



Pengembangan Media Audio–Visual Berbasis Problem Based Learning Pembelajaran Tematik Terpadu DI Kelas IV SDN 02 Pasar Baru Pesisir Selatan

Cici Kamala Dola¹, Khairul Ikhwan²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzka

k.ikhwan@adzka.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yang ditemukan di sekolah yaitu Media yang digunakan belum menggunakan model pembelajaran hanya menguraikan materi pembelajaran dan berisi soal-soal penugasan, dan belum lengkapnya contoh gambar dalam materi sehingga materi pembelajaran sulit dipahami peserta didik, tampilan warna gambar yang ada di Media kurang menarik minat peserta didik untuk belajar, menggunakan kertas koran yang mudah sobek. Dengan model problem based learning peserta didik mampu melakukan penemuan sendiri dengan mengembangkan proses berfikir kreatif peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi Media berbasis model Problem Based Learning Jenis penelitian ini adalah Pengembangan R&D dengan menggunakan model 4-D (define, design, development, disseminate) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Media berbasis model Problem based learning yang dikumpulkan melalui angket validasi, digunakan untuk mengukur kelayakan Media. Sehingga diperoleh hasil uji validator desain (93,75%) termasuk kriteria sangat valid. Hasil uji validator materi (90%) termasuk kriteria sangat valid. Hasil uji validator bahasa (83,25%) termasuk kriteria sangat valid sedangkan pada hasil uji validator rpp (87,5%) termasuk kriteria sangat valid. Membuktikan bahwa Media berbasis Problem Based Learning pada tematik terpadu tema 3 subtema 2 dinyatakan sangat valid dan layak digunakan

Kata Kunci: *Media, Problem Based Learning, Tematik Terpadu, Validitas.*

Abstract

This research is motivated by several problems found in schools, namely the media used does not use a learning model, only describes the learning material and contains assignment questions, and there are not complete examples of images in the material so that the learning material is difficult for students to understand, the color display of the images in The media does not attract students' interest in learning, using newsprint which is easy to tear. With the problem-based learning model, students are able to make their own discoveries by developing students' creative thinking processes, so that they can foster interest in learning. This research aims to develop and validate Media based on the Problem Based Learning model. This type of research is R&D Development using the 4-D model (define, design,

development, disseminate). The results of the research show that Media development is based on the Problem Based Learning model which was collected through a validation questionnaire. , is used to measure the suitability of the Media. So the design validator test results were obtained (93.75%) including very valid criteria. The material validator test results (90%) include very valid criteria. The language validator test results (83.25%) include very valid criteria, while the RPP validator test results (87.5%) include very valid criteria. Proving that Problem Based Learning based media in integrated thematic theme 3 subtheme 2 is declared very valid and suitable for use

Keyword: *Media, Problem Based Learning, Integrated Thematic, Validity.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) 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.

Menurut Majid (2014:85) mengatakan bahwa “pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh pendidikan yakni *jasob* tahun 1989 dengan konsep pembelajaran *interdisipliner* dan *fogarty* pada tahun 1991 dengan konsep pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik”(Ahmadi, 2017:90)”.

Trianto (2017:07) mengatakan bahwa pembelajaran terpadu dapat dikemas dengan tema atau topik tentang suatu wacana yang dibahas dari berbagai sudut pandang atau disiplin keilmuan yang mudah dipahami dan dikenal peserta didik. Dalam pembelajaran terpadu, suatu konsep atau tema dibahas dari berbagai aspek bidang kajian. Pembahasan tema juga dimungkinkan hanya dari aspek makhluk hidup dan proses kehidupan dan energy dan perubahannya. Berdasarkan penjelasan di atas bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang saling berhubungan dalam satu sama lain, yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kopetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok secara aktif menggali dan menemukan konsep dalam pembelajaran.

Untuk meningkatkan pembelajaran dikelas, perlu adanya kesesuaian media terhadap pembelajaran agar dapat membantu pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran sebagai salah satu untuk pemahaman hasil belajar siswa. Dalam mengajar guru kurangnya memahami konsep pembelajaran, dengan mengajar guru hanya menampilkan gambar dipapan tulis, dan menyuruh siswa tersebut untuk mencari pemahamannya tentang gambar yang tertera dipapan tulis. Sehingga siswa cenderung menerka tanpa memahami bagaimana proses pertumbuhan dan cara hewan tersebut berkembang. Hal ini menyebabkan kurangnya kreativitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penulis di Sekolah Dasar pada hari Senin tanggal 13-14-15 2020. Menurut Apriani cayang selaku kepala sekolah SD Negeri 02 Pasar Baru, media pembelajaran yang ada di SD tempat beliau mengajar hanya berupa papan tulis (*whiteboard*), CD / DVD interaktif. Pada saat memasuki jam pembelajaran kebanyakan guru mengeluh dengan susahny menemukan media yang cocok untuk materi daur hidup hewan pada kelas IV, siswa juga cenderung susah untuk membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Pada saat penulis ingin bertanya kepada guru tentang bagaimana media yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran berbentuk media berbasis *PBL* dibandingkan dengan konvensional, guru lebih memilih untuk menggunakan media konvensional alasannya karena, media konvensional lebih mengaktifkan guru ketimbang siswa, sementara media *PBL* lebih mengaktifkan siswa dibandingkan guru.

Salah satu media yang dapat memberikan daya tarik dan pemicu minat belajar yaitu media audio-visual, dapat menambah daya tahan ingatan peserta didik tentang objek belajar yang akan dipelajari oleh peserta didik nantinya. (Sanaky, 2013:124) media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat menampilkan suatu gambar bergerak seperti animasi atau film dengan adanya suara. Namun demikian banyak guru yang belum menghadirkan pembelajaran yang menampilkan materi daur hidup hewan dengan menggunakan media audio-visual berupa video.

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Menggunakan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran akan dapat lebih optimal penyajian pembelajaran. jenis media audio visual penampilan medianya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk audio-visual. Selain itu fungsi media audi-visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang dapat dicerna dan diingat.

Metodologi

Penelitian pengembangan media berbentuk audio-visual berbasis *PBL* menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif khususnya pada tema 3 (Peduli terhadap makhluk hidup disekitar rumahku, Subtema 2 Pembelajaran 1 & 3 dalam tematik terpadu. Pengembangan media berbentuk audio-visual ini

mengacu pada model 4-D yang dikemukakan oleh Sugiono (2017). Model 4-D terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (Define), tahap perancangan (Design), tahap pengembangan (Development), dan tahap penyebaran (Dessemination).

Berdasarkan analisis tersebut, terlihat bahwa diperlukan pengembangan media kreatif yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Demikian juga dalam menggunakan media audio-visual hendaknya lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat terjadinya proses pembelajaran. Sejalan dengan permasalahan diatas penggunaan media berbentuk audio-visual akan sangat tepat bila diajarkan dikelas.

Hasil dan Pembahasan

Penilaian uji validitas produk untuk media dilakukan kepada ahli bidang media. Hasil validasi media Pembelajaran Berbentuk Audio-Visual yang telah dinilai dapat dilihat pada tabel 10

Tabel 10. Penilaian Produk oleh Validator Ahli Desain

Aspek Yang dinilai	Skor yang diperoleh dari validator	Skor Nilai	Nilai Rata-rata	Kategori
Desain	48	93,75%	3,87	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 10, media pembelajaran Berbentuk Audio-Visual layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran Tematik Terpadu. Dengan persentase 93,75 %, artinya media pembelajaran ini masuk kategori “Sangat Valid” menurut ahli *Design* dengan beberapa perbaikan yang harus diperbaiki. Dalam tahap ini peneliti melakukan validasi sebanyak tiga kali dengan catatan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli *Design*. Hal ini menjadikan media Audi-Visual dapat menampilkan materi pembelajaran dengan karakteristik gaya belajar peserta didik dengan memahami materi daur hidup kupu-kupu tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 & 3.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian uji validitas produk untuk ahli Materi dilakukan kepada ahli bidang materi. Validator Materi pada media pembelajaran berbentuk Audio-Visual ini adalah Guru kelas IV SDIT 1 ADZKIA PADANG yaitu ibu Andriani S.P Hasil validasi media pembelajaran berbentuk Audio-Visual yang telah dinilai dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 11. Penilaian Produk oleh Validator Ahli Desain

Aspek Yang dinilai	Skor Yang diperoleh dari validator	Skor Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
Materi	40	90%	3,80	Sangat Valid

Berdasarkan hasil *review* atau validasi ahli materi pembelajaran media pembelajaran berbentuk Audio-Visual termasuk kategori layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran tematik terpadu. Dengan persentase 90,%, artinya media pembelajaran ini masuk kategori “Sangat Valid” menurut ahli materi

dan tidak perlu ada revisi dikarenakan materi pembelajaran yang akan dipindahkan ke Audio-Visual

b. Hasil Validasi Ahli RPP

Pada kegiatan ini, ahli diminta untuk menilai rpp pembelajaran yang sudah dibuat. Validator diminta untuk memberikan penilaian serta saran perbaikan terhadap rpp yang telah dirancang. Berdasarkan hasil diskusi dan saran-saran validator dilakukan revisi terhadap rpp. Validator ahli rpp pada media pembelajaran berbentuk daur hidup kupu-kupu SDIT 1 ADZKIA PADANG Andriani, S.P. Penilaian uji validitas produk untuk media dilakukan kepada ahli bidang rpp. Hasil validasi media Pembelajaran Berbentuk Audio-Visual yang telah dinilai dapat dilihat pada tabel 14.

Tabel 14. Penilaian Produk oleh Validator Ahli RPP

Aspek dinilai	Yang Skor diperoleh dari validator	Yang Skor Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
RPP	70	87,5%	3,70	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 12 dan 13, rpp pembelajaran Berbentuk Audio-Visual layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran Tematik Terpadu. Dengan persentase 87,5 %, artinya media pembelajaran ini masuk kategori “Sangat Valid” menurut ahli rpp dengan beberapa perbaikan yang harus diperbaiki. dalam tahap ini peneliti melakukan validasi sebanyak satu kali dengan catatan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli *rpp*. Hal ini menjadikan media Audi-Visual dapat menampilkan materi pembelajaran dengan karakteristik gaya belajar peserta didik dengan memahami.

Simpulan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk Audio-Visual pada pembelajaran tematik terpadu dikelas 4 Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Disekitar Rumahku Subtema 2 Pembelajaran 1 & 3 Sekolah Dasar Semester 2. Berdasarkan pengembangan hasil uji validitas, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1) Validitas Media Pembelajaran Berbentuk Audio-Visual Pada Tematik Terpadu

Media pembelajaran berbentuk Audio-Visual pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan pada penelitian ini valid dari segi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hal ini sesuai dengan hasil validator menunjukkan bahwa media pembelajaran Berbentuk Audio-Visual pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan untuk semester 2. Validasi media pembelajaran Berbentuk Audio-Visual dilakukan berdasarkan 3 penilaian yaitu ahli *Design* diperoleh rata-rata 3,87 dengan kriteria sangat valid, penilaian ahli materi diperoleh rata-rata 3.80 dengan kriteria sangat valid, penilaian ahli rpp 3.70 diperoleh rata-rata penilaian ahli Bahasa media Audio-Visual diperoleh skor 3.66 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan masukan dari validator, dilakukan beberapa revisi berkaitan dengan hal tersebut. Sehingga pada akhirnya didapatkan penyajian media pembelajaran berbentuk Audio-Visual yang sangat valid.

Media pembelajaran berbentuk Audio-Visual yang telah dikembangkan menyajikan isi yang berkaitan dengan tema, materi, dan tingkat perkembangan peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk Audio-Visual yang dikembangkan telah sesuai dengan tuntutan kurikulum. Penyajian materi telah sesuai dengan tema 3 yang dirumuskan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang memiliki gaya belajar.

Media pembelajaran berbentuk Audio-Visual juga telah sesuai dengan materi Tema 3 (Peduli terhadap makhluk hidup disekitar rumahku) Subtema 2 Pembelajaran 1 & 3 di kelas IV Sekolah Dasar. Berbagai penyajian materi yang terdapat pada media pembelajaran berbentuk Audio-Visual memudahkan peserta didik memahami konsep materi dengan menyenangkan. Penyajian materi pada media pembelajaran berbentuk Audio-Visual dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan tema yang dipilih. Selain itu, penyajian pertanyaan dimasukkan pada media pembelajaran berbentuk Audio-Visual memberikan interaksi yang baik kepada peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang disajikan dengan video.

Kemudian media pembelajaran berbentuk Audio-Visual didesain dengan warna dan gambar yang menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk Audio-Visual yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran Tema 3 (Peduli terhadap makhluk hidup disekitar rumahku) Subtema 2 Pembelajaran 1 & 3 dikelas IV Sekolah Dasar.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih saya kepada kepala sekolah dan majelis guru atas bantuannya dalam memperoleh dan mengumpulkan data penelitian. Semoga Kerjasama ini berlanjut untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Ain. Karisma. 2019. Pengembangan Media Audio-Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan. Vol 3 (3) pp.216-222
- Arsyad. 2007. Pengembangan Media Pembelajaran Audio visual tentang Pembuatan koloid. Jurnal Ilmiah Didaktika Vol 15 No. 2 Hal. 156-178. Tersedia Pada: <https://jurnal.lar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/578481>
- Arifin. 2010. Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Perspektif Islam .Vol1, No 1
- Hamalik. Arsyad. Dwiasmoro. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPA SD Materi Daur Hidup Hewan Berbasis Metode Montessori. Yogyakarta. Universitas Sanata Dharma. Hlm.19-30
- Hanafiah Nanang dan Cucu Suhana.2010.Konsep Strategi Pembelajaran.Bandung : Refika Aditama
- Harmawan. Herlina (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis SETS Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah. Jurnal: Indonesia Journal Of Science and Education, 1(1),17-29
- Joni TR. Trianto. 2017. Model pembelajaran terpadu. Jakarta: Bumi Aksara

- James Popham (Eva L. Baker) 2005. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung : Refika Aditama
- Jacobsen. 2009. Sukses Mengawal Kurikulum 2013 di SD. Yogyakarta: Diandra Creative
- Kusuma, 2011. Model Pembelajaran di Sekolah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ngalimun, Muhammad Fauzani. 2017. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Rusman, Tri Arum, Mudzanatun, dan Damayati, Aries Tika. 2017. Pengembangan keterampilan Pemecahan Masalah (PBL) Sebagai Kreatifitas Guru Sekolah Dasar dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. Sholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 7(3), 214-225
- Remini. 2010. Pembelajaran Tematik Terpadu. Yogyakarta: Gaya Media
- Sanaki. 2011. Media Pembelajaran SD. Bandung: Upi Press
- Suprijanto. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Volume Kubus dan Balok Siswa Kelas IV SDN Krecek 1 Kecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017. Simki-pedagogia Vol.01 No.07 Hal.1-9, Tersedia Pada: http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017
- Sukandi. Trianto. 2017. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. Prof. 2017. Metode Penelitian. Bandung: Hak Cipta
- Sukmadinata. 2011. Pengembangan Media Audio-Visula Model PBL dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah di SD (Fransina Thresiana Nomleni, Thedora. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, vol.8 No.3, September 2018:219-230
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2017. Model pembelajaran terpadu. Jakarta: Bumi aksara
- Sugiono 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.