

## **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK INTEGRATIF BERBASIS KARAKTER DENGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KELAS IV DI SDI WAHID HASYIM BANGIL**

Fatikh Inayahtur Rahma

Sekolah Tinggi Agama Islam Pancawahana Bangil, Indonesia

**Abstract:** The development of character-based integrative thematic teaching materials using multimedia is made based on the need for more ICT based-interactive learning that has not been done in Elementary School. Character-based teaching materials are developed with 4 characters, namely love of the homeland, curiosity, communicative, and responsibility. This character-based integrative thematic teaching materials using multimedia is intended to develop the character of the students maximally by developing teaching materials that are in the process of learning using student activity book sheets, manuals, and interactive multimedia so that integrative thematic learning that requires real knowledge can be realized.

**Keywords:** Teaching Materials, Integrative Thematic, Character, Interactive Multimedia

### **Pendahuluan**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang efektif diterapkan di Sekolah Dasar karena sekat-sekat antar materi dari tiap-tiap mata pelajaran sudah tidak terlalu tampak karena terpadu dalam satu tema (Akbar:79). Tema ini memberikan keuntungan kepada yaitu siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas; dan siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu pelajaran sekaligus mempelajari materi pelajaran lain.

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Rusman:140). Dikatakan bermakna dalam pembelajaran tematik yaitu siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep yang telah mereka pahami. Fokus perhatian dalam pembelajaran tematik yaitu terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pelajaran sejalan dengan bentuk - bentuk keterampilan yang harus dikembangkan.

Untuk merancang pembelajaran tematik yang efektif, guru harus dapat menciptakan suatu pembelajaran yang dapat mengoptimalkan seluruh aktivitas belajar siswa. Upaya yang dilakukan guru tersebut adalah mengembangkan suatu pembelajaran tematik yang efektif supaya dapat mendorong siswa aktif, kreatif dan mandiri (Rusman: 150). Guru juga harus bisa mengembangkan kreativitasnya dalam merencanakan, menyiapkan dan membuat bahan ajar secara matang yang kaya dengan inovasi sehingga menarik bagi peserta didik (Prastowo:16). Bahan ajar

adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Dalam pembelajaran tematik diperlukan berbagai sarana dan prasarana pembelajaran yang pada dasarnya relatif sama dengan pembelajaran yang lainnya, hanya saja dalam pembelajaran tematik guru harus secara jeli dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Dalam hal ini media yang digunakan tersebut harus memiliki kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai bidang studi yang terkait dan tentu saja terpadu. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi pada pembelajaran tematik dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.

Media sangatlah penting perannya untuk mensukseskan proses pembelajaran yang bermakna. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa (Daryanto:59). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan sebuah perantara untuk membantu memahami materi yang diajarkan dan suasana pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Riyana dalam Asyar, melalui bantuan media suatu proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*) (Rayandra:29).

Media pembelajaran dalam kurikulum 2013, tidak hanya sebuah media pada umumnya, namun untuk mendukung pengalaman belajar siswa dalam proses pembelajaran dibutuhkan interaksi antara siswa dengan media tersebut. Sehingga agar terjadi interaksi karena media interaktif akan memudahkan siswa memiliki pengalaman langsung dengan media yang dihubungkan dengan materi yang dipelajarinya. Multimedia interaktif adalah integrasi teks digital, grafik, animasi, audio, gambar dan video dengan cara menyediakan *user* (secara individu) sebuah tingkat *control* (user control) yang tinggi dan interaktif (Munir:16).

Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh konkret melalui media, memfasilitasi interaksi dengan pembelajar, dan memberi kesempatan praktik kepada mereka (Mayer:59).

Produk bahan ajar tematik integratif yang dikembangkan dengan multimedia interaktif ini juga menanamkan pendidikan karakter dalam diri peserta didik yaitu melalui proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Pendidikan karakter merupakan upaya dalam proses menginternalisasikan, menghadirkan, menyemaikan, dan mengembangkan nilai-nilai kebaikan pada diri peserta didik sehingga melalui internalisasi nilai – nilai kebaikan tersebut diharapkan dapat mewujudkan perilaku baik (Kesuma:9). Nilai karakter yang diinternalisasikan pada pengembangan bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif adalah cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/bersahabat, dan tanggungjawab karena materi yang dikembangkan pada multimedia interaktif ini adalah tentang kebudayaan dan kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia. Nilai karakter yang dikembangkan pada pengembangan bahan ajar tematik integratif dengan multimedia melalui proses pembelajaran di kelas dalam bentuk diskusi, mengamati, presentasi, dan permainan yang dapat menjadikan siswa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran tematik di kelas.

### **Metode Penelitian**

Rancangan pengembangan model desain ADDIE terdiri lima tahap utama yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model pengembangan ini dikategorikan sebagai model pengembangan prosedural, urutan langkahnya disusun secara sistematis dengan langkah pengembangan yang jelas dalam mengembangkan multimedia pembelajaran guna membantu pengembang untuk menentukan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan serta menitik beratkan pada pengembangan desain multimedia untuk mengatasi permasalahan dan memenuhi kebutuhan siswa yang diketahui dalam proses analisis kebutuhan.

### **Pembahasan**

Produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Model yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini dirancang dengan model ADDIE. Langkah pertama yaitu menganalisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara dan observasi untuk mendapatkan informasi keadaan nyata, keadaan ideal, tujuan memperbaiki informasi yang kurang sesuai dan memberikan solusi pemecahan masalah. Langkah selanjutnya adalah menganalisis karakteristik siswa, kebutuhan siswa, teknologi, situasi belajar, tugas setelah siswa belajar, kejadian penting, tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran, media yang diharapkan, menganalisis data yang ada, biaya dan manfaat.

Langkah kedua ialah mendesain produk. Pada langkah mendesain produk yang dikembangkan harus memperhatikan informasi dari analisis kebutuhan merancang jadwal pelaksanaan pengembangan produk dan pelaksanaan uji coba lapangan. Menentukan tim yang membantu pengembangan produk, merancang spesifikasi produk yang dikembangkan, menentukan ruang lingkup materi yang dikembangkan pada produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif, menentukan pengemasan produk akhir, menentukan kriteria perangkat komputer, dan aplikasi yang digunakan untuk pengembangan.

Langkah ketiga dalam mengembangkan produk dengan memperhatikan desain yang dibuat. Langkah keempat dalam pengembangan produk yaitu mengimplementasikan yang diuji cobakan kepada tim validator ahli materi dan media yang menentukan kevalidan produk, saran dan kometer dari tim ahli direvisi kemudian diujicobakan ke kelompok besar. Langkah kelima yaitu evaluasi dari semua hasil ujicoba sebagai bahan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

Produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dengan hasil uji validasi dan ujicoba lapangan dapat dikatakan memiliki kualitas tinggi karena mencakup hasil analisis data yang menentukan kelayakan produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dari hasil analisis data ahli media, isi/materi, guru, dan siswa SD Islam Wahid Hasyim Bangil. Hasil validasi oleh ahli media dari hasil angket memperoleh prosentase sebesar 89,50 % dengan kriteria sangat valid, ahli materi memperoleh prosentase 90,00 % dengan kriteria valid. Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan diperoleh hasil kemenarikan yang diperoleh dari angket guru sebesar 95,83%

dengan kategori sangat menarik, dari angket siswa sebesar 93,33% dengan kategori sangat menarik. Hasil keefektifan produk yang didukung dengan hasil post test siswa memperoleh prosentase sebesar 100% dengan kategori sangat efektif dan hasil aktivitas siswa sebesar 92,17% dengan kategori sangat aktif, hasil dari angket guru sebesar 93,75% dengan kategori sangat efektif.

Produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini memiliki manfaat diantaranya sebagai alternatif pemecahan masalah yang ada di sekolah ujicoba sebagai variasi media dalam pembelajaran tematik, dapat memotivasi siswa dan pengguna, membantu memahami materi, meningkatkan semangat belajar yang tinggi, membantu melatih siswa belajar secara mandiri, memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah ujicoba seperti proyektor, LCD, dan komputer.

### Penutup

1. Spesifikasi produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif sebagai berikut:
  - a. Sajian pokok dalam produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif berbentuk multimedia *Adobe Flash* terdiri sebagai berikut ; 1) halaman pembuka (*intro*); 2) halaman menu utama terdiri dari petunjuk, tujuan, materi, kegiatanku, evaluasi, dan profil pengembang.
  - b. Sajian pokok produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif berbentuk media cetak lembar kerja siswa adalah yaitu (1) Bagian depan (sampul depan); (2) Bagian pembuka yang terdiri dari identitas diri siswa, kata pengantar, identifikasi karakter, daftar isi, dan kompetensi inti; (3) Bagian isi yang terdiri dari judul subtema, membuka wawasan, ayo menulis, ayo menyimak, ayo menyanyi, dan ayo mengamati; (4) bagian penutup yaitu daftar pustaka, profil pengembang; (5) bagian belakang (sampul belakang).
  - c. Materi yang disajikan berdasarkan tema 8 Daerah Tempat Tinggalku revisi 2016 dengan materi pokok IPS, Bahasa Indonesia, dan SBdP. Materi juga diberikan kegiatan agar siswa lebih memahami dan memantapkan materi yang diberikan melalui multimedia interaktif dan karakter yang ingin dikembangkan tercapai.
  - d. Format produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif berbentuk CD-Interaktif.
2. Proses Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari **Analisis** (kebutuhan, siswa, menganalisis teknologi yang dimiliki sekolah, menganalisis silabus dan RPP yang dimiliki oleh guru, dan media yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik siswa), **Desain** (yaitu mengumpulkan sumber belajar yang sesuai dengan tema yang digunakan, membuat peta konsep tentang materi yang akan digunakan, dan menyiapkan bahan media yang akan digunakan seperti gambar, teks, video dan ilustrasi animasi, merancang layout pada tampilan media yang sesuai dengan karakter siswa), **Pengembangan** (mendesain bahan media yang telah disiapkan dengan aplikasi *adobe flash*), **Implementasi** ( yaitu memvalidasi produk pengembangan

- kepada ahli materi dan media serta siswa-siswa SD Islam Wahid Hasyim Bangil) dan **Evaluasi** (yaitu tahap merevisi produk setelah divalidasi oleh para ahli).
3. Besarnya respon keefektifan dan kemenarikan pada pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif sebagai berikut:
    - a. Respon kemenarikan terhadap pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif adalah 95,83% dari respon guru dan 93,33% dari respon peserta didik dengan kategori sangat menarik.
    - b. Respon keefektifan terhadap pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif adalah 94,17% yang diperoleh dari respon guru, aktivitas siswa di kelas dan hasil post test siswa.
    - c. Nilai – nilai karakter pada bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif berhasil dikembangkan pada diri siswa melalui proses pembelajaran yang dilakukan di kelas.

### **Daftar Rujukan**

- Agus Zainal. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Andi Prastowo. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: Diva Press
- Arif Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Bandung: Satu Nusa, 2012)
- Dharma Kesuma. 2002. *Pendidikan Karakter (Kajian Teori dan Praktek di Sekolah)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nana Sudjana. 1995. *Penilaian hasil belajar mengajar*. Jakarta: Rineka, Cipta
- Rayandra Asyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Richard E Mayer. 2009. *Multi-Media Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sa'dun Akbar. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.