



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru SD di Kabupaten Takalar

Ridwan Daud Mahande¹, Wahyu Hidayat², Muh Risal Samad³

Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru SD di Kabupaten Takalar. Media pembelajaran ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep pelajaran. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research & Development* (R&D). Model yang digunakan ialah *waterfall*. Sementara itu, angket respon peserta didik digunakan untuk menilai ketertarikan dan respons mereka terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini telah berhasil dikembangkan dengan kualitas yang sangat baik. Adapun respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut juga positif dengan persentase kategori sangat layak sebesar 90%. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat SD, khususnya di Kabupaten Takalar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik guru dan siswa di tingkat SD.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Melalui pendidikan, setiap manusia dapat mengembangkan kualitas, potensi dan kemampuan dirinya melalui proses pembelajaran, di zaman modern seperti sekarang terdapat banyak sumber belajar dan dapat dilakukan dimana dan kapanpun dengan bantuan teknologi. Berkaitan dengan perkembangan teknologi, membuat setiap orang dapat mencari apapun di internet termasuk materi pelajaran, sehingga peserta didik dapat memanfaatkan hal tersebut untuk mencari hal-hal yang belum ia ketahui.

Perkembangan dan penyebaran teknologi informasi pada dekade ini sangat pesat dan bahkan sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari termasuk di dunia pendidikan. Tuntutan kebutuhan yang semakin kompleks dan serba teknologi menyebabkan adanya perubahan dan perlunya teknologi dalam lingkungan pembelajaran. Hal itu dapat dilihat dengan adanya perkembangan teknologi canggih yang mampu membantu guru memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, hal ini juga berdampak bagi guru. Seperti yang diungkapkan oleh (Awalia et al., 2019) bahwa perkembangan teknologi yang semakin cepat memunculkan pertanyaan terhadap tugas guru, masihkah diperlukan mengajar secara konvensional. Seperti mencatat materi pada papan tulis dan menyuruh siswa untuk menyalinnya?. Untuk itu, guru harus mengembangkan potensinya sesuai dengan perkembangan teknologi dalam proses pengajaran kepada siswa, sehingga tugas guru dapat mengimbangi perkembangan teknologi.

Pengajaran ialah proses mengajar dan belajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, tugas dan tanggung jawab utama seorang guru adalah mengelola pembelajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien dan positif dengan adanya kesadaran dan keterlibatan keaktifan kedua subyek pengajaran tersebut. Inisiatif awal, mengarahkan dan membimbing adalah tugas guru sedang peserta didik memperoleh perubahan diri dalam pengajaran yang tadinya belum tahu menjadi tahu, pengajaran bukan konsep atau praktik yang sederhana, tapi bersifat kompleks, dengan kata lain tugas mengajar adalah berat, kompleks perlu keseriusan tidak coba-coba dan asal jadi.

Dukungan teknologi dapat mempermudah meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya terdapat pada media pembelajaran (Musofa & Janattaka, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga dapat membantu dalam memberikan pembelajaran di Sekolah Dasar, yang sistem pembelajarannya menggunakan pembelajaran Tematik. Pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran dengan lingkungan sehari-hari peserta didik sebagai sumber belajarnya. Dalam penerapannya, (Ponza et al., 2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar ada beberapa yang bersifat abstrak, sehingga kadang siswa bingung untuk memahaminya. Konsep Tematik selalu berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Oleh karena itu, banyak fenomena yang bisa dijadikan sebagai sumber dalam belajar Tematik di lingkungan.

Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan yang terletak diantara Kabupaten Gowa dan Kabupaten Jeneponto Ibu kotanya terletak di Kota Takalar yang terdiri dari delapan kecamatan yaitu Pattalassang, Polongbangkeng Selatan, Polongbangkeng Utara, Galesong, Galesong Selatan, Galesong Utara, Mappakasunggu, Manggarabombang. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 566,51 km² dan berpenduduk sebanyak ±250.000 jiwa (sumber: <https://sulsel.bpk.go.id/profil-kabupaten-takalar/>). Memiliki jumlah sekolah dasar (SD) sebanyak 239 sekolah yang terdiri dari 234 sekolah Negeri dan 5 sekolah swasta.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di Sekolah Dasar pada Kabupaten Takalar menggunakan konsep konvensional yang tidak memanfaatkan teknologi dengan baik, permasalahan yang muncul pada guru adalah antara lain guru kurang menekuni profesinya, kurangnya kompetensi guru dalam mengajar, pola mengajar konvensional, beban kerja guru, abai terhadap aspek mengajar seperti teknik dan metode mengajar sehingga murid tidak berkembang, sedangkan permasalahan pada murid antara lain adalah karakteristik murid, pemenuhan kebutuhan murid, materi pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan murid.

Media pembelajaran sangat penting digunakan dan diterapkan dikarenakan antara lain perhatian murid yang kurang karena kebosanan mendengarkan guru berbicara, bahan yang diajarkan kurang dipahami murid, kelelahan guru yang berakibat guru tidak bergairah dalam penyampaian bahan ajar, sarana pembelajaran untuk membantu murid menyelesaikan tugas dan belajar. Pada akhirnya guru harus mampu membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga menarik murid untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin meneliti mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif bagi guru SD di Kabupaten Takalar.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research & Development* (R&D). Putra, N (2012) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, dan bertujuan atau diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, dan menguji keefektifan produk. Penelitian akan dilakukan di Sekolah Dasar Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian direncanakan berlangsung selama 6 bulan. Model yang digunakan ialah *waterfall*. Dalam metode perancangan media ini dibuat rancangan awal untuk pembuatan media interaktif yang berguna untuk menggambarkan alur kerja dari media yang akan dibuat dengan menggunakan model *waterfall* yang terdiri dari lima tahapan. Berikut adalah tahapan yang dilakukan:

1. *Analysis* (analisis): pada tahap awal pengumpulan data dilakukan untuk memenuhi kebutuhan kemudian data tersebut dianalisis dan didefinisikan. Untuk mengumpulkan data kebutuhan, penulis melakukan observasi, wawancara, serta mengidentifikasi masalah yang ada di SD Kabupaten Takalar. Permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya guru yang memanfaatkan media pembelajaran, dan media yang digunakan masih kurang beragam untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.
2. *Design* (desain): pada tahap ini merupakan proses perencanaan dan pemecahan masalah. Pada tahap desain ini penulis terlebih dahulu menentukan materi yang tepat dengan RPP yang ada, materi yang digunakan adalah Bahasa Indonesia

dengan KI KD membaca dan menulis, kemudian menentukan aplikasi yang akan digunakan adalah *canva*, *powtoon*, dan *power point*, setelah itu penulis mendesain kerangka awal dari media berupa *flowchart*, desain media pembelajaran, dan *storyboard* (serangkaian alur cerita yang masih berupa gambar).

3. *Implementation* (pelaksanaan): pada tahap *implementation* ini dilakukan penyiapan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *canva*, *powtoon* dan *power point*. Setelah semua aplikasi sudah siap maka dilakukan penyusunan media pembelajaran yang interaktif yang disesuaikan dengan mata pelajaran, lingkungan, sarana serta prasarana agar media yang disusun dapat diimplementasikan.
4. *Testing* (pengujian): pada tahap ini pengujian dilakukan untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran dan tanggapan pengguna mengenai media pembelajaran tersebut. Pengujian dilaksanakan pada guru SD Kabupaten Takalar.
5. *Maintenance* (pemeliharaan): mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Tahap-tahap pengumpulan data dalam penelitian adalah sebagai berikut: Sejumlah data analisis awal pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikumpulkan dengan melakukan observasi yang mendalam dan pengembangan awal yang meliputi 5 tahapan yaitu analisis, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan, wawancara, dokumentasi dan angket.

Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan saran validator. Data diperoleh sebelum terjun ke lapangan atau pada saat tahap analisis kebutuhan dan pada saat tahap *development* (pengembangan). Seluruh data dan informasi yang didapat akan dianalisis untuk dijadikan acuan dan pedoman perbaikan dalam pengembangan media interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

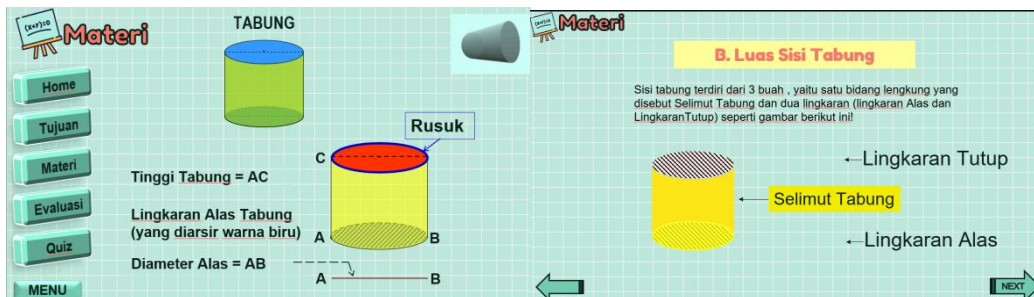
Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Interaktif bagi Guru SD di Kabupaten Takalar dengan tujuan untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran interaktif bagi guru SD di Kabupaten Takalar, mengembangkan pengetahuan guru SD mengenai teknologi media pembelajaran. Adapun tahapan dalam penelitian ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, kemudian mendesain media pembelajaran, kemudian mengimplementasikan dan dilakukan pengujian atau uji coba kepada siswa. Dalam hal ini peneliti membuat media pembelajaran matematika berbasis teknologi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan bangun ruang di kelas V MI/SD.

a. Produk yang dihasilkan

Halaman judul pada media pembelajaran interaktif dalam pengenalan bangun ruang dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Halaman Judul Media Pembelajaran Matematika



Gambar 2. Tampilan Materi

Proses pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris ini menggunakan power point dan aplikasi canva yang digunakan dalam membantu proses pembuatan media pembelajaran ini. Gambar 1 terdapat beberapa button yang tampak, dan apabila di klik maka akan masuk ke halaman yang di inginkan. Diantaranya ada Home, Tujuan, Materi, Evaluasi dan Quiz.

b. Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba produk pada peserta didik di salah satu sekolah dasar yang ada di Kabupaten Takalar, adapun tujuan dari pelaksanaan uji coba tersebut adalah melihat sekaligus mendapatkan data awal tentang tanggapan peserta didik terhadap media yang sudah dibuat yaitu media pembelajaran interaktif dalam pengenalan bangun ruang. Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan ialah memperlihatkan media pembelajaran interaktif mengenai pengenalan bangun ruang yang sebelumnya telah dikembangkan dan menampilkan menggunakan proyektor kepada siswa.



Gambar 3. Simulasi Media Pembelajaran Kepada Siswa SD

Setelah implementasi media dilakukan, selanjutnya ialah pengisian angket yang dilakukan oleh siswa mengenai tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif pengenalan bangun ruang. Jumlah siswa yang dilakukan uji coba sebanyak 15 siswa, setelah dihitung dan dicocokkan dengan skala penilaian pada tabel 1 maka diperoleh hasil penilaian dari 15 siswa yaitu 13 siswa yang menyatakan sangat layak dan 2 siswa mengatakan layak, berikut adalah hasil perolehan penilaian siswa terhadap media yang telah dibuat.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif

No	Nama	Jumlah	Skor	Kategori
1	S1	46	92%	Sangat Layak
2	S2	49	98%	Sangat Layak
3	S3	41	82%	Sangat Layak
4	S4	47	94%	Sangat Layak
5	S5	43	86%	Sangat Layak
6	S6	39	78%	Layak
7	S7	46	92%	Sangat Layak
8	S8	44	88%	Sangat Layak
9	S9	40	80%	Layak
10	S10	42	84%	Sangat Layak
11	S11	48	96%	Sangat Layak
12	S12	49	98%	Sangat Layak
13	S13	49	98%	Sangat Layak
14	S14	44	88%	Sangat Layak
15	S15	44	88%	Sangat Layak

Dari data yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa siswa lebih aktif dan lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar yang dibarengi dengan media

pembelajaran interaktif karena dengan adanya media ini, fokus siswa akan banyak ke layar karena menarik, tidak monoton dengan teks terlebih lagi jika di tambahkan dengan animasi-animasi dan suara penjelasan mengenai materi yang akan disajikan, dengan hasil ini dapat dikatakan bahwa 90% siswa senang menggunakan media.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dikembangkan yakni media pembelajaran interaktif dalam hal ini materi yang dikembangkan ialah matematika pengenalan bangun ruang, pengembangan yang dilakukan sesuai dengan R&D dengan melibatkan software canva dan power point, penggunaan software yang mudah dan ringan dipilih karena akan digunakan oleh guru-guru SD sehingga penerapan media pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara terus menerus. Berdasarkan pada data hasil pengujian produk media pembelajaran oleh ahli materi dan media dikatakan valid dan bisa diujikan untuk menilai kelayakannya di dalam proses pembelajaran. Pengamatan dalam pembelajaran yang dilakukan peneliti guna untuk mengetahui bagaimana respon siswa sebagai objek dalam mempelajari media pembelajaran. Proses pengamatan dilakukan selama pemaparan media pembelajaran.

Dalam media pembelajaran interaktif sangat mudah untuk digunakan karena sudah disertai tombol atau button untuk masuk ke halaman atau menu yang diinginkan. Sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran interaktif matematika ini tanpa menggunakan petunjuk penggunaan. Media ini juga disusun dengan penyampaian materi yang sistematis dan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik maupun pendidik yang akan menggunakan, juga disertai dengan tampilan yang cukup menarik sehingga dapat membangkitkan semangat belajar pada peserta didik.

Produk yang telah dikembangkan dikatakan layak dan bisa digunakan di dalam proses pembelajaran mengajar di dalam kelas ini dibuktikan dari hasil tanggapan dari 15 siswa 13 diantaranya mengatakan sangat layak dan 2 diantaranya mengatakan layak. Proses media pembelajaran melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi dari para ahli sehingga diperoleh produk media pembelajaran yang masuk kategori layak. Proses pengembangan ini melalui beberapa tahap pengujian oleh ahli materi dan media.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu langkah yang digunakan dalam membangun media pembelajaran interaktif matematika yaitu: 1) menentukan aplikasi utama yang akan digunakan yaitu canva dan power point; 2) menetapkan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media; 3) merancang media atau desain; 4) mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan seperti foto, animasi, atau audio; 5) menentukan struktur pembuatan media; 6) pembuatan media; 7) produk media selesai. Respon peserta didik sangat senang dalam penggunaan media saat proses



pembelajaran berlangsung, skor yang diperoleh dari respon peserta didik sebesar 87% mengatakan sangat layak dan 13% mengatakan layak.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai yaitu sekolah harus memiliki sarana dan prasarana yang mendukung adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi, pendidik harus lebih mampu lagi memahami perkembangan teknologi di dunia pendidikan yang dapat diperoleh dari internet di era modern ini agar, pendidik dapat mengenalkan pembelajaran kepada peserta didik yang lebih bagus dan lebih baik lagi dari produk ini, serta pendidik harus bisa mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang mendukung pembuatan media pembelajaran.

REFERENSI

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Giri Wiarto. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. (Yogyakarta:Laksitas, 2016)h. 3 .
- Ilham Eka Putri, *Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif*" *Jurnal Tekioif*, Vol 2 No 1 (2015) h. 20 .
- Ramayulis. *Dasar-Dasar Pendidikan Satu Pengantar Ilmu Pendidikan*. (Jakarta: Kalam Mulia, 2015). h.213