. Berikut hasil dari angket respon siswa:

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

No.	Nama peserta didik	Skor yang diberikan (%)
1.	DMS	96
2.	IL	93
3.	TY	87
4.	CK	90
5.	RIZ	90
6.	Aps	96
7.	NS	90
8.	FTN	90
9.	RM	100
10.	AN	Sakit
11.	YG	100
12.	EG	100
Jumlah presentase		1.032
Jumlah data		11
Hasil		93%

Melalui data hasil angket respon siswa diperoleh dengan persentase 93% kriteria kemenarikan termasuk dalam kategori sangat menarik. Menurut Haryono (2015:49) bahwa media pembelajaran dapat membuat siswa tertatik dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa media MEKOBIN (Memutar Kotak Binatang) yang sudah dikembangkan masuk dalam kriteria kelayakan, (valid, efektif, dan menarik). kriteria-kriteria tersebut dilihat pada hasil presentase yang dimana media MEKOBIN menunjukkan sudah memenuhi tingket ketercapaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Haryono, A. D. (2015). *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: Pustaka Inspiratif
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Sudjana, Nana, & Rivai, A. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, & Hendryadi. (2015). *Metode Riset Kuantitatif Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tageh, & Kirna. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. 2010: Universitas Pendidikan Ganesha.

