

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PRESENTASI PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK KELAS III SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013 DI MIN SINGARAJA**

Fadillah<sup>1</sup>, I. I W. Suwatra<sup>2</sup>, I K. Sudarma<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail: { dilambojo@yahoo.co.id<sup>1</sup>, suwatra-pgsd@yahoo.co.id<sup>2</sup>,

darma\_tp@yahoo.co.id<sup>3</sup>}

## **Abstrak**

Masalah yang ditemukan di MIN Singaraja guru kesulitan dalam menyediakan media yang menyajikan materi tentang pembelajaran tematik yang lengkap. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun pengembangan multimedia presentasi pembelajaran tematik dengan metode pengembangan model Luther yang dimulai tahap *concept*, tahap *design*, tahap *materials collecting*, tahap *assembly*, tahap *testing*, dan tahap *distribution* serta untuk mengetahui kelayakan suatu produk multimedia presentasi pembelajaran tematik yang digunakan kelas III di MIN Singaraja melalui uji coba. Metode yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan berupa metode wawancara dengan instrumen pengumpulan data berupa kuesioner. Subjek uji coba penelitian ini terdiri dari satu ahli isi mata pelajaran, satu ahli desain pembelajaran, satu ahli media pembelajaran, 6 siswa untuk uji coba perorangan, dan 12 siswa untuk uji coba kelompok kecil. Data dianalisis dengan menggunakan dua teknik yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa CD multimedia presentasi pembelajaran yang layak pakai pada Mata Pelajaran Tematik kelas III di MIN Singaraja. Hasil uji ahli isi dan ahli media pembelajaran menilai media berada pada kualifikasi sangat baik. Ahli desain pembelajaran menilai media berada pada kualifikasi baik. Hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil menunjukkan media berada pada kualifikasi sangat baik.

Kata kunci: pengembangan, multimedia presentasi, pembelajaran tematik, model Luther

## **Abstract**

Problems found in Singaraja teacher MIN difficulty in providing media, which presents a complete about thematic learning. This study aims to determine the design development of multimedia presentation with thematic learning model development method starting Luther concept phase, design phase, collecting materials stage, assembly stage, testing stage, and stage distribution and to determine the feasibility of thematic learning multimedia product presentations used class III in MIN Singaraja through trials. The method used to analyze the needs in the form of interviews with the method of data collection instruments such as questionnaires. Test subjects of this study consisted of one expert subject matter content, the instructional design expert, an instructional media specialist, 6 students for individual trials, and 12 students for small group testing. Data were analyzed using two techniques namely qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive analysis techniques. This research resulted in the development of products such as multimedia CD presentation worthy life lessons in class III Thematic Subjects in Singaraja MIN. Test results of expert learning content and media experts assess the media is in a very good qualification. Instructional design experts assess the media are well qualified. The trial results showed a small group of individuals and the media are very well qualified.

Keywords: development, multimedia presentations, thematic learning, models Luther

## PENDAHULUAN

PP No.19 Tahun 2005 pasal 16, ayat (1) mengenai standar isi menyatakan bahwa "penyusunan kurikulum pada tingkat satuan pendidikan, jenjang pendidikan dasar dan menengah berpedoman pada panduan yang disusun oleh BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan)". Untuk jenjang sekolah dasar, BSNP telah menyusun khusus kerangka dasar dan struktur kurikulum SD/MI, salah satunya ditentukan bahwa pembelajaran pada kelas I sampai III dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan pada kelas IV sampai VI dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran (Depdikbud, 2006). Dengan dikeluarkannya peraturan pemerintah tersebut, maka peran guru sangat penting dalam menerapkan aturan tersebut di sekolah.

Menurut Tim Pengembang PGSD (dalam Abbas, 2009:7) pembelajaran tematik pada kurikulum terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) berpusat pada anak, (2) memberikan pengalaman langsung pada anak, (3) pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep yang terpadu dari berbagai mata pelajaran, (5) bersifat fleksibel, (6) proses pembelajaran mudah disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik, (7) menggunakan prinsip pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 21 Maret 2012 dengan Ibu Shapiyah, S.Pd.SD. sebagai guru kelas III di MIN Singaraja, diketahui pada saat mengajar guru masih menerapkan pembelajaran dengan pendekatan mata pelajaran, ini terlihat dari materi tentang pekerjaan yang diberikan guru untuk dua mata pelajaran tidak memiliki keterkaitan. Hal ini menyebabkan anak dituntut untuk mengerjakan aktivitas dan tugas-tugas yang melebihi kapasitas dan kebutuhan anak. Guru kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik karena minimnya media yang menyajikan materi tentang pembelajaran tematik yang lengkap, maksudnya media mampu menyajikan materi yang mengkaitkan beberapa mata pelajaran dalam suatu tema tertentu. Dari hasil observasi diketahui juga bahwa di MIN

Singaraja telah memiliki fasilitas untuk menyajikan media berbasis komputer seperti TV, DVD, komputer, speaker, dan LCD, namun pemanfaatannya belum maksimal karena jarang digunakan untuk membantu proses pembelajaran siswa.

Saat ini beberapa penggunaan komputer sebagai media pembelajaran telah dikembangkan, contohnya multimedia presentasi pembelajaran merupakan media yang belum banyak dikembangkan pada tingkat sekolah dasar. Multimedia mampu menggabungkan beberapa media seperti media audio (suara), media visual (gambar maupun tulisan), dan animasi dalam satu kemasan.

Secara umum ada 2 jenis multimedia yaitu multimedia presentasi pembelajaran, dan software pembelajaran mandiri atau multimedia pembelajaran interaktif. Menurut Mayer multimedia presentasi dikembangkan untuk membantu pembelajaran bermakna, dan guru dapat memanfaatkan kekuatan bentuk visual dan verbal dari multimedia presentasi sehingga siswa paham dengan materi yang disajikan. Multimedia presentasi pembelajaran menurut Wahono (2008) adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Berupa pointer-pointer materi yang disajikan (*explicit knowledge*) dan bisa saja ditambahi dengan *multimedia linear* berupa film dan video untuk memperkuat pemahaman siswa. Keuntungan menggunakan multimedia presentasi pembelajaran dibandingkan dengan media lain adalah memungkinkan siswa untuk belajar lebih nyata, mampu mengakomodasi cara belajar siswa yang berbeda-beda, meningkatkan daya ingat siswa, serta lebih efisien dan efektif (Sudhata dan Tegeh, 2009).

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti mencoba untuk melakukan pengembangan multimedia presentasi pembelajaran tematik untuk siswa kelas III semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di MIN Singaraja kecamatan Buleleng kabupaten Buleleng.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah rancang bangun pengembangan multimedia presentasi

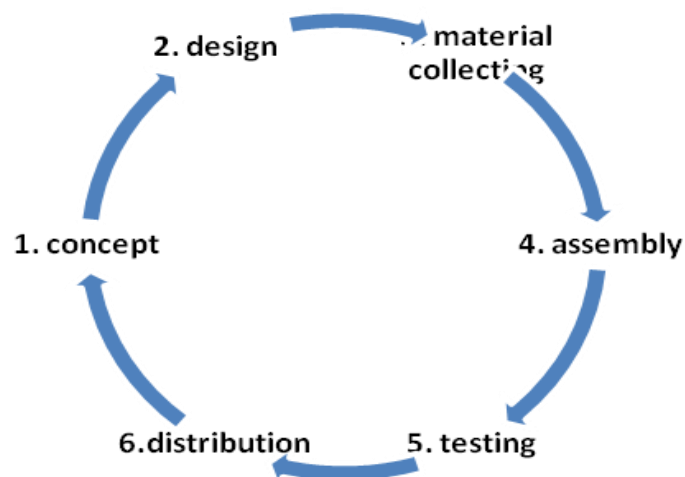
pembelajaran tematik, dan (2) bagaimanakah kelayakan multimedia presentasi pembelajaran berdasarkan uji ahli, uji perorangan, kelompok kecil. Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui rancang bangun pengembangan multimedia presentasi pembelajaran tematik, dan mengetahui kelayakan multimedia presentasi pembelajaran berdasarkan uji ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil.

## METODE

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan multimedia presentasi pembelajaran tematik adalah model pengembangan multimedia menurut Luther. Menurut Luther model pengembangan

multimedia terdiri dari enam tahapan yaitu tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari metode pengumpulan data berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan studi pustaka, serta metode rekayasa atau pengembangan perangkat lunak multimedia menggunakan model Luther, dimana untuk membangun suatu produk multimedia dengan menggunakan metode ini harus melalui enam tahapan yang dilakukan secara berurutan, yaitu tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Proses pengembangan produk multimedia presentasi ini terdiri dari lima tahap, seperti pada gambar 1, yaitu :



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model Luther

(1) pengumpulan data awal, dalam tahap ini dilakukan pengumpulan dan identifikasi perkiraan kebutuhan dengan menggunakan metode pengumpulan data (wawancara, observasi, dan studi pustaka), (2) konsep, setelah mempelajari dan memperoleh data yang diperlukan dari hasil wawancara, observasi, dan studi pustaka, langkah selanjutnya adalah membuat konsep dari produk yang akan dibuat, seperti tujuan produk, siapa pengguna produk, dan jenis produk yang akan dibuat. Aspek yang penting dalam perencanaan adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan, (3)

perencanaan, setelah membuat konsep lengkap, langkah selanjutnya adalah membuat desain atau perancangan mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material produk multimedia dengan menggunakan storyboard dan struktur navigasi, (4) selanjutnya dilakukan tahap *material collecting* (pengumpulan bahan) sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, (5) selanjutnya tahap *assembly* yang merupakan tahap pemasangan seluruh elemen multimedia berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya, (6) pengujian, setelah produk multimedia selesai dibangun, dilakukan

pengujian modular untuk menguji produk secara fungsional untuk mengetahui apakah produk sudah berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan. Jika program masih belum sesuai atau terdapat kesalahan maka dilakukan perbaikan. Jika program sudah benar-benar selesai dan sesuai, maka dilakukan pengujian yang dilakukan kepada uji ahli, dan pengguna produk dengan cara memberikan kuesioner. Kuesioner dibuat untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat. Setelah itu dilakukan validasi tentang kelayakan produk, dan melakukan distribusi produk kepada pengguna yaitu guru kelas III MIN Singaraja.

Tingkat validitas multimedia presentasi pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan validasi yang dilaksanakan melalui dua tahap, yakni: a) review oleh ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, b) uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Subyek coba produk hasil penelitian pengembangan ini adalah satu orang ahli isi mata pelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, enam orang siswa untuk uji coba perorangan, dan dua belas orang siswa untuk uji coba kelompok kecil.

Data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: (1) data dari evaluasi tahap pertama berupa data hasil review ahli isi bidang studi, data hasil review ahli desain pembelajaran, dan

data hasil review ahli media pembelajaran, (2) data dari hasil uji coba kelompok kecil berupa hasil review siswa. Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara, hasil review ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara, dan hasil review siswa diperoleh melalui angket tanggapan dan wawancara.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket dan pencatatan dokumen. Angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi/materi pelajaran tematik, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa saat uji perorangan, dan kelompok kecil sedangkan pencatatan dokumen digunakan untuk mengumpulkan data tentang desain pengembangan produk.

## HASIL PENGEMBANGAN

### A. Rancang Bangun

Luther (dalam Sutopo, 2003) mengemukakan bahwa pengembangan multimedia melalui beberapa tahapan, antara lain *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Pada tahap konsep (*concept*) kegiatan yang dilakukan yaitu menentukan tujuan produk multimedia, seperti tabel 1. deskripsi konsep berikut.

Tabel 1. Deskripsi Konsep

<b>Judul</b>	:Multimedia Presentasi Pembelajaran Tematik
<b>Tema</b>	: Pekerjaan
<b>Audiens</b>	: siswa kelas III MIN Singaraja
<b>Durasi</b>	: 20 menit/pertemuan
<b>Image</b>	: menggunakan format file .jpg dan .gif dari internet dan dibuat sendiri
<b>Audio</b>	: menggunakan musik lagu anak-anak dari koleksi MP3
<b>Video</b>	: menggunakan video format flv dibuat sendiri
<b>Animasi</b>	: menggunakan animasi flash dibuat sendiri
<b>Interaktif</b>	: <i>next, back</i> , dan dari satu menu ke menu lain menggunakan <i>button</i> dari <i>library</i> pada <i>Flash</i>

Selanjutnya pada tahap design dilakukan pembuatan *flowchart* dan *storyboard* berupa scene-scene tampilan dari setiap menu.

Berikut adalah tabel 2. *storyboard* ringkas dari produk multimedia presentasi yang akan dibangun:

Tabel 2. *Storyboard* Ringkas

Scene	Isi
Scene 1	Halaman satu merupakan intro yang menampilkan logo dan judul MPP. Judul: Multimedia Presentasi Pembelajaran Tematik Pekerjaan Untuk Kelas III Semester Genap SD/MI dan menyediakan tombol MULAI untuk menuju ke file menu.
Scene 2	Scene dua merupakan MENU. Ada beberapa button menu yaitu: <b>GBIM, Petunjuk, RPP &amp; Silabus, Materi, Evaluasi, Pengembang</b> , dan <b>Keluar</b>
Scene 3	Pada scene tiga berisi menu GBIM. Menu ini berisi penjelasan SK, KD, Indikator, Tujuan, Sumber belajar.
Scene 4	Pada scene empat berisi menu petunjuk. Menu ini berisi petunjuk penggunaan media.
Scene 5	Pada scene lima berisi menu silabus. Menu ini menyajikan link menuju file pdf silabus dan rpp.
Scene 6	Pada scene enam berisi menu Materi. Menu ini dibagi menjadi lima pertemuan, sehingga terdiri atas 5 scene, setiap scene menyajikan penjelasan materi untuk satu mata pelajaran.
Scene 7	Pada scene tujuh berisi menu evaluasi. Menu ini dibagi menjadi lima evaluasi, yang disajikan dalam 5 frame, setiap frame menyajikan penjelasan evaluasi untuk satu mata pelajaran.
Scene 8	Pada scene delapan menyajikan menu pengembang. Menu ini berisi data pengembang media.
Scene 9	Pada scene sembilan menyajikan tombol konfirmasi, apakah pengguna ingin keluar dari media atau tidak.

Selanjutnya dilakukan pembuatan struktur navigasi dan kemudian penentuan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak untuk pembangunan produk multimedia.

Tahap selanjutnya adalah material collecting, yaitu pengumpulan bahan yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok (tema pekerjaan), aspek pendukung seperti gambar, animasi, audio, video sebagai ilustrasi, *clip-art image*, dan grafik dilakukan dengan menggunakan sumber-sumber atau buku-buku mata pelajaran yang sudah ada dan memanfaatkan koleksi di perpustakaan MIN

Singaraja, sedangkan pengumpulan gambar, audio, video dan animasi diperoleh melalui pengambilan langsung sendiri di lapangan oleh peneliti.

Pada tahap assembly atau pemasangan seluruh elemen multimedia. Tahap ini dilakukan berdasarkan perancangan menggunakan *storyboard* dan struktur navigasi pada tahap design dengan menggunakan ActionScript yang merupakan bahasa pemrograman dalam *Macromedia Flash 8*. Berikut ini gambar 2 yang menyajikan tampilan dari produk yang dikembangkan.



Gambar 2. Tampilan Produk Multimedia Presentasi Pembelajaran Tematik

Tahap testing dan evaluasi dilakukan secara paralel terhadap produk yang telah dibangun. Pengujian yang dilakukan adalah pengujian modular dan pengujian ahli. Pengujian modular dilakukan oleh pengembang dengan cara menguji keseluruhan fungsionalitas produk apakah sudah berjalan dengan baik dan sesuai

dengan konsep awal atau tidak. Sedangkan pengujian ahli dilakukan oleh ahli isi/materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan pengguna akhir produk, dalam hal ini adalah guru. Berikut adalah tabel 3 yang menyajikan kategori tingkat pencapaian dengan skala 5.

Tabel 3. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75 – 89	Baik	tidak direvisi
65 – 74	Cukup	Direvisi secukupnya
55 - 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0 - 54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

Berdasarkan penilaian dari ahli isi/materi pembelajaran tematik yang bernama Shapiyah, S.Pd.SD, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia presentasi pembelajaran tematik adalah 91% yang termasuk kedalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi. Meskipun produk tidak direvisi akan tetapi berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran terhadap produk pengembangan yang dihasilkan, maka dilakukan perbaikan demi kesempurnaan media yang dikembangkan. Perbaikan dari segi isi mata pelajaran terhadap produk pengembangan meliputi content/isi dapat diperbanyak (materi untuk menu dan sub menu) dan lebih dijelaskan.

Pada tahapan validasi ahli isi mata pelajaran, media yang dikembangkan, penilaian melalui angket dengan uji ahli

desain pembelajaran, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia presentasi pembelajaran tematik adalah 84,4% yang termasuk kedalam kategori baik sehingga tidak perlu direvisi.. Pada review ini yang menjadi ahli desain pembelajaran adalah Dr. I Made Tegeh, S.Pd.,M.Pd. Meskipun produk tidak direvisi akan tetapi berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran. terhadap produk pengembangan yang dihasilkan, maka dilakukan perbaikan demi kesempurnaan media yang dikembangkan. Perbaikan dari segi desain pembelajaran terhadap produk pengembangan meliputi pada keping CD beri nama pengembang, contoh pekerjaan perlu ditambah gambar, evaluasi perlu kejelasan.

Pada tahapan validasi ahli media pembelajaran, melalui penilaian angket,

diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia presentasi pembelajaran tematik adalah 91,42% yang termasuk kedalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi. Pada review ini yang menjadi ahli media pembelajaran adalah I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. Meskipun produk tidak direvisi akan tetapi berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran. terhadap produk pengembangan yang dihasilkan, maka dilakukan perbaikan demi kesempurnaan media yang dikembangkan. Perbaikan dari segi media pembelajaran terhadap produk pengembangan meliputi pembuatan *autorun* untuk aksesibilitas media, warna huruf dalam satu kata disamakan, supaya tidak mengganggu keterbacaan teks, tombol suara diganti dengan musik, pada menu GBIM tambahkan kompetensi dasar dan indikator, pada menu pengembang data kontak perlu dicantumkan, pada tombol keluar tambahkan halaman konfirmasi.

Multimedia presentasi pembelajaran direvisi sesuai masukan para ahli, dilanjutkan pada uji perorangan. Subyek uji perorangan adalah enam orang siswa kelas III MIN Singaraja. Keenam orang siswa tersebut terdiri atas dua orang berprestasi belajar tinggi, dua orang berprestasi belajar sedang, dan dua orang berprestasi belajar rendah. Berdasarkan analisis penilaian dari uji perorangan, diperoleh Rerata persentase sebesar 96,66% berada pada kualifikasi sangat baik.

Setelah dilakukan uji perorangan, dilanjutkan pada uji kelompok kecil. Subyek uji kelompok kecil adalah duabelas orang siswa kelas III MIN Singaraja. Keduabelas orang siswa tersebut terdiri atas empat orang berprestasi belajar tinggi, empat orang berprestasi belajar sedang, dan empat orang berprestasi belajar rendah. Berdasarkan analisis penilaian dari uji perorangan, diperoleh Rerata persentase sebesar 96,66% berada pada kualifikasi sangat baik.

## **B. Pembahasan**

Pengembangan multimedia presentasi pembelajaran tematik untuk kelas III dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Luther (*Concept, Design,*

*Material Collecting, Assembly, Testing, Dan Distribution*). Kelebihan menggunakan metode pengembangan multimedia model Luther dalam rancang bangun produk ini adalah tahapan-tahapannya yang dimulai dari tahap konsep sampai tahap distribusi, sehingga proses pembuatan produk ini menjadi lebih terstruktur dan hasilnya sesuai dengan konsep awal.

Produk multimedia presentasi pembelajaran tematik telah mendapat penilaian dari satu orang ahli isi mata pelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, enam orang siswa pada uji perorangan, duabelas orang siswa pada uji kelompok kecil, dan tiga puluh orang siswa pada uji lapangan.

Berikut ini adalah hasil kajian dari kualitas multimedia presentasi pembelajaran tematik berdasarkan kriteria-kriteria yang terdapat pada kuesioner uji coba yaitu:

### **1. Dikaji dari Aspek Isi/Materi Pembelajaran Tematik**

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi/materi pembelajaran tematik, diketahui bahwa kualitas hasil pengembangan yang dilakukan adalah mencapai 91% dan setelah dikonversi ke dalam tabel konversi PAP skala 5, persentase tersebut berada pada kualifikasi **sangat baik**.

Dari aspek isi/materi terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli isi/materi terhadap kriteria-kriteria multimedia presentasi pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Dari segi isi, materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran sesuai dengan tema pekerjaan yang berasal dari sumber terpercaya dan kebenaran materi tersebut dapat dipertanggung jawabkan dengan melampirkan sumber materi yang digunakan, serta materi yang disampaikan di dalam multimedia presentasi pembelajaran sudah sesuai dengan indikator dan tujuan yang telah dirancang oleh guru dalam RPP sehingga mampu memberikan pengetahuan kepada siswa. Dengan demikian multimedia presentasi pembelajaran ini termasuk kriteria sangat baik dengan kualitas materi dari segi kebenaran, ketepatan, dan kejelasan

materinya sesuai dengan tema sehingga multimedia presentasi pembelajaran tematik ini layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran di kelas.

## 2. Dikaji dari Aspek Desain Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa kualitas hasil pengembangan yang dilakukan adalah mencapai 84.44% dan setelah dikonversi ke dalam tabel konversi PAP skala 5, persentase tersebut berada pada kualifikasi **baik**.

Dari aspek desain pembelajaran terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli desain pembelajaran terhadap kriteria-kriteria multimedia presentasi pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kriteria-kriteria desain multimedia presentasi pembelajaran antara lain: (1) penentuan tujuan pembelajaran dalam multimedia presentasi pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik siswa, lingkungan sekolah, kurikulum 2008 (KTSP), dan standar kompetensi untuk Sekolah Dasar yang dikaitkan dalam satu tema Pekerjaan, (2) materi/bahan yang disajikan dalam multimedia presentasi pembelajaran ini dikemas dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video sehingga makin besar kemungkinan materi dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan siswa, (3) strategi penyampaian materi dalam multimedia presentasi pembelajaran ini yaitu dengan metode klasikal dan diskusi tidak membuat siswa jenuh pada saat menyimak multimedia presentasi pembelajaran, (4) pemanfaatan sumber pembelajaran yang relevan dengan materi dalam multimedia presentasi pembelajaran ini, seperti BSE dan lingkungan kelas membuat siswa termotivasi dan menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran, (5) kesesuaian evaluasi dengan indikator dan kejelasan petunjuk mengerjakan soal dalam multimedia presentasi pembelajaran ini mampu mengukur ketuntasan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam RPP. Dengan demikian multimedia presentasi pembelajaran tematik layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran di kelas.

## 3. Dikaji dari Aspek Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, diketahui bahwa kualitas hasil pengembangan yang dilakukan adalah mencapai 91% dan setelah dikonversi ke dalam tabel konversi PAP skala 5, persentase tersebut berada pada kualifikasi **sangat baik**.

Dari aspek media pembelajaran terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli media pembelajaran terhadap kriteria-kriteria multimedia presentasi pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kriteria-kriteria multimedia presentasi pembelajaran antara lain (1) media yang dikembangkan disesuaikan dengan kemampuan guru sebagai pengguna. Petunjuk penggunaan yang jelas, serta alur dan navigasi yang jelas dan benar, memberikan kemudahan, dan kejelasan bagi guru dalam menggunakan media, (2) pengembangan multimedia presentasi pembelajaran ini memperhatikan prinsip-prinsip desain, seperti prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan seperti pemanfaatan bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna tepat dan benar sehingga menghasilkan kualitas kualitas tampilan, keterbacaan, konsistensi tampilan media yang sangat baik, (3) penggunaan jenis huruf *Comic Sans MS* dalam multimedia presentasi pembelajaran ini merupakan jenis tulisan yang mencirikan karakter siswa yang lebih tertarik dengan huruf yang tidak kaku dan formal, ukuran huruf untuk judul 26pt, sub judul 24pt, dan untuk isi materi 17-20 pt, dan spasi tulisan tidak terlalu rapat untuk memberikan kesempatan mata siswa beristirahat pada titik-titik tertentu, sehingga ketepatan jenis, ukuran, dan spasi tulisan yang digunakan pada media pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak, (4) gambar, diagram, foto, dan grafik dalam multimedia presentasi pembelajaran ini sesuai dengan fungsinya sebagai komunikasi visual, sehingga mampu menjelaskan materi yang harus dipahami siswa, (5) ketepatan penggunaan warna dalam multimedia presentasi pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa yaitu warna terang memberi kesan psikologis yang hangat, berenergi dan warna lembut seperti hijau, biru dan kelabu bagus digunakan untuk



mengungkapkan perasaan teduh, sehingga siswa merasa nyaman dan tertarik untuk belajar, (6) penggunaan animasi, music dan *sound effect*, narasi, dan video dalam multimedia presentasi pembelajaran ini merupakan pendukung dalam menyajikan materi, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih detail bagi siswa, (7) desain sampul dan label CD dalam multimedia presentasi pembelajaran disesuaikan dengan tema pekerjaan, sehingga mewakili isi dari CD multimedia presentasi pembelajaran, dan dibuat menarik agar pengguna berminat untuk menggunakan multimedia presentasi pembelajaran. Dengan demikian multimedia presentasi pembelajaran tematik ini layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran di kelas.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa tahap rancang bangun suatu produk multimedia dengan menggunakan metode Luther harus melalui enam tahapan yang dilakukan secara berurutan, yaitu tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Kelebihan menggunakan metode pengembangan multimedia model Luther dalam rancang bangun produk ini adalah tahapan-tahapannya yang dimulai dari tahap konsep sampai tahap distribusi, sehingga proses pembuatan produk ini menjadi lebih terstruktur dan hasilnya sesuai dengan konsep awal.

Dilihat dari hasil validasi dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli isi/materi pembelajaran tematik termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 91%, untuk hasil validasi ahli desain pembelajaran termasuk dalam kategori baik dengan persentase 84,44%, hasil validasi ahli media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 91,42%. Untuk hasil validasi uji perorangan termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 96,66%, hasil validasi uji kelompok kecil termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 96,66%.

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan multimedia presentasi pembelajaran ini adalah sebagai

berikut. Saran bagi siswa agar dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif, dan menyenangkan.

Saran bagi guru agar menggunakan multimedia presentasi pembelajaran ini dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Saran bagi kepala sekolah agar menyimpan multimedia presentasi pembelajaran ini dengan baik, sebagai salah satu koleksi media pembelajaran di sekolah. sehingga akan meningkatkan kualitas sekolah.

Saran bagi peneliti lain agar penelitian ini kedepannya diharapkan pengembangan multimedia presentasi pembelajaran tematik dilakukan uji keefektifan media, sehingga media yang dikembangkan lebih berdayaguna dan dapat dimanfaatkan secara berkesinambungan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dalam proses pembuatan jurnal ini, sangat banyak mendapat bantuan dari pelbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., selaku Sekertaris Jurusan Teknologi Pendidikan dan ahli media pembelajaran, Dr. I Made Tegeh, M.Pd., selaku ahli desain pembelajaran, Bapak serta Ibu dosen di lingkungan Jurusan Teknologi Pendidikan, Drs. Safrudin, selaku kepala MIN Singaraja, Shapiyah, S.Pd.SD, selaku guru kelas III dan sebagai ahli isi/materi pelajaran tematik di MIN Singaraja.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Abbas, S. 2011. "Bahan ajar pendukung Workshop PPG 2 Pembelajaran Tematik". Singaraja: UNDIKSHA.
- Agung, A.A.G. 2010a. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.
- Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Depdikbud, 2006. *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta: Proyek peningkatan Mutu SD, TK, dan SLB.

- Hernawan, A.H. 2009. Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Di Kelas Awal Sekolah Dasar. *Makalah* disajikan dalam Seminar di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI. Jakarta: 15 Oktober.
- Suartama, I.K. 2011. *Tesis* (Pengembangan Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran) Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudatha, I.G.W. & I.M.Tegeh. 2009. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan UNDIKSHA.
- Sutopo, A. H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I M. dan I M. Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wahono, R.S. 2008. Multimedia Pembelajaran: Pengantar dan Teknik Pengembangan. *Presentasi disajikan pada kegiatan Seminar Nasional The Power of ICT in Education, Universitas Negeri Jakarta: Tanggal 15 April 2008* di Universitas Negeri Jakarta.