

PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA PELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR

Marshanda Damayanti¹, Mohammad Muhyidin Nurzaelani², Yeni Raini³

^{1,2,3}Universitas Ibn Khaldun Bogor, Jl. Sholeh Iskandar KM 2, Bogor

¹*marshandadamayanti89@gmail.com*, ²*m.muhyidin@uika-bogor.ac.id*,

³*raini.yeni09@gmail.com*

Abstrak : Anak yang masih berada pada usia sekolah dasar merupakan masa anak usia dini yang rentang umurnya berada pada 7-11 tahun. Kemampuan berpikir yang dimiliki oleh peserta didik sekolah dasar tersebut akan mempengaruhi seluruh kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan pendidik. Tematik merupakan salah satu mata pelajaran yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang dianggap abstrak oleh peserta didik karena pembelajarannya belum mampu membuat peserta didik memahami pembelajaran tersebut. Salah satu hal yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media yang cocok sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan sekolah. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi kepada pendidik, peserta didik dan pihak sekolah. Sehingga penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta mendorong motivasi siswa untuk meningkatkan minat belajar.

Kata Kunci: *Tematik, media pembelajaran, sekolah dasar*

1. PENDAHULUAN

Menurut Piaget, perkembangan intelektual peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang ditandai oleh berpikir konkret dan mendalam, mampu mengklasifikasi dan mengontrol persepsinya. Pada tahap ini, perkembangan kemampuan berfikir peserta didik sudah mantap, kemampuan skema asimilasinya sudah lebih tinggi dalam melakukan suatu koordinasi yang konsisten antar skema (Muhidin dalam Majid, 2014: 8). Kemampuan berpikir yang dimiliki oleh peserta didik sekolah dasar tersebut akan mempengaruhi seluruh kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan pendidik. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran pendidikan Sains, bahasa Indonesia, dan Budi Pekerti, serta mata pelajaran lainnya diarahkan pada pendekatan “meaningful learning” yang didasarkan kepada pengembangan kemampuan berpikir disesuaikan dengan biopsikologis peserta didik yang hendaknya dijadikan tolok ukur pendidik, baik dalam pengembangan materi, strategi mengajar, pendekatan, media, maupun dalam melakukan evaluasi belajar.

Pendidikan merupakan aspek penting dalam upaya untuk membentuk karakter diri, menggali dan mengembangkan potensi diri serta mencerdaskan generasi bangsa untuk menuju bangsa yang berkualitas. Pendidikan merupakan hak setiap orang yang lahir ke dunia yang dilakukan sepanjang hidupnya.

Dalam kegiatannya pembelajaran diupayakan peserta didik menjadi pemeran utama yang aktif, kreatif dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan cirinya, setiap pendekatan pembelajaran memerlukan sumber belajar agar penerapannya

berjalan dengan baik serta mencapai tujuan yang hendak dicapai (Sitepu,2014: 44). Peran pendidik sebagai sumber belajar berkaitan dengan materi yang disampaikan saat kegiatan pembelajaran serta media yang digunakan dukung atau tidaknya pembelajaran. Di era yang semakin maju ini, materi dan media yang digunakan tidak bisa monoton melainkan memerlukan inovasi agar menarik minat belajar peserta didik. Selain itu pembelajaran juga harus lebih bermakna agar tercapainya pemahaman peserta didik mengenai materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Pembelajaran bermakna merupakan proses pembelajaran dengan pengalaman yang mengaktifkan beberapa indera peserta didik.

Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan maupun penciuman. Dari karakteristik tersebut, maka pendidik dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya (Wati, 2016:4-5).

2) Media Audio

Audio sebagai media pembelajaran merupakan suara-suara yang berkaitan dengan materi pembelajaran, direkam dengan menggunakan alat perekam suara, kemudian hasil rekaman tersebut diperdengarkan Kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutar. Alat pemutar ini bisa berupa *radio tape*, *CD player*, *DVD player*, *MP3 player*, *iPod*, dan lain-lain. Audio pembelajaran merupakan salah satu jenis media noncetak berupa suatu sistem yang dikemas dalam bentuk sinyal audio yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran guna membantu peserta didik dalam menguasai kompetensi tertentu yang berkaitan dengan mendengar dan menyimak. (Kustandi & Darmawan, 2020: 267-268).

3) Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar (Wati, 2016: 5).

4) Multimedia

Multimedia adalah media dengan berbagai bentuk konten (kombinasi berbagai media) yang memiliki banyak bentuk konten (kombinasi berbagai bentuk konten). Dalam istilah kontemporer, ini mengacu pada representasi informasi (teks, suara, gambar diam,

dan ilustrasi), elektronik (digital dan computer) dan presentasi elektronik interaktif (teks, audio, video, animasi, dan bentuk konten interaktif) (Mujiarto, 2019:3).

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, artikel ini akan membahas tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Tematik di Sekolah Dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2022 di SDN Cihideung Ilir 01, Cibanteng, Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif dipilih untuk mendapatkan suatu analisis yang mendalam mengenai hambatan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan media yang dibutuhkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Data kualitatif dinyatakan dalam bentuk kalimat verbal atau uraian untuk menggambarkan fakta yang diperoleh, bukan berupa bilangan atau angka. Data kualitatif diperoleh melalui suatu proses memakai teknik analisis mendalam dan tidak mampu didapatkan secara langsung (Kurniawan,2018:225). Adapun instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar selain pendidik dan peserta didik. Melalui media pembelajaran, pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik karena persamaan persepsi yang dilihat melalui tampilan visual, audio maupun audio visual. Media dapat menjadi daya tarik peserta didik untuk meningkatkan minat dan motivasi belajarnya, karena dengan itu peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan. Namun untuk menentukan media pembelajaran dalam kegiatan belajar, harus melihat karakteristik peserta didik terlebih dahulu terutama gaya belajar. Media video dapat dijadikan alternatif jika dalam satu kelas terdapat beragam gaya belajar siswa, namun media video harus dibuat dengan sekreatif mungkin agar menarik minat peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dalam proses pembelajaran, pembelajaran dilakukan bergantung dengan buku paket tanpa menggunakan media lainnya karena keterbatasan waktu dan kurangnya tenaga kependidikan, sehingga menyebabkan terdapat beberapa materi yang terlewat karena kurangnya media pembelajaran untuk menunjang hal tersebut. Pendidik sesekali menggunakan video pembelajaran melalui youtube yang dibuat oleh kreator di bagikan melalui grup whatsapp untuk menunjang materi agar peserta didik memahami materi yang dipelajarinya. Namun terkadang memiliki hambatan dari kuota internet peserta didik ataupun sinyal untuk mengakses link tersebut. Selain itu, video yang berbentuk animasi tidak dapat lengkap ditemui satu tema. Padahal, video animasi sangat menarik minat belajar siswa karena tampilannya yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Cihideung Ilir 01, ruangan kelas dan jumlah rombel kelas tidak seimbang sehingga mengakibatkan waktu kegiatan belajar disekolah terbatas. Selain itu, beberapa kelas mengalami kesulitan belajar terutama kelas rendah yang mengakibatkan nilainya rendah, salah satunya kelas 2 pada mata pelajaran Tematik. Berikut merupakan data nilai peserta didik Tahun Ajaran 2020-2021:

Tabel 1.1 Nilai rata-rata mata pelajaran Tematik kelas 2 SDN Cihideung Ilir 01 Tahun Ajaran 2020/2021

Nilai Rata-Rata Mata Pelajaran Tematik	Tahun	
	2020	2021
UTS	68,9	72,0
UAS	73,4	74,1
KKM	75,0	75,0

Sumber : Guru Kelas 2 SDN Cihideung Ilir 01

Berdasarkan data diatas, nilai peserta didik belum mencapai nilai KKM yaitu 75,0. Hal itu disebabkan karena kurangnya pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Tematik karena kegiatan pembelajaran yang monoton, tidak menggunakan media lain selain buku dan pembelajaran yang kurang bermakna, sehingga beberapa nilai peserta didik rendah dan mempengaruhi nilai rata-rata. Dalam buku paket Tematik, terdapat kegiatan yang memerlukan alat bantu media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi dengan bentuk audio, gambar maupun video, sehingga diperlukan media untuk menunjang hal tersebut. Selain itu, karakter peserta didik yang masih kanak-kanak membutuhkan media pembelajaran menyenangkan yang dapat memfasilitasinya untuk memahami pembelajaran, karena antusias dan motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap nilai peserta didik.

Berdasarkan apa yang telah ditemukan di lapangan, dalam memecahkan masalah tersebut Teknologi Pendidikan dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah dengan memanfaatkan salah satu kawasan yang terdapat dalam Teknologi Pendidikan, yaitu kawasan pengembangan. Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, di dalamnya meliputi: Teknologi Cetak; Teknologi Audio-Visual; Teknologi Berbasis Komputer; dan Teknologi Terpadu (Muslimin, 2017: 58-78). Pengembangan ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Adapun media yang dapat dikembangkan adalah video animasi, dengan pertimbangan bahwa kelas yang sangat membutuhkan media dalam pemahaman pembelajaran adalah kelas 2 dan kelas 2 merupakan kelas rendah dimana harus disajikan sebuah media yang bukan hanya membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar melainkan menjadikan belajar menjadi menyenangkan, karena animasi sangat akrab dikalangan anak-anak. Maka dapat disimpulkan bahwa video animasi ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam penyelesaian masalah terkait pembelajaran Tematik.

4. SIMPULAN

Pengembangan video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dalam mata pelajaran Tematik. Dilihat dari permasalahan peserta didik yang kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi monoton, terbatasnya kegiatan pembelajaran karena jumlah kelas dan ruangan yang tidak seimbang serta dalam kegiatan pembelajaran Tematik memerlukan alat bantu media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi dengan bentuk audio, gambar maupun video, sehingga diperlukan media untuk menunjang hal tersebut. Maka video

animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar pendidik dan peserta didik khususnya dikelas 2.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mujiarto, J. S. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Muslimin, M. d. (2017). *Teknologi Pendidikan (Penerapan Pembelajaran yang Sistematis)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sitepu, B. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.