

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN TEMATIK: UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DAN KEMAMPUAN PENGELOLAAN KELAS BAGI GURU SD DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013**

**Henny Ekana Chrisnawati<sup>1</sup>, Budi Usodo<sup>2</sup>, Getut Pramesti<sup>3</sup>, Sutopo<sup>4</sup>**

**<sup>1,2,3,4</sup>Prodi Magister Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta**

**Abstract:** Integrated thematic learning is learning approach that associates some positive aspects in the intra and inter-subject. The integration properties is based on the theme as a binding relationship between matters and there is no separation between the material and subjects, require management setting of learning from the teachers. For that purpose, the aims of this program is to develop a media learning of elementary school students in the implementation of the curriculum 2013 in improving student learning outcomes and assisting elementary school teachers' in designing teaching and learning activities in the classroom. The software that used is macromedia flash mx, because macromedia flash mx is one of animation software that can be used as a fun media learning and easier software for student to interact with the learning experience. The method used this research is a RnD Thiagarajan model, ie, Define, Design and Develop. The result of the development of the media learning was tested on a limited basis in elementary school student grade IV SD II Al Abidin and SD Warga Surakarta. The results of this research are (1) Media learning have been developed with implementing the 4D Thiagarajan, (2) The results of the content validation, a media learning with Macromedia Flash application are fit can be used with the revision, and the results of the assessment, indicating the category of eligibility amounting as 80 .825% (3) The reliability of the observation of students' response and instructional media development results, showing good agreement category (75.5%), (4) Learning outcomes showed 88% of students have a score above KKM school.

**Keywords:** Thematic design, RnD, Macromedia Flash

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dalam pembelajaran tematik yang bersifat holistik, yang didasarkan pada tema sebagai pengikat hubungan antar materi dan tidak ada pemisahan yang jelas antar mata pelajaran. Dengan adanya pemanfaatan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pengalaman belajar bermakna, dalam arti siswa akan belajar berbagai konsep dengan menghubungkan konsep lain melalui pengalaman langsung, sehingga menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Pembelajaran tematik terpadu telah diwadahi dalam kurikulum KTSP. Begitu pun dalam kurikulum 2013, didasarkan pada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang standar proses pembelajaran yang mengimplementasikan pembelajaran tematik terpadu bagi pendidikan SD/MI.

Pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa karakteristik seperti berpusat pada siswa, bersifat holistik yang berarti suatu peristiwa yang menjadi pusat perhatian terpadu diamati dan dikaji dari beberapa mata pelajaran sekaligus sehingga

pembelajaran tersebut akan lebih bermakna , menimbulkan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa.

Dari karakteristik pembelajaran tematik terpadu memberikan banyak keuntungan bagi siswa maupun guru sendiri. Pembelajaran tersebut bersifat luwes, menyenangkan dan bersifat kontekstual. Namun tidak dipungkiri, pembelajaran tematik terpadu membutuhkan kreativitas guru dalam pengelolaan kelasnya sehingga mampu menyajikan kajian baik intra dan inter mata pelajaran dalam satu tema yang terjalin tanpa ada batas yang jelas, tidak terkotak kotak. Hal inilah yang menyulitkan sebagian guru dalam mendesain pembelajarannya. Namun kendala tersebut dapat diatasi dengan menyiapkan rencana pembelajaran dengan mendesain media ajar yang mendukung kegiatan pembelajaran tematik terpadu. Dari media yang telah disiapkan diharapkan guru bisa membuat “alur cerita” pelajaran secara terpadu dalam kegiatan pembelajarannya dengan baik.

Pada dasarnya guru adalah penggiat dalam proses optimalisasi diri siswa untuk menghasilkan perubahan perilaku yang relatif permanent (kualitas ideal). Dalam melaksanakan tugasnya sebagai penggiat guru hendaknya memiliki kemampuan dalam merencana dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa-siswanya. Berdasarkan pemahaman ini guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi ia pun harus mampu merencana dan mencipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber-sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penghubung bahan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh guru atau pendidik, biasanya dikenal dengan media pembelajaran. Gagne dan Briggs (1975) dalam Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar (yang dalam Permendikbud no 57 tahun 2014, menyebutkan bahwa pembelajaran di tingkat pendidikan dasar adalah pembelajaran tematik terpadu) dan media pembelajaran. Adapun kedudukan media sendiri dalam sistem pembelajaran, adalah sebagai :

- alat bantu
- alat penyalur pesan
- alat penguatan
- dapat mewakili guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik

(Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011))

Dari permasalahan tersebut adalah bagaimana mendesain media pembelajaran dengan menggunakan *software macro media flash* sehingga menarik bagi siswa SD dengan alur cerita tema yang telah didesain sehingga sesuai pelaksanaan kurikulum 2013 yang tematik terpadu dengan langkah 3D Thiagarajan.

Media gambar termasuk dari media visual atau media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatan atau pandangannya. Gambar mungkin dilukis, dicetak atau dengan proses fotografi. Media ini dapat memberikan gambaran tentang segala sesuatu seperti, binatang, manusia, tempat, atau peristiwa, sehingga penjelasan guru lebih konkret daripada hanya diuraikan dengan kata-kata. Melalui gambar dapat diterjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih realistik. Edgar Dale (1963) yang dikutip oleh Sri Anitah (2007) mengatakan bahwa gambar dapat mengalihkan pengalaman belajar dari taraf belajar dengan lambang kata-kata ke taraf yang lebih konkret (pengalaman langsung).

Adapun manfaat gambar sebagai media visual adalah (1) Menimbulkan daya tarik bagi siswa. Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan membangkitkan minat serta perhatian siswa. (2) Mempermudah pengertian siswa. Suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud. (3) Memperjelas bagian-bagian yang penting. Melalui gambar, dapat diperbesar bagian-bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat diamati lebih jelas. (4) Menyingkat suatu uraian. Suatu informasi yang dijelaskan dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang. Uraian tersebut mungkin dapat ditunjukkan dengan sebuah gambar saja.

Macromedia Flash MX merupakan salah satu bentuk media gambar dalam bentuk software animasi yang sudah tidak asing lagi bagi kebanyakan orang yang berkecimpung dalam pembuatan program animasi. Software ini mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan software animasi lainnya diantaranya adalah program yang berorientasi objek (OOP), mampu mendesain gambar berbasis vector, dapat dipergunakan sebagai software pembuat situs WEB, dan banyak keunggulan lainnya. Dibandingkan dengan versi sebelumnya yaitu versi 4.0, 5.0, macromedia flash MX 2004 ini mempunyai beberapa kemampuan tambahan diantaranya mampu menjalankan audio dalam bentuk file mp3, maupun video dalam bentuk mpg.

Dari uraian di atas, maka tujuan dari penulisan ini adalah pengembangan media pembelajaran untuk siswa SD dalam pelaksanaan kurikulum 2013 untuk meningkatkan hasil belajar dan memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran dengan baik dengan menggunakan prosedur pengembangan perangkat pembelajaran 3D dari Thiagarajan.

## METODOLOGI

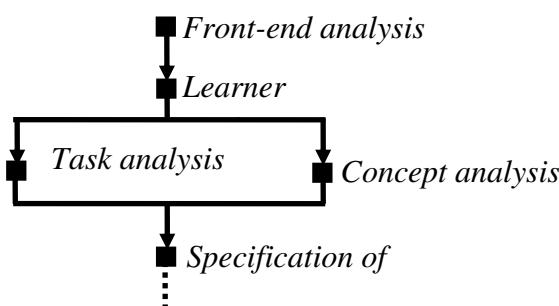
Sejalan dengan tujuan di atas, maka penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan maka prosedur yang digunakan adalah prosedur RnD Thiagarajan, yang meliputi tahap-tahap *Define* (Pendefinisian), *Design*

(Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Pendesiminasi). Tahap *disseminate* akan dilakukan pada tahap berikutnya. Untuk uji coba terbatas perangkat hasil tahap pengembangan dilaksanakan di 2 sekolah dasar yang melaksanakan kurikulum 2013 di kota Surakarta, yakni SDII Al Abidin Surakarta dan SD Warga Surakarta

Rincian prosedur pengembangan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian adalah sebagai berikut :

### 1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

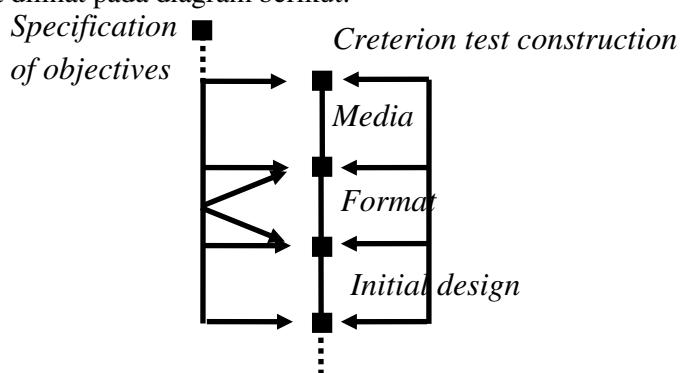
Tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran.



**Gambar 1. Tahap Pendefinisian**

### 2) Tahap Perencanaan (*Design*)

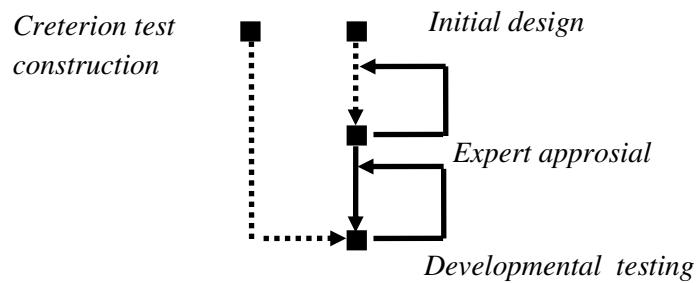
Tahap ini bertujuan untuk merancang contoh perangkat pembelajaran. Secara singkat tahap *design* dapat dilihat pada diagram berikut:



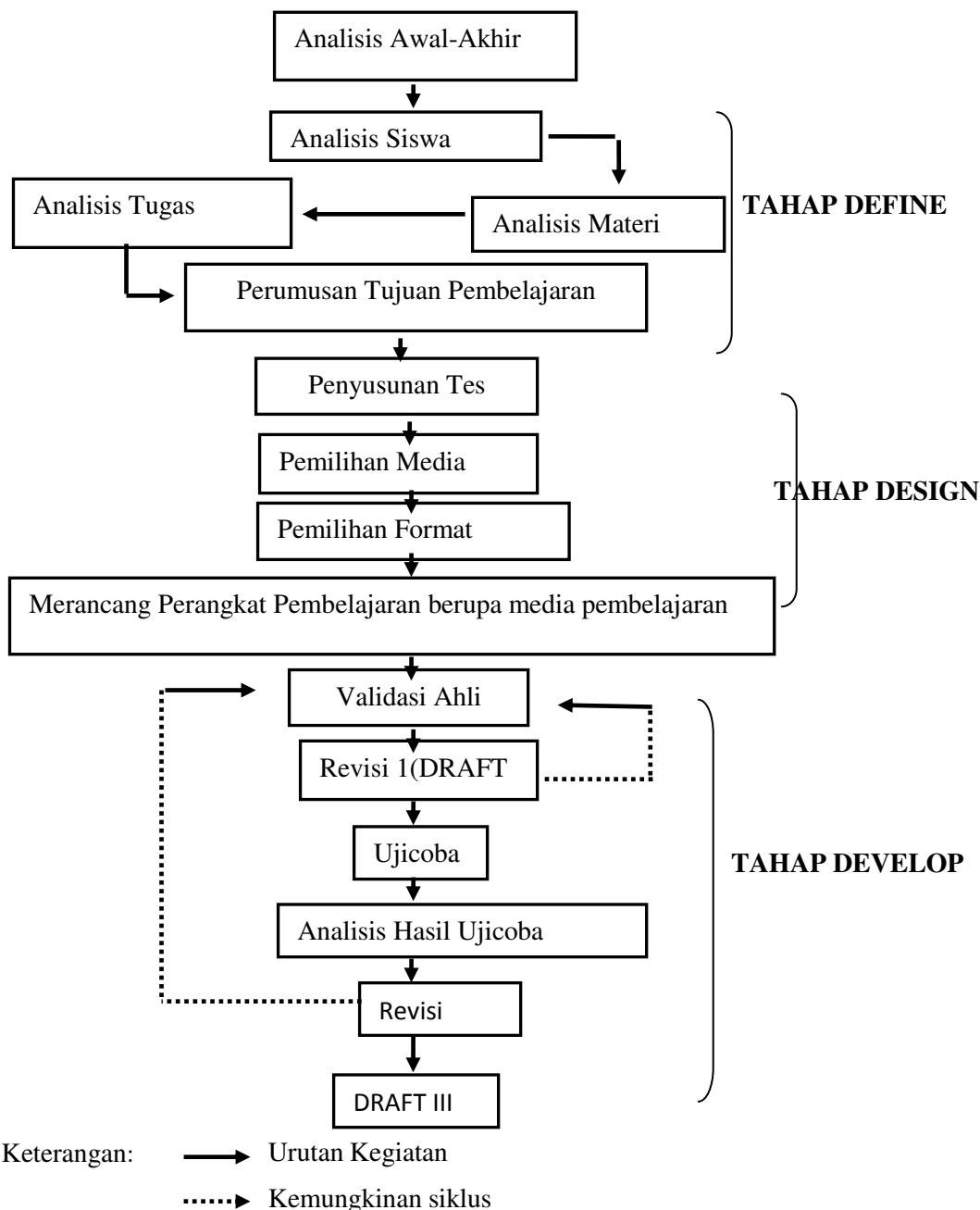
**Gambar 2. Tahap Perencanaan**

### 3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar dan data hasil ujicoba. Langkah yang harus dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.



**Gambar 3. Tahap Pengembangan**



**Gambar 4. Diagram Alir Prosedur Pengembangan Perangkat Pembelajaran**

Untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran tersebut, digunakan perhitungan rating scale  $P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$  (dalam Sugiyono, 2009 ) dan membandingkan nilai kelayakan hasil prosentase tersebut ke dalam tabel prosentase kelayakan

**Tabel 1. Prosentase Kelayakan**

Skor Prosentase (%)	Interpretasi
0% - 24,99%	Tidak Layak
25% - 44,99%	Kurang Layak
50% - 74,99%	Layak
75% - 100%	Sangat Layak

(Gonia, 2009 dalam Maharani Meli (2014))

Selanjutnya untuk menentukan tingkat reliabilitas dari instrumen respon siswa terhadap pembelajaran, ditentukan oleh laporan dari pengamat, yang selanjutnya dihitung menggunakan analisis statistik “percentage of agreement” berikut ini.

$$R = \left( \frac{A}{A + D} \right) \times 100\%$$

Dengan A = frekuensi kecocokan antara dua pengamat

D = frekuensi ketidakcocokan antara dua pengamat

Dari nilai R tersebut, tingkat reliabilitas pengamatan dibandingkan dengan kriteria koefisien reliabilitas tes menurut Altman DG (1991) dalam Sudiyatno (2010).

$R \leq 0,20$  termasuk poor agreement

$0,20 < R \leq 0,40$  termasuk fair agreement

$0,41 < R \leq 0,60$  termasuk moderate agreement

$0,61 < R \leq 0,80$  termasuk good agreement

$0,81 < R \leq 1,00$  termasuk very good agreement

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran untuk siswa kelas 4 SD dengan tema Indahnya Kebersamaan, Selalu Berhemat Energi, Peduli Terhadap Makhluk Hidup dan Berbagai Pekerjaan. Adapun hasil pengembangan media pembelajaran dengan melaksanakan langkah 3D Thiagarajan adalah sebagai berikut :

### 1. Pada tahap Pendefinisian (*Define*)

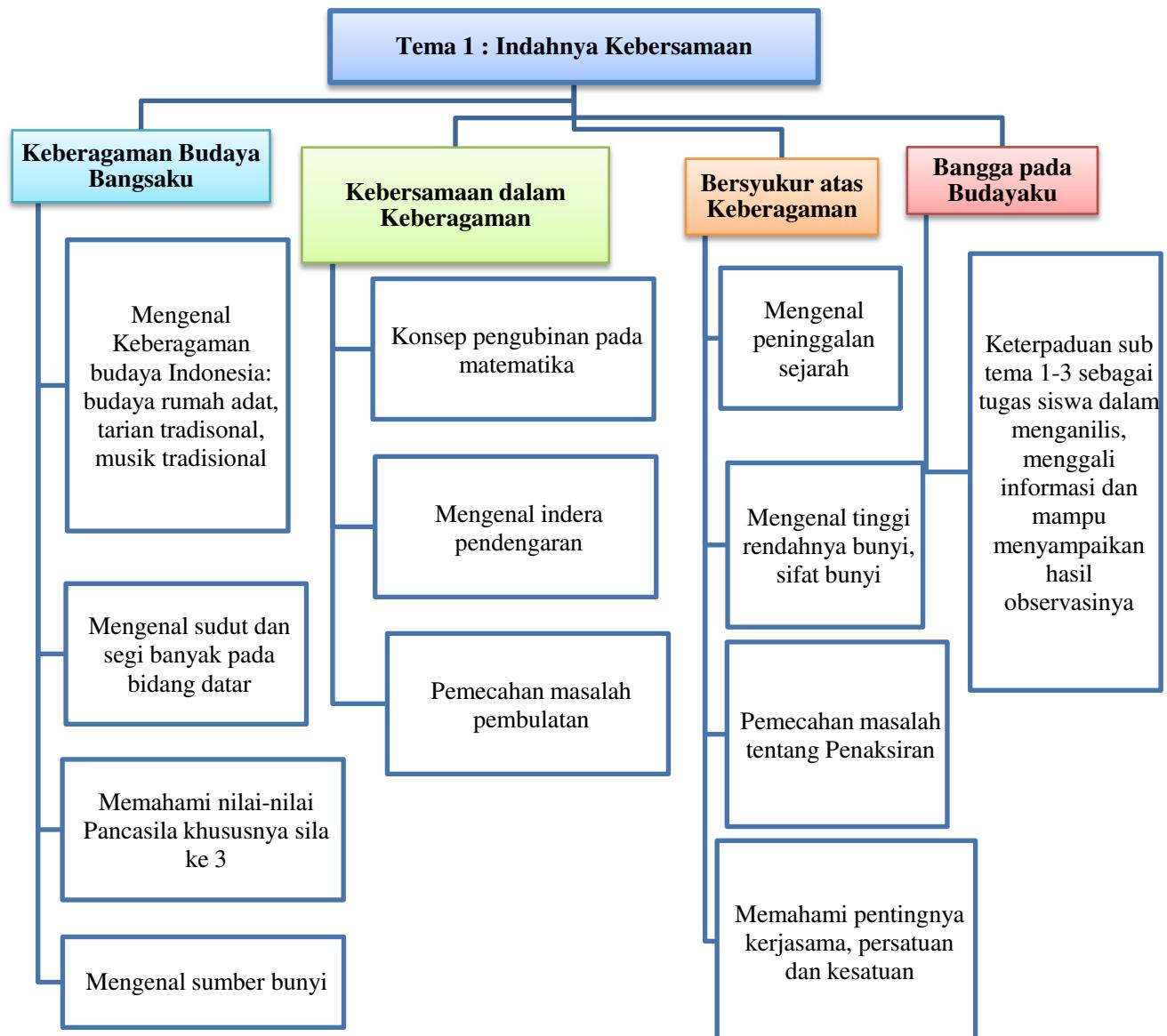
Sebagai analisis awal adalah adanya permasalahan kesulitan guru dalam mendesain materi pembelajarannya secara utuh tidak terpisah sehingga mencerminkan karakter dari pembelajaran tematik terpadu sesuai amanat kurikulum 2013. Sementara

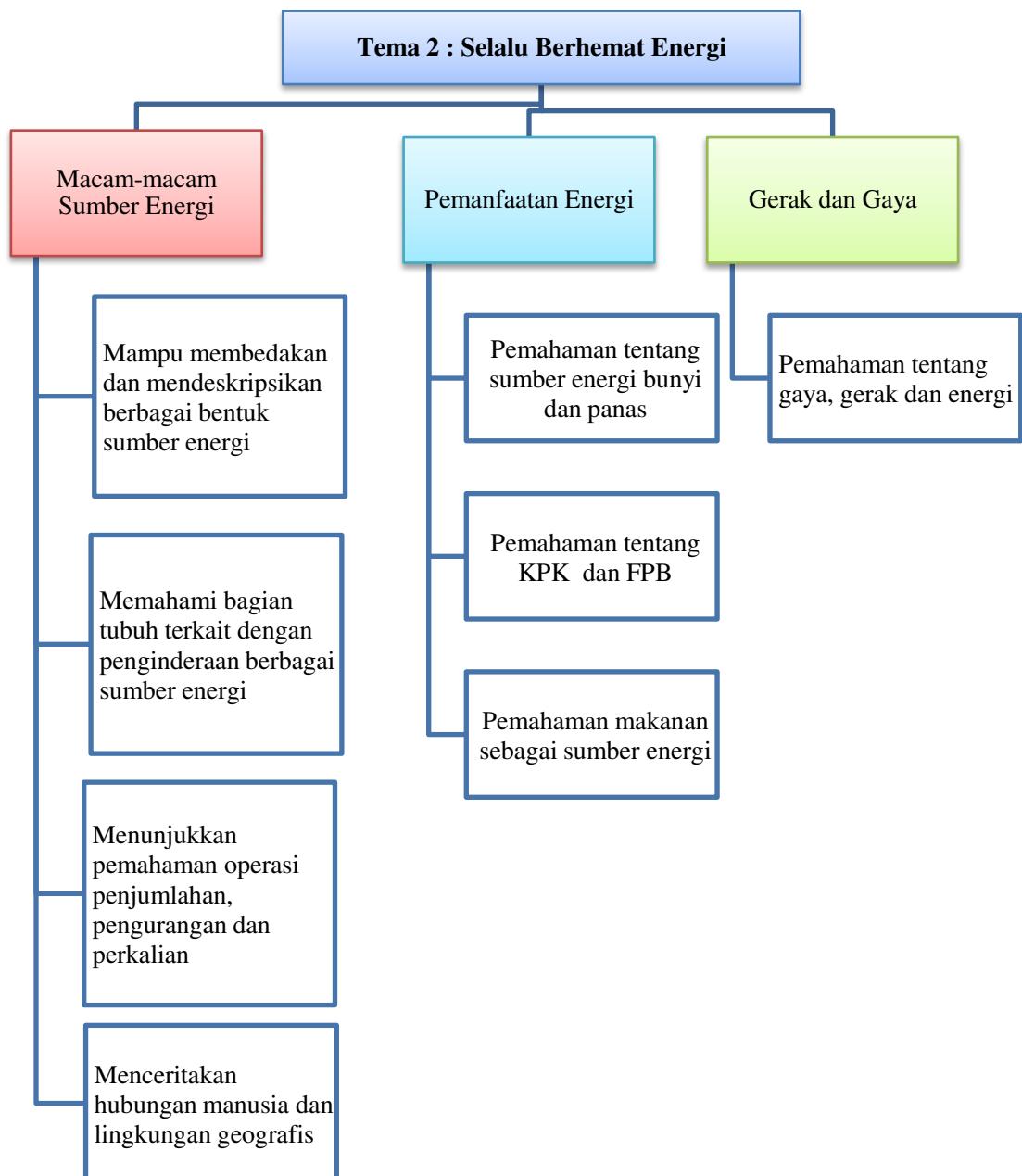
dari sisi daya dukung fasilitas belajar di sekolah guru sudah dapat memanfaatkan lcd yang terpasang di kelas dan laptop yang ada di sekolah/ dimiliki oleh guru. Dengan dikembangkannya media pembelajaran, diharapkan mampu menjadi alat pembawa pesan yang efektif oleh guru

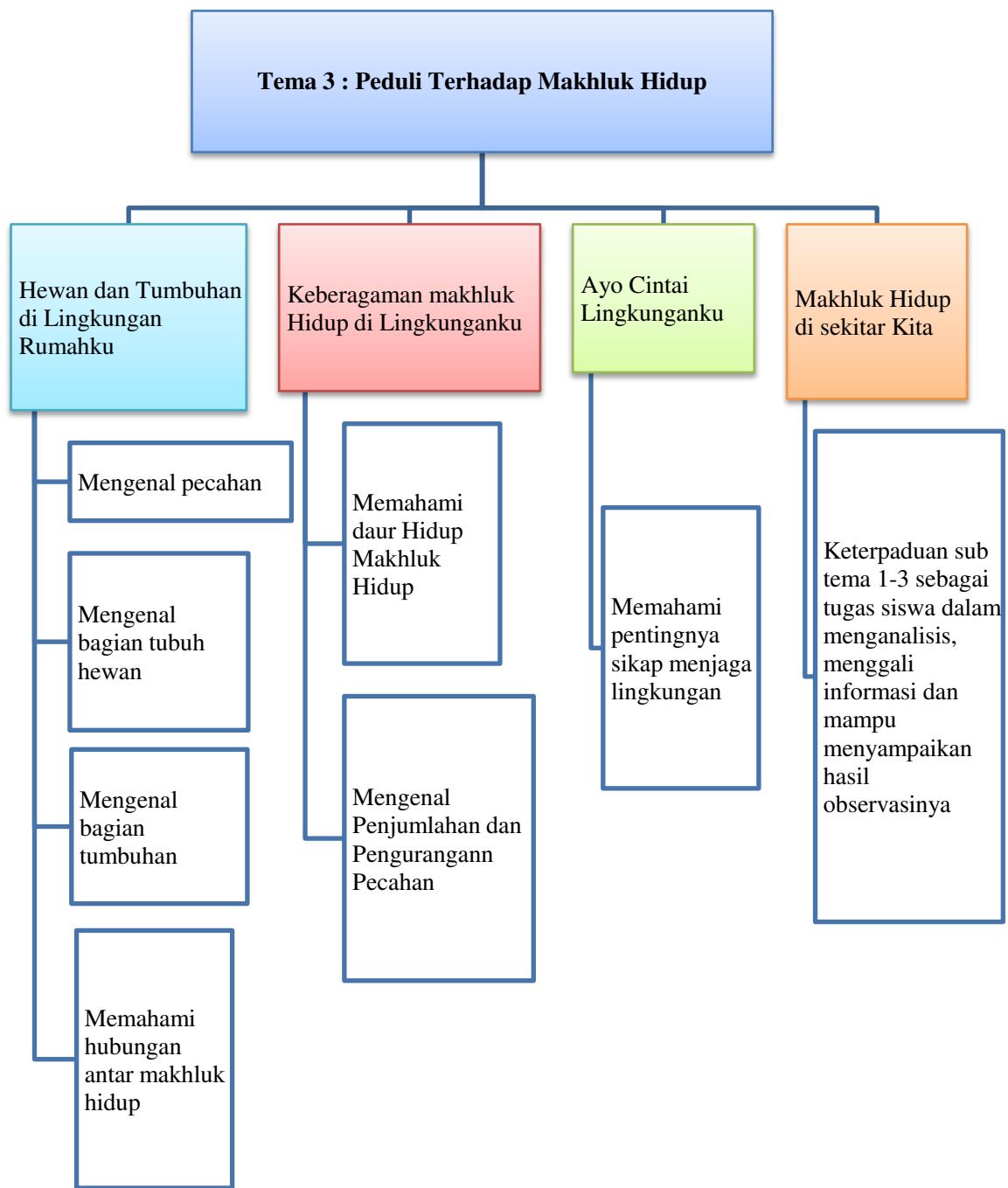
Langkah ke dua dari tahap *Define* yakni dengan melakukan telaah tingkat perkembangan kognitif siswa (analisis siswa), sebagai gambaran untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Perkembangan kognitif siswa pada usia pendidikan dasar (7-12 tahun) menurut teori Bruner adalah pada tahapan simbolik, yang artinya untuk mendapatkan pemahaman, kegiatan yang dilakukan siswa adalah memanipulasi simbol-simbol atau lambang-lambang dari obyek tertentu. Meski siswa sudah pada tahap simbolik, namun bukan berarti dalam tahapan perkembangannya pebelajar melewati tahapan *enaktif* dan *ikonik*, dimana keterlibatan siswa dalam memanipulasi obyek nyata diperlukan. Dari analisis tersebut bahwa perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan jalan mengatur bahan yang akan dipelajari, menyajikannya sesuai dengan tingkat perkembangannya, menekankan perlunya interaksi siswa dengan sumber belajarnya baik guru/teman/alat belajar sebagai alat *scaffolding* bagi siswa, sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman untuk memperoleh pembelajaran yang bermakna.

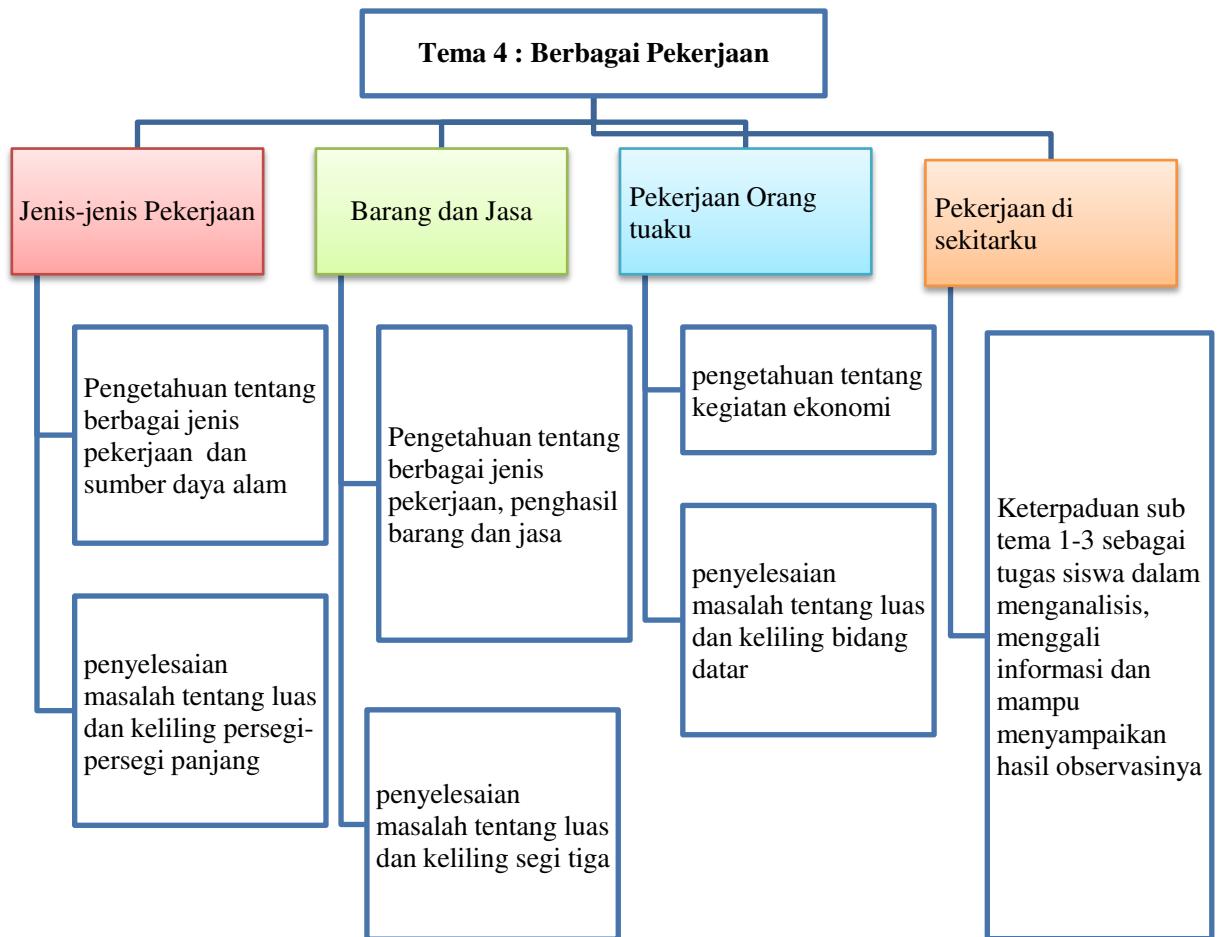
Pada langkah ke tiga, analisis konsep, peneliti melakukan identifikasi dari kompetensi dasar di setiap tema. Dengan mengidentifikasi kompetensi dasar, konsep-konsep utama pada materi ajar yang akan dipelajari oleh siswa disusun secara skematis dan terpadu. Dari analisis konsep , langkah selanjutnya adalah menyusun analisis tugas mencakup pemahaman terhadap materi dan tujuan pembelajaran. Tujuan analisis tugas adalah untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang harus dilakukan guru, dan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya analisis tugas, guru akan lebih terarah dalam mengendalikan pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif. Inilah yang juga akan terdapat dalam desain media ajar yang dikembangkan Adapun hasil desain peta kompetensi dari buku ajar Kurikulum 2013 untuk kelas IV SD untuk masing-masing tema, adalah sebagai berikut :

## Peta Kompetensi









## 2) Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk merancang contoh perangkat pembelajaran. Pada tahap ini yang pengabdi gunakan adalah langkah : (1) pemilihan media untuk menentukan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan media disesuaikan dengan analisis tugas, karakteristik siswa, dan fasilitas yang tersedia di sekolah, dan pengabdi mencoba untuk mendesain media ajar interaktif dengan *software macromedia flash mx*. Pengembangan media pembelajaran dengan software macromedia flash tersebut didasarkan atas kemampuan dari software tersebut dalam menyajikan animasi dan interaksi web dengan ukuran file kecil namun memiliki kualitas yang tinggi (2) Selanjutnya setelah membuat format media didasarkan pada analisis konsep dan siswa, dirancang draft 1 sebagai desain awal media ajar dan sumber belajar.

## 3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar dan data hasil ujicoba. Langkah penafsiran para ahli adalah dengan melakukan validasi isi, menelaah perangkat pembelajaran yang telah dihasilkan baik dari segi desain animasi, *lay out, sound*, isi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya saran-saran

dari validator digunakan untuk bahan pertimbangan dan landasan untuk melakukan revisi. Validasi isi dilakukan oleh dosen TIK FMIPA dan PTIK FKIP UNS sebagai validator desain media. Sedangkan dari segi isi materi ajar, validasi media dilakukan oleh dosen FKIP UNS selaku instruktur kurikulum 2013 tingkat nasional oleh P4TK dan LPMP Jateng. Adapun masukan dari para validator dari beberapa indikator yang pengembangan media adalah :

**Tabel 2. Masukan dari Para Validator dari Beberapa Indikator yang Pengembangan Media**

No	Indikator Validasi	Saran/ Masukan
1	Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Belum dicantumkannya tujuan pembelajaran di awal saat layar flash pertama terbuka sebagai kriteria sukses pembelajaran baik guru maupun peserta didik</li> <li>▪ Di setiap perpindahan ke materi mata pelajaran lain, berikan kalimat ajakan sehingga peserta didik bersiap untuk memasuki tahapan berikutnya dari materi ajar baru, seperti kalimat ayo kita diskusikan”, “ayo kita bernyanyi”, “ayo kita perhatikan perbedaan dari gambar berikut “ dan kalimat ajakan lainnya</li> </ul>
2	Penyampaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Masih terputus-putus antara materi satu dengan yang lain, untuk itu diperlukan pengantar untuk bisa menggabungkan antar materi dari mata pelajaran yang berbeda, seperti saat materi tentang budaya dan adat istiadat dan proses suara diterima oleh telinga, maka peneliti menghubungkannya dengan alat musik adat tifa dari Maluku yang dipukul.</li> <li>▪ Pengembangan materi sudah baik sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan memberikan kesamaan pengalaman bagi peserta didik, seperti saat siswa diminta untuk bereksperimen untuk menemukan sifat-sifat cahaya pada tema 2.</li> <li>▪ Untuk fase mengamati, materi dan isi pada media cukup kontekstual untuk siswa sekolah dasar.</li> <li>▪ Pesan gagasan yang diberikan sebaiknya satu persatu sehingga dapat diterima oleh peserta didik misal pesan pada tema 1: Indahnya Kebersamaan, untuk materi PPKn dimunculkan terlebih dahulu, pesan di materi matematika tentang penaksiran juga dimunculkan, tetapi pada akhir tema, sehingga pesan dari materi ajar secara keseluruhan dapat tersampaikan</li> <li>▪ Perlu pengembangan materi sehingga fase siswa untuk mengolah informasi optimal</li> <li>▪ Bahasa yang digunakan sudah komunikatif, sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.</li> </ul>
4	Umpan Balik	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Untuk soal sebagai umpan balik untuk siswa yang berkaitan dengan tema belum ada, masih terpisah untuk tiap bahasan dari tema</li> </ul>
5	Pengoperasian	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mediap erlu dilengkapi dengan buku panduan. Dalam</li> </ul>

No	Indikator Validasi	Saran/ Masukan
		<p>kegiatan ini, sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan koordinasi terlebih dahulu dengan guru pengampu kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengoperasian diharapkan <i>executable</i>, sehingga tidak perlu untuk membuka <i>library</i> lain</li> <li>▪ Jika diperlukan untuk kembali ke layar awal, perlu di fasilitasi dengan memberikan petunjuk navigasi kembali ke menu awal</li> </ul>
6	Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Musik pengiring yang digunakan didesain senyaman mungkin sehingga tidak mengganggu konsentrasi siswa.</li> <li>▪ Musik pengiring bergabung saat terdapat lagu/video yang harus diputar, untuk itu pada saat video untuk lagu Tanah Air, Aku Anak Indonesia dan tari Kipas Pakarena, musik pengiring dari media flash dimatikan/</li> <li>▪ Teks diperbesar pada materi di tema 1 terutama di bagian bacaan yang berkaitan dengan kemampuan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia</li> <li>▪ Pada saat terdapat perintah agar siswa berdiskusi pada layar media, perbesar huruf pada permasalahan yang akan didiskusikan</li> <li>▪ Kombinasi warna didesain menarik dan tidak berlebihan</li> <li>▪ Tidak terlalu banyak narasi, sebaiknya gambar yang menyajikan informasi.</li> </ul>

Sedangkan didasarkan pada perhitungan rating scale maka media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori layak dan sangat layak

Dengan jumlah skor masing masing validator :

**Tabel 3. Perhitungan Rating Scale**

Kategori	Tujuan pembelajaran	Penyajian Materi	Umpam balik	Pengoperasian	Tampilan
Validator 1	83.3	88,9	83.3	75	74.1
Validator 2	83.3	88,9	83.3	67	77.8
Validator 3	83.3	67	83.3	75	83.3
Validator 4	83.3	88,9	83.3	75	83.3
Rataan	83.3	83.4	83.3	73	79.625
	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Layak	Sangat layak

Perangkat yang sudah divalidasi, selanjutnya direvisi sesuai dengan saran dan kritikan yang diberikan validator. Selanjutnya media hasil pengembangan yang telah direvisi disebut media draft 2. Selanjutnya, perangkat draft 2 tersebut akan dilakukan uji coba terbatas pada dua sekolah yang melaksanakan kurikulum 2013 di kota Surakarta, yakni SDII Al Abidin dan SD Warga Surakarta. Tujuan ujicoba adalah untuk mendapatkan masukan dari siswa dan guru di lapangan dalam rangka untuk merevisi perangkat draft 2.

Untuk melihat respon siswa, pengabdi menyusun atas indikator, berikut : (1)sikap senang yang ditunjukkan respon tersenyum/tertawa saat ada yang lucu, kagum jika mempelajari hal yang baru dari sumber belajar tersebut, (2) sikap antusias terhadap kegiatan belajar (3) menunjukkan sikap penuh perhatian terhadap materi ajar pada media pembelajaran, (4) sikap interaktif siswa dalam KBM, (5) sikap percaya diri untuk terlibat dalam KBM dengan menunjukkan kemampuannya baik menyanyi/membaca/berhitung/ mengemukakan pendapat (6) sikap ingin tahuhan siswa dengan menunjukkan aktivitas mengajukan pertanyaan kepada guru, (7) keberanian untuk penyelesaian masalah/pertanyaan dari guru/sumebr belajar, (8) sikap mandiri

Dari hasil pengamatan respon siswa terhadap matematika, dapat dilihat intensitas masing-masing indikator respon siswa terhadap pembelajaran dan terhadap media pembelajaran yang dilakukan kepada 6 subyek amatan, seperti tertera pada tabel berikut ini :

**Tabel 3. Intensitas Indikator Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran**

1	2	3	4	5	6	7	8
78,27 %	77,47%	78.21%	62,87 %	64.8%	18.4 %	75.4 %	62,1 %

Dari tabel tersebut, tampak bahwa siswa merespon media pembelajaran dalam kegiatannya dalam proses belajar mengajar dengan baik. Dengan rata-rata 66,4 % dari keseluruhan waktu pembelajaran selama 2 jam pelajaran (70 menit), aktivitas yang menunjukkan respon positif siswa tersebut dilakukan oleh siswa. Hanya pada indikator ke 6 yakni aktivitas siswa untuk mengajukan pertanyaan sebagai wujud karakter sikap ingin tahu masih belumbagus, hal ini dimungkinkan karena tidak banyak waktu yang digunakan untuk tanya jawab dengan masing-masing siswa terutama untuk subyek amatan.

Untuk data respon siswa terhadap matematika ditentukan berdasarkan data penilaian pengamat-1 (P1) dan pengamat-2 (P2). Selanjutnya dari nilai-nilai tersebut ditentukan beberapa frekuensi yang cocok dan yang tidak cocok antara dua pengamat di setiap pertemuan. Dengan menggunakan rumus *percentage of agreement* diperoleh reliabilitas instrumen pengamatan respon siswa terhadap matematika sebesar 75.5 %, yang menunjukkan kategori *good agreement*. Untuk respon positif siswa tersebut juga dipetunjukkan hasil belajar siswa yang menunjukkan 88 % siswa berada di atas KKM di masing-masing sekolahnya

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis penelitian dan pengembangan dengan menerapkan langkah 4D Thiagarajan, dapat disimpulkan bahwa rancangan perangkat pembelajaran berupa produk media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD dengan mendasarkan pada kurikulum 2013

yang menggunakan pembelajaran tematik yang berupa draft I dapat digunakan untuk tahap uji coba terbatas, yang kemudian draft media tersebut disebut draft 2.

Mengajar adalah tugas guru, dalam mengajar guru berperan sebagai fasilitator, memfasilitasi siswanya sehingga peserta didik memperoleh pengalaman ajarnya dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Untuk itu perlu kiranya guru merancang suatu sistem pembelajaran yang memperhatikan input, proses dan output. Media pembelajaran menjadi sarana penting sebagai pembawa pesan ke siswa untuk belajar dengan “mandiri” lewat proses mengamati, bereksplorasi, berdiskusi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Khadir, Hanun Asrohah. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Aris Shoimin. 2014. Model *Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruz Media
- Cecep Kustandi, Bambang Sutipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alfa beta
- Maharani Meli. 2014. Pengembangan Multimedia Interaktif Model Problem Based learning untuk Meningkatkan Ketrampilan Siwa SMK. respository.upi.edu. Diiakses tanggal 16 Juni 2015
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru* Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sudiyatno. (2010). Pengembangan Model Penilaian Komprehensif Unjuk Kerja Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Kompetensi di SMK Teknologi Industri. Diambil 19 Oktober 2012 dari staff.uny.ac.id/sites/default/files/1311873958/disertasi/pdf
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.