

Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Tematik melalui Bimbingan Teknis Media Pembelajaran di SD Negeri Cipayung Sukmajaya Kota Depok

Amaliah

SD Negeri Cipayung Sukmajaya

Corresponding Author: Amaliah Kusumaamaliah64@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Bimbingan Teknis

Received : 09 Oktober

Revised : 18 Oktober

Accepted: 26 Oktober

©2022 Amaliah: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik di SD Negeri Cipayung Kota Depok. Mengetahui kualitas pembelajaran Tematik di SD Negeri Cipayung Kecamatan Sukmajaya Kota Depok. Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan sekolah yang sejenis dengan *Classroom Action Research* dengan penelitian deskriptif kualitatif, adalah penelitian tindakan yang mengacu pada *konteks of discovery*. Hasil penelitian menunjukkan nilai kinerja pembuatan media pembelajaran interaktif dengan kualifikasi Amat Baik demikian pula dengan Siklus I, sedangkan pada Siklus II terdapat 3 orang guru atau setara dengan 18,75% menunjukkan dengan kualifikasi Amat Baik.

PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tujuan negara yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Beranjak dari amanat yang tercantum di dalamnya yaitu membentuk manusia Indonesia yang cerdas dengan meningkatkan sumber daya manusia.

Menurut H. Horne dalam Dedy Santoso, (2012: 1) dinyatakan bahwa "pendidikan adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia".

Pendidikan yang berkualitas berawal dari pembelajaran yang berkualitas sedangkan pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas pula. Guru bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik. Salah satu penyebab rendahnya kualitas pendidikan disebabkan lemahnya kemampuan para guru untuk memanfaatkan teknologi pendidikan dalam pembelajaran. Teknologi pendidikan merupakan konsep yang kompleks. Ia dapat dikaji dari berbagai segi dan kepentingan. Kecuali itu teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya, menurut Miarso, (2009: 544), teknologi pendidikan berkembang dari tahun ke tahun. Hal ini sesuai dengan disiplin ilmu dalam teknologi pendidikan yang memecahkan dan pemecahan masalah belajar pada manusia sepanjang hayat, dimana dan kapan saja dengan cara apa dan oleh siapa saja untuk mengatasi segala permasalahan dalam pendidikan sehingga dapat tercapai apa yang menjadi tujuan pendidikan, (Miarso, 2009: 163).

Pemecahan masalah belajar di dalam kawasan teknologi pendidikan, tampak dalam bentuk semua sumber belajar yang didesain dan/ atau dipilih dan/ atau dimanfaatkan. Sumber belajar dalam Teknologi Pendidikan, yaitu "*resource is understood to include the tools, materials, devices, setting, and people that learners interact with to solve learning and performance problems*" (AECT, 2007: 213). Sumber belajar itu meliputi peralatan, bahan, pesan, lingkungan/ latar, dan orang yang mana pembelajar berinteraksi untuk pemecahan masalah pembelajaran dan kinerja.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan di atas, teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. Oleh karena itu, kawasan Teknologi Pendidikan mengembangkan sebuah media maupun metode bertujuan untuk meningkatkan kinerja guru yang profesional.

Teknologi Pendidikan merupakan kajian ilmu yang berupaya memfasilitasi seseorang agar terjadi belajar pada dirinya, untuk itu perlu adanya rekayasa dalam

proses pembelajaran itu sendiri agar proses tersebut dapat berlangsung efisien, efektif dan menarik, salah satu produk dari Teknologi Pendidikan adalah Media Pembelajaran Interaktif.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dengan siswa. Semangat belajar siswa akan muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif apabila seseorang dalam keadaan gembira dalam belajar. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar yang optimal. Media bisa membuat sesuatu yang baik menjadi lebih baik, atau yang buruk menjadi makin buruk, bahkan membuat sesuatu yang buruk menjadi tidak begitu buruk (Revolusi, Prabu, 2011: 15). Siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang keinginan mereka untuk membaca materi pelajaran/pesan pelajaran. Penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Nana Sudjana, 2010: 2).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, di SD Negeri Cipayung Depok Kota Depok, proses pembelajaran tematik diperoleh data bahwa para guru jarang memanfaatkan media pembelajara yang kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik yang disajikan kepada para siswa.

Para guru juga mengajar masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, guru sebagai pusat belajar sedangkan siswa pasif hanya sebagai obyek, guru belum memanfaatkan media dalam pembelajaran baik yang disediakan sekolah maupun hasil pengembangan, contoh-contoh yang diberikan tidak kontekstual, sehingga berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Hasil wawancara terhadap beberapa siswa kelas IV dan V SD Negeri yang meliputi SD Harjamukti 1, dan Harjamukti 2 rata-rata siswa berpendapat cenderung bosan saat mengikuti pembelajaran tematik terpadu karena siswa hanya mendengarkan guru ceramah di depan kelas tanpa memanfaatkan media. Contoh-contoh yang diberikan oleh guru sangat abstrak dan jauh dari konteks kehidupan sehari-hari mereka, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa karena belum tersedia media untuk pembelajaran tematik, guru mengajar hanya berceramah dengan metode konvensional. Hal demikian merupakan penyebab siswa kurang memahami materi yang disampaikan, serta malas untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas, terlihat siswa tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik. Sebagian dari siswa ngobrol dan perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, beberapa siswa terlihat pasif dan mengantuk.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang guru terkait dengan pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif terdapat beberapa alasan antara lain : **Pertama**, guru menganggap bahwa menggunakan media itu menambah repot

Kedua, media itu barang canggih dan mahal. Pandangan seperti ini juga masih ada di kalangan para guru.

Ketiga, tidak bisa atau takut menggunakan (gagap teknologi). Gagap teknologi (gatek), ternyata juga masih dialami oleh sebagian guru kita. Ada beberapa guru yang "takut" dengan peralatan elektronik.

Keempat, media itu hanya untuk hiburan sedangkan belajar itu harus serius.

Kelima, tidak tersedia media di sekolah. Guru adalah seorang profesional yang harus penuh inisiatif dan kreatifitas. Perlu diingat bahwa, salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yang profesional adalah kemampuannya dalam memanfaatkan media pembelajaran..

Keenam, Kebiasaan guru mengandalkan ceramah. Mengajar dengan hanya mengadandalkan verbalistik saja memang lebih mudah, tidak perlu banyak persiapan. Dengan merujuk pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dibantu para kepala sekolah di SD Negeri Cipayung Sukmajaya Kota Depok penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian "**Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Melalui Bimbingan Teknis Media Pembelajaran Di SD Negeri Cipayung Sukmajaya Kota Depok Tahun Pelajaran 2019/2020**"

TINJAUAN PUSTAKA

Hakekat Model Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang direncanakan berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak kepada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang tematik adalah *epitome* dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka, (Trianto, 2011: 147).

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk dalam salah satu tipe/jenis dari model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa, (Depdiknas, 2006: 5). Istilah model pembelajaran terpadu

sebagai konsep sering dipersamakan dengan *integrated teaching and learning, integrated curriculum approach, a coherent curriculum approach*. Jadi berdasarkan istilah tersebut, maka pembelajaran terpadu pada dasarnya lahir salah satunya dari pola pendekatan kurikulum yang terpadu (*integrated curriculum approach*).

Definisi mendasar tentang kurikulum terpadu dikemukakan oleh Humphreys dalam Trianto, (2011: 148). "Studi terpadu adalah studi di mana para siswa dapat mengeksplorasi pengetahuan mereka dalam berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan aspek-aspek tertentu dari lingkungan mereka. Ia melihat pertautan antara kemanusiaan, seni komunikasi, ilmu pengetahuan alam, matematika, studi sosial, musik dan seni. Keterampilan pengetahuan dikembangkan dan diterapkan di lebih dari satu wilayah studi. Istilah lain yang sering digunakan untuk menyebutkan kurikulum terpadu adalah kurikulum interdisipliner". Kurikulum interdisipliner didefinisikan sebagai organisasi kurikulum yang melintasi batas yang komprehensif atau studi luas yang menggabungkan berbagai segmen kurikulum ke dalam asosiasi yang bermakna, (Indrawati, 2009: 18). Kurikulum interdisipliner sebagai pandangan mengenai pengetahuan dan pendekatan kurikula yang menerapkan metodologi dan bahasa dari lebih satu disiplin ilmu untuk mengkaji tema, isu, permasalahan, topik atau pengalaman sentral. Kurikulum interdisipliner sebagai kurikulum yang memadukan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah objek aktif karena dengan cara itulah siswa menemukan mata pelajaran yang digabungkan dengan dunia nyata dalam satu aktivitas.

Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan tersebut, pada dasarnya mendukung bahwa kurikulum terpadu adalah pendekatan edukasional yang mempersiapkan siswa untuk menghadapi pembelajaran seumur hidup. Terdapat kepercayaan yang kuat di antara mereka yang mendukung integrasi kurikulum, bahwa sekolah harus memandang pendidikan sebagai proses mengembangkan kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan, bukan mata pelajaran yang *discrete* yang terbagi dalam departemen yang berbeda. Secara umum seluruh definisi kurikulum terpadu atau kurikulum interdisipliner mencakup: (1) kombinasi mata pelajaran, (2) penekanan pada proyek, (3) sumber di luar buku teks, (4) terkait antar konsep, (5) unit-unit tematis sebagai prinsip-prinsip organisasi, (6) jadwal yang fleksibel, (7) pengelompokan siswa yang fleksibel (Indrawati, 2009: 18-19).

Media Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan dikembangkan untuk memecahkan persoalan belajar manusia atau dengan kata lain mengupayakan agar manusia (peserta didik) dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil secara optimal. Pemecahan masalah belajar tersebut terjelma dalam bentuk semua sumber belajar atau sering dikenal dengan komponen pendidikan yang meliputi pesan, orang/manusia, bahan, peralatan, teknik, dan latar/lingkungan. Pemecahan masalah tersebut ditempuh melalui proses

analisis masalah, penentuan cara pemecahan, pelaksanaan, dan evaluasi yang tercermin dalam fungsi pengembangan media dalam bentuk riset teori, desain, produksi, evaluasi, seleksi, logistik dan penyebarluasan/ pemanfaatan. Hal ini termasuk kawasan pengembangan dalam kawasan teknologi pendidikan.

Pengembangan sumber belajar merupakan suatu kegiatan memfasilitasi kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh setiap pengembang sistem pendidikan. Adapun sumber belajar itu sendiri meliputi semua sumber belajar yang dapat digunakan oleh pebelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk memberikan fasilitas belajar, (Sukiman, 2011: 24).

Hakekat Bimbingan Teknis

Pengertian bimtek adalah bimbingan teknis atau pelatihan yang biasanya dilakukan oleh lembaga resmi dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi para peserta dan kualitas SDM nya, dan pesertanya akan memperoleh materi sesuai dengan bidang yang dipilihnya.

Bimtek biasanya dilakukan didalam gedung, atau di luar gedung jika memang diperlukan. Tergantung kebutuhan dan situasi yang mendukung. Terkadang bimbingan teknis juga dilakukan di luar kota, ya semacam diklat gitu sih. Masalah waktu atau berapa lamanya, biasanya bimtek tidak hanya dilakukan dalam waktu satu hari bisa dalam waktu 3 hari, satu minggu, satu bulan dan lain sebagainya tergantung dari banyaknya materi yang akan disampaikan.

Pelatihan Bimbingan Teknis (Bimtek) adalah suatu kegiatan dimana para peserta diberi pelatihan/pelatihan yang bermanfaat dalam meningkatkan kompetensi peserta yang dimana materi yang diberikan meliputi Membangun Tim Kerja Efektif, Teknik Komunikasi dalam Konteks Pelayanan Prima, Survey Indeks Kepuasan Masyarakat dan Penanganan Keluhan Pelanggan, Tata Pemerintahan yang Baik dan Profesionalisme Aparatur, dan Kepemimpinan.

Bimbingan teknik merupakan salah satu jenis pelatihan atau training. Adapun istilah training mempunyai banyak makna. dalam buku *"Human Resource Management"*, (Noe, 2008: 267) *training* secara umum adalah *refers to a planned effort by a company to facilitate employees' learning of job related competencies. The job competencies include knowledge, skill or behaviors that are critical for successful job performance*" (pelatihan mengacu pada upaya yang direncanakan oleh perusahaan untuk memfasilitasi pembelajaran pada karyawan tentang kompetensi kerja terkait, kompetensi kerja meliputi keterampilan pengetahuan atau perilaku yang penting untuk kinerja yang sukses)

Dessler (1997: 263) mendefinisikan Training (pelatihan) merupakan proses mengajarkan karyawan baru atau yang sekarang, tentang keterampilan dasar yang mereka butuhkan untuk menjalankan pekerjaan mereka. Sikula mengatakan bahwa "pelatihan merupakan proses pendidikan jangka pendek yang menggunakan

prosedur sistematis dan terorganisasi, yang mana tenaga nonmanajerial mempelajari pengetahuan dan keterampilan teknis untuk tujuan-tujuan tertentu”.

As'ad (Sutrisno, 2009: 67) mengemukakan pelatihan sebagai usaha-usaha yang berencana yang diselenggarakan agar tercapai penguasaan akan keterampilan, pengetahuan, dan sikap-sikap yang relevan terhadap pekerjaan. Sementara training menurut Meldona (2009: 232) adalah proses sistematis pengubahan tingkah laku para karyawan dalam suatu arah untuk meningkatkan upaya pencapaian tujuan-tujuan organisasi (Pelatihan berkaitan dengan keahlian dan kemampuan pegawai untuk melaksanakan pekerjaan saat ini, memiliki orientasi saat ini dan membantu pegawai mencapai keahlian dan kemampuan tertentu agar berhasil dalam melaksanakan pekerjaannya).

Berdasar uraian di atas, maka Bimbingan Teknis merupakan program pelatihan yang diselenggarakan di tempat sendiri, sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru, dalam menjalankan pekerjaannya dengan mengoptimalkan potensi-potensi yang ada (Sujoko, 2012: 40). Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Danim (2012: 94) bahwa Bimbingan Teknis merupakan pelatihan yang dilaksanakan secara internal oleh kelompok kerja guru, sekolah atau tempat lain yang ditetapkan sebagai penyelenggaraan pelatihan yang dilakukan berdasar pada pemikiran bahwa sebagian kemampuan dalam meningkatkan kompetensi dan karier guru tidak harus dilakukan secara eksternal, namun dapat dilakukan secara internal oleh guru sebagai trainer yang memiliki kompetensi yang belum dimiliki oleh guru lain. Sedangkan ketentuan peserta dalam IHT minimal 4 orang dan maksimal 15 orang.

Kesimpulannya, Bimbingan Teknis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelatihan guru yang dilaksanakan berdasarkan permintaan pihak sekolah, pesertanya berasal dari satu sekolah, dengan materi pelatihan yang disesuaikan oleh pihak sekolah khususnya dalam penggunaan alat peraga, dan dilaksanakan di sekolah tempat guru tersebut bekerja

Kerangka Berpikir

Berdasarkan kurikulum 2013 tingkat satuan SD/MI pembelajaran tematik banyak menggunakan pendekatan pembelajaran integratif dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Masalah yang sering ditemukan dilapangan, media untuk pembelajaran tematik terpadu masih sangat terbatas, pembelajaran cenderung dilakukan secara konvensional. Sajian materi sekedar berbentuk cerita naratif dalam *teks book*, penggunaan media relatif jarang. Pengembangan media ini

bertujuan menciptakan variasi baru media pembelajaran tematik terpadu dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Komik menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Tematik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya mampu menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana dalam penggunaannya, mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar anak-anak yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Selain itu siswa SD berada pada tahap berfikir operasional konkret. Dengan media komik, materi dapat disajikan lebih konkret agar mudah dipahami siswa.

Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Tematik dikembangkan sebagai suatu alternatif penyajian materi pembelajaran tematik terpadu agar lebih menarik, aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Penyajian dengan ilustrasi gambar sangat sesuai dengan peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar. Selain pesan visual dalam gambar, komik juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Tematik juga bisa dimodifikasi agar pembelajaran lebih komunikatif, misalnya dengan bermain peran atau sebagai media untuk mengamati, menanya dan bercerita. Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Tematik yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu. Media komik sebagai salah satu media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah belajar siswa serta meningkatkan tingkat penyerapan materi pelajaran terkait dalam jaringan tema. Seiring dengan meningkatnya tingkat penyerapan materi pembelajaran, nilai afektif siswa juga akan terbentuk melalui keteladanan dari tokoh-tokoh dalam cerita. Video sebagai media pembelajaran sekaligus memberikan hiburan bagi siswa sehingga siswa tidak cepat bosan terhadap materi pembelajaran. Komik dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya pencapaian hasil belajar siswa juga meningkat.

Upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran Tematik menjadi lebih menarik, efektif dan menyenangkan sehingga keterampilan proses dan hasil belajar optimal adalah dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. Video pembelajaran adalah media audio visual yang dapat dilihat dan dapat didengar karena merupakan gabungan dari dua atau lebih media (gambar, suara, teks, dan video) yang dalam pengoperasiannya memerlukan alat bantu seperti komputer, laptop, LCD proyektor atau alat pendukung yang mampu memutar video pembelajaran. Video pembelajaran dapat menyajikan informasi edukatif, faktafakta, konsep dan menyajikan materi yang memerlukan visualisasi yang

mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu.

Media Pembelajaran Interaktif ini dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata dan akan lebih menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar. Siswa dapat mengamati bagian-bagian yang penting dalam video dengan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya. Materi juga dapat diputar secara berulang-ulang untuk memperjelas dalam memahami isi materinya. Dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memamerkan, sehingga keterampilan proses pada siswa juga akan lebih baik. Ketika dihadapkan pada suatu masalah atau soal siswa akan lebih mudah dalam menyelesaikannya karena siswa benar-benar memahami materi yang disampaikan dan mengetahui cara mengatasinya

Berdasarkan pada teori belajar dan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kajian penelitian yang relevan tersebut, media pembelajaran yang berupa Video Pembelajaran Tematik yang dikembangkan akan mampu mengatasi rendahnya ketuntasan belajar siswa yang disebabkan oleh adanya permasalahan-permasalahan pada aspek guru, siswa, media pembelajaran, dan sarana pendukung pembelajaran yang ditemukan ketika studi pendahuluan di lapangan serta meningkatkan efisiensi waktu dalam pembelajaran Tematik.

METODE PENELITIAN

Tempat, Waktu dan Sasaran Penelitian

Tempat penelitian difokuskan di SD Negeri Cipayung Kota Depok. Adapun pertimbangan diambilnya tempat penelitian ini merupakan lingkungan sekolah yang menarik untuk diteliti dengan harapan hasil penelitian akan berdampak positif pada peningkatan kemampuan profesionalisme guru.

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan selama 4 bulan mulai bulan Agustus 2019 – Nopember 2019

Jenis dan Desain Penelitian

Penulis menggunakan metode *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas) dengan penelitian deskriptif kualitatif, adalah penelitian tindakan yang mengacu pada *konteks of discovery*, dengan harapan diperoleh temuan yang relevan untuk digunakan sebagai refleksi dan kaji tindak. penelitian ini berusaha mendeskripsikan kenyataan yang ada untuk kemudian menemukan pola-pola yang merupakan masalah dalam penelitian dengan melakukan kajian pustaka atau sumber-sumber di sekolah yang dijadikan acuan, terutama yang

berhubungan dengan upaya meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar.

Langkah-langkah pokok dalam PTS ini meliputi: 1) Menetapkan fokus masalah; 2) Merencanakan tindakan; 3) Melaksanakan tindakan; 4) Mengumpulkan data (pengamatan); 5) Refleksi, analisis, dan interpretasi; 6) Merencanakan tindak lanjut.: Tahap menetapkan fokus masalah dimulai dengan tindakan merenungkan atau memikirkan hasil supervisi pembelajaran sebelum siklus I. Tahap merencanakan tindakan dilakukan sebagai upaya mempersiapkan langkah pemecahan masalah-masalah yang ditemukan dalam refleksi awal. Melalui perencanaan ini maka diharapkan tindakan perbaikan terhadap kemampuan guru akan lebih sistematis dan terarah. Langkah-langkah perencanaan proses Bimbingan Teknis ini mencakup: (a) menganalisis kebutuhan guru, menyusun rencana Bimbingan Teknis pengembangan bahan ajar, dan (b) menyusun instrumen monitoring dan evaluasi terhadap pemanfaatan bahan ajar.

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. (Sugiyono, 2010 : 317)

Metode Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Sedangkan menurut Sugiyono (2008:199) Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Penelitian dengan fokus pengembangan bahan ajar berbentuk leaflet pada pembelajaran tematik. Untuk mendapatkan data tersebut digunakan angket berupa kuisisioner

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan data diagram di atas aspek penilaian tepat waktu memperoleh nilai 4,00 pada Siklus II sebelumnya pada Siklus I memperoleh Nilai 3,44. pada aspek tekun mengikuti kegiatan pada Siklus II mencapai 3.31, pada Siklus I 2,56. Pada aspek aktif bertanya, siklus I memperoleh nilai 2,63 sedangkan Siklus II mencapai 3.56 Pada Aspek Aktif berdiskusi memperoleh nilai 2.44 pada Siklus I sedangkan pada Siklus II mencapai 3.31. Pada Aspek kerjasama Siklus I menunjukkan nilai 2.44 sedangkan pada Siklus II memperoleh Nilai 3.19. Dan pada aspek tanggung jawab siklus I memperoleh nilai 2.31 sedangkan Siklus II memperoleh nilai 3.13.

Dengan demikian tingkat aktivitas peserta pelatihan menunjukkan perubahan aktivitas setelah Siklus II para guru di samping menerapkan model diskusi tetapi

setiap guru juga ditugasi untuk mengerjakan tugas Individu berupa menyusun rencana mengembangkan media pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran tematik.

a. Hasil Produk Mengembangkan Media pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Tematik Siklus II

Selama pelaksanaan tindakan Siklus II setiap peserta dalam merancang media pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran tematik yang sesuai dengan rambu-rambu kelayakan materi dan kelayakan media, telah memiliki pengalaman pada kegiatan sebelumnya sehingga pada kegiatan siklus II sudah nampak sedikit sekali tingkat kesalahan yang dilakukan para guru peserta pelatihan, baik pada dimensi materi maupun pada dimensi media yang menjadi alat ukur keberhasilan pelatihan.

Dari Aspek materi kesalahan yang umum terjadi pada perancangan media pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran tematik Siklus II, hanya pada indikator kejelasan petunjuk belajar. Hal ini masih dapat diperbaiki dengan melakukan perbaikan pada perancangan yang dibuat para guru.

KESIMPULAN

1. Aktivitas guru selama mengikuti Bimbingan Teknis Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik meningkat. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai aktivitas tiap siklus. Pada Siklus I nilai rata-rata aktivitas 15,81 dengan kategori cukup aktif, pada Siklus II menunjukkan nilai rata-rata aktivitas sebesar 20,50 dengan kategori Aktif.
2. Para guru mampu menunjukkan aktivitas yang meningkat secara signifikan setelah mengikuti Bimbingan Teknis yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan langkah-langkah kegiatan meliputi enam fase antara lain fase Orientasi peserta kepada masalah, Fase mengorganisasikan peserta untuk belajar, Fase Pembimbingan, Fase mengkomunikasikan, fase Refleksi, dan Fase Analisis dan Evaluasi.
3. Kemampuan guru mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik meningkat secara signifikan setelah mengikuti Bimbingan Teknis yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai produk guru mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik. Pada Prasiklus nilai rata-rata hanya 34,063, pada Siklus I memperoleh nilai rata-rata 44,22 dengan kategori dan kategori Baik 5 orang atau setara dengan 31.25%, 10 orang berkualifikasi Cukup atau setara dengan 62.50%, dan masih terdapat guru yang berkualifikasi Kurang sebanyak 1 orang atau setara dengan 6.25%. Pada Siklus II terjadi Peningkatan yang signifikan, dimana terdapat 3 orang guru yang berkualifikasi Amat baik atau setara dengan 18,75%, berkualifikasi baik sebanyak 13 orang atau setara

dengan 81.25% Pada Siklus II ini tidak terdapat guru yang berkualifikasi Kurang.

PENELITIAN LANJUTAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik meningkat secara signifikan setelah mengikuti Bimbingan Teknis yang dilaksanakan dalam dua siklus. Peneliti berharap agar peneliti lain yang ingin meneliti dengan tema yang sama dapat menemukan cara lain yang dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Maman, dan Muhidin. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ade, Koesnandar. 2005 . *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustekkom.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto; Suharsimi *Penelitian Tindakan Untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas*, Yogyakarta, Aditya Media
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VI). Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Ashar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmawi Zainul, Noehi Nasoetion. (1993). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Ditjen Dikti.
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Jakarta: AV Publisher.
- Djamarah, S. B. dan Zain A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fakhrurozi. 2013. "Peningkatan Hasil Belajar Materi Pengoperasian Mesin Bubut CNC dengan Media Video Berbasis Camtasia Studio 7". *Skripsi*. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Gintings, A. 2008. *Esensi Belajar dan Pembelajaran Disiapkan untuk Pendidikan Profesi dan Sertifikasi Guru-Dosen (Edisi Revisi)*. Bandung: Humaniora.
- Hamalik, Oemar. 1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Lestari, (Tita 2008), Merencanakan dan Melaksanakan Penelitian Tindakan Sekolah " dari Sekolah Binaan kami Untuk Sekolah Binaan Anda" Makalah Disampaikan Pada Kegiatan Pembekalan Pembimbing Penelitian Tindakan Sekolah tanggal 16 s.d 17 Mei 200 di Hotel Peocer, Cisarua Bogor
- Mardapi, Djemari. 2012. Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi. Yogyakarta : Nuha Litera.
- Majid, Abdul.2009. *Perencanaan pembelajaran mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mayer RE. 2009. Multimedia Learning. Indrojarwo, Baroto. Tavip (Ed). *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip Dan Aplikasi*. Surabaya: ITS Press.
- Mintarti.2001. *Efektivitas Buklet Makjan Sebagai Media Belajar Untuk Meningkatkan Perilaku Berusa Bagi Pedagang Makanan Jajanan*. Tesis: ITB. Bogor
- Munib, Achmad. Dkk. 2004 *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang. UNNES PRESS.
- Miles, Mathew dan A. Michael Huberman.1992.*Analisis Data Kualitatif*.Penerjemah: Tjejep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press.
- Moleong, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nasution, 2003.*Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nofiana, Mufida. 2014. Pengembangan Instrumen Evaluasi *Two-Tier Multiple Choice Question* Untuk Mengukur Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Kingdom Plantae. *Jurnal Inkuiri*. ISSN: 2252-7893, vol 3, no II, 2014 (hal 60-74).
- Noehi Nasoetion, et. al. (1999). *Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Permendiknas No 081A Tahun 2013 tentang Pedoman Umum Pembelajaran Kurikulum 2013.
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Purwanto, Ngalm. 2010. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Satori, Djamaan, Aan Komariah; *Metodologi Penelitian Kualitatif* , Alfabeta Bandung 2009
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhardjono,; *Pertanyaan dan jawaban Sekitar Penelitian Tindakan Kelas dan Tindakan Sekolah*, Penerbit Cakrawala Indonesia LP3 , Universitas Negeri Malang.

Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Yusnawan Lubis dan Mohamad Sodeli, 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMA Kelas XI*. Jakarta. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Kemdikbud,(2013a),*"Panduan Teknis Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar"*, Jakarta: Dirjen Dikdas Pembinaan SD