

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMA 5 PADA KELAS 1 SD BERBASIS TIK

Tri Yuliati¹, Tri Handayani², Ari Sellyana³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Dumai

e-mail: ¹triyuliati00@gmail.com, ²trihandayani.stt@gmail.com, ari.sellyana@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan media dengan cara yang inovatif dapat mempercepat dan meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peneliti memanfaatkan teknologi informasi komputer untuk membantu pendidik melakukan proses belajar mengajar dengan media yang lebih interaktif. Pengabdian ini dilaksanakan di SDN 006 MekarSari Dumai, yaitu dengan memberikan aplikasi untuk anak kelas 1 Tema 5, menggunakan buku tema 5 kurikulum 2013. Metode penyampaian dilakukan dengan melakukan demonstrasi didepan kelas menggunakan infokus. Dengan tampilan gambar serta video animasi yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media multimedia juga dapat meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa, terlihat selama demonstrasi berlangsung anak-anak fokus dan antusias dalam menjawab.

Kata kunci: Buku Tema, Aplikasi, Animasi

Abstract

Utilizing media in an innovative way can accelerate and increase the effectiveness of the teaching and learning process so that learning objectives can be achieved. Researchers utilize computer information technology to help educators carry out the teaching and learning process with more interactive media. This service was carried out at SDN 006 MekarSari Dumai, namely by providing applications for grade 1 Theme 5 children, using the 2013 curriculum theme 5 book. The delivery method is done by doing a demonstration in front of the class using an infocus. With the display of attractive animated images and videos, students can more easily understand the subject matter. In addition, the use of multimedia media can also increase students' creativity and interest in learning, seen during the demonstration the children were focused and enthusiastic in answering.

Keywords: Theme Book, Application, Animation

PENDAHULUAN

Dalam bidang Pendidikan Teknologi memberikan proses belajar yang mudah dilakukan. Semenjak berkembangnya IPTEK proses pendidikan menjadi lebih maju. Banyak yang berubah dari waktu ke waktu karna adanya teknologi (Mulyani and Haliza 2021). Lembaga pendidikan, terutama pendidikan melalui jalur sekolah, harus mampu menampung dan mengantisipasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Materi pengajaran harus menjadi hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini (Ariani 2019). Sebagai pendidik, kita harus dapat beradaptasi dengan perubahan teknologi dan memanfaatkannya sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, di SDN 019, guru kelas 1 menggunakan buku tematik kurikulum 13 revisi 2017 sebagai bahan ajar dengan 2 model buku sebagai buku guru dan buku siswa. Buku tematik kelas 1 terdiri dari 8 tema yang dibagi menjadi 2 semester dalam 1 tahun, yaitu Tema 1 Diriku, Tema 2 Kegemaranku, Tema 3 Kegiatanku, Tema 4 Keluargaku, Tema 5 Pengalamanku, Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri, Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman Sekitarku, dan Tema 8 Peristiwa Alam. Setiap tema terdiri dari 4 subtema, dan setiap subtema diuraikan menjadi 6 pembelajaran yang dialokasikan satu pembelajaran untuk 1 hari. Mata pelajaran yang tercakup dalam pembelajaran tersebut meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya, Pendidikan Pancasila dan Kebudayaan, serta Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Banyak siswa yang bisa menggunakan media teknologi sebagai media pembelajaran Akan tetapi walaupun belajar sendiri, siswa masih merasa kesulitan karena tidak ada mentor dalam membimbing mereka. (Nugraha et al. 2021). Oleh karena itu melalui media pembelajaran diharapkan mampu memberikan kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan interaktif.

Penelitian sebelumnya oleh (Kuswanto and Radiansah 2018), menghasilkan multimedia interaktif berbasis android pada matapelajaran sistem operasi jaringan kelas XI yang membantu proses belajar mengajar. Penelitian lainnya (Waskito 2017), media pembelajaran interaktif matematika berbasis multimedia ini memungkinkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar lebih

menarik dan tidak membosankan. Pengaruh media pembelajaran terhadap minat siswa terhadap hasil belajar siswa berdampak pengaruh yang sangat signifikan yang dibuktikan dengan sampel berupa kuesioner dengan nilai nilai sig $0.002 < 0.05$ dan FH 11,02 (Rohmah 2019). Dalam penelitian sebelumnya yaitu dengan adanya unsur instrument berbasis animasi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD saat uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dengan T-tes menunjukkan angka 0,45 sangat baik dan signifikan dengan T-tebel 0,25 (Putri and Adirakasiwi 2021). Penelitian terdahulu juga dilakukan dengan menggunakan metode skala likert untuk mengukur minat siswa untuk menganalisis sejauh mana minat siswa selama daring dengan diperoleh hasil rata-rata presentase 76,39% dengan kategori kuat (Afrilia et al. 2022)

METODE

1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran kegiatan pemanfaatan media pembelajaran tema 5 untuk kelas 1 pada SDN 006 Mekarsari yang ada dikota Dumai khususnya dalam rangka membantu para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran secara digital yaitu menggunakan media aplikasi pada komputer. Kegiatan dilaksanakan di SDN 006 Mekarsari beralamat di Jl. Gatot Subroto, KM. 6 Dumai. Adapun yang menjadi instruktur dan narasumber dalam kegiatan ini adalah dosen dan mahasiswa STT Dumai.

2. Pemberian teori dan pemahaman melalui metode ceramah, demonstrasi dan praktek.

Ceramah : Dalam bagian ini dosen memberikan sedikit pemahaman mengenai aplikasi media pembelajaran tema 5 untuk kelas 1. Mulai dari menjalankan aplikasi, materi yang terdapat pada aplikasi dan Latihan yang terdapat pada aplikasi. Semaksimal mungkin materi yang diaplikasi sama dengan yang ada dibuku cetak tema 5.

3. Demonstrasi : Pada metode demonstrasi dosen dibantu mahasiswa dalam menjalankan aplikasi media pembelajaran melalui infokus dan juga speaker. Anak-anak mendemonstarsikan Gerakan yang terdapat pada animasi video dan menjawab Latihan secara interaktif.

4. Praktek : setelah dilakukan demonstrasi dikelas oleh dosen dan mahasiswa. Pendidik dapat mempraktekkan kegiatan belajar mengajar selanjutnya kepada peserta didik setelah dibekali cara penggunaan media ajarnya.

5. Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan pendampingan dilakukan selama 2 hari. 1 hari ujicoba aplikasi media pembelajaran oleh ahli media dan materi. 1 hari untuk ceramah dan didemonstrasi dikelas yang berlangsung selama ± 4 jam.

Target luaran dari kegiatan sosialisasi ini adalah bagaimana membuat media cetak bahan ajar kelas 1 tema 5 kedalam bentuk digitalisasi yaitu animasi, text dan juga video. Sehingga anak-anak kelas 1 yang masih senang bermain bisa menyukai materi yang disampaikan secara interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi ini merupakan *aplikasi* media pembelajaran yang diperuntukkan untuk anak kelas 1 SD semester 2 dengan buku kurikulum k13 yaitu Tema 5 mengenai pengalamanku. Didalam aplikasi ini terdapat 4 sub bab yaitu :

- 1) Sub Tema 1 pengalaman masa kecil
- 2) Sub Tema 2 pengalaman bersama teman
- 3) Sub Tema 3 pengalaman disekolah
- 4) Sub Tema 4 pengalaman yang berkesan

Masing-masing sub tema mempunyai 6 pembelajaran. Ada beberapa materi pelajaran yang akan tampil yaitu PJOK, PPKN, Bahasa Indonesia, Matematika dan Seni budaya dan prakarya. Didalam materi terdapat materi animasi dan latihan.



Gambar 1. Tampilan Menu Sub Bab

Materi PJOK yang berisi mengenai tata cara senam sesuai buku dengan disesuaikan dengan gambarnya seperti pada gambar berikut:



Gambar 2. Tampilan Menu Pembelajaran Sub Tema 2

Materi matematika yang bersifat soal dirancang sesuai dengan soal yang ada di buku dan jawaban bisa dilihat pada saat gambar diklik



Gambar 3. Tampilan Menu Pembelajaran Sub Tema 3

Tampilan pembelajaran 1 yang berisi 3 materi, yaitu senibudaya dan prakarya, PPKN dan Bahasa Indonesia. Salah satunya PPKN seperti pada gambar 4 berikut:



Gambar 4. Tampilan Menu Pembelajaran 1 Sub Tema PPKn

Tampilan pembelajaran 1 sub tema 1 terdapat muatan seni budaya dan prakarya dalam membuat rantai pada kertas.



Gambar 5. Tampilan Menu Pembelajaran 1 Sub Tema Seni Budaya dan Prakarya

Kegiatan sosialisasi media pembelajaran yang telah dibuat oleh tim peneliti dosen STT Dumai, dilakukan secara Bersama-sama oleh dosen, pendidik/guru dan juga mahasiswa. Pertama-pertama perkenalan mengenai data diri, materi yang akan ditampilkan, dan bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut.



Gambar 6. Pemaparan mengenai aplikasi media pembelajaran.

Diikuti sekitar 20 siswa yang ada di SDN 006 Mekar Sari Dumai. Dengan mengambil jadwal pelajaran di kelas sekitar 4 jam untuk pelaksanaannya. Aplikasi yang dijalankan ditampilkan melalui infokus dan menggunakan speaker agar siswa bisa melihat jelas dan mendengar suara yang ada pada aplikasi tersebut.



Gambar 7. Suasana kelas SDN 006 Mekar Sari Dumai

Materi yang ada di aplikasi media pembelajaran sama dengan yang ada pada buku cetak tema 5, pada saat demontrasi tim pengabdian memberikan pertanyaan kepada siswa dengan menjalankan aplikasi seperti pada mata pelajaran matematika. Siswa dengan cepat dan antusias angkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Sehingga siswa belajar tapi dengan suasana yang menyenangkan sehingga membuat mereka tertarik dan tidak bosan.



Gambar 8. Siswa menjawab pertanyaan

SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi pelaksanaan kegiatan pengabdian tersebut, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan pengabdian ini dapat dianggap berhasil dalam hal partisipasi peserta. Dari 27 peserta yang terlibat, terdiri dari 3 tim dosen, 3 mahasiswa STT Dumai dan 1 guru kelas
2. Peserta pengabdian merasa senang dan puas dengan kegiatan tersebut. Mereka bahkan meminta agar kegiatan serupa dilakukan secara berkelanjutan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan video dan animasi pada materi pelajaran yang membuat anak-anak mampu memahaminya dengan cepat. Proses kegiatan belajar-mengajar juga tidak terasa monoton
3. Berdasarkan laporan pelaksanaan kegiatan pengabdian, dapat disimpulkan bahwa partisipasi peserta mencapai 90%. Peserta secara aktif berpartisipasi dengan bertanya dan mendengarkan materi yang diberikan hingga akhir pelatihan.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian tersebut berhasil dari segi partisipasi peserta, mendapatkan respons positif dari peserta, dan mencapai tingkat partisipasi yang tinggi. Penggunaan pendekatan aplikasi multimedia tampaknya efektif dalam memfasilitasi pemahaman peserta dan menjaga kelancaran proses KBM.

SARAN

Kegiatan pengabdian ini dianggap sebagai sarana membantu para pendidik dalam memberikan materi secara interaktif. Serta pengembangan ilmu dan proyek bagi mahasiswa dan dosen kepada masyarakat, dalam hal ini tentunya kegiatan kerjasama antar mitra perlu terus di jalankan, dikarenakan tema yang ada di kelas 1 ada 8 dan baru 1 tema yang telah dijalankan maka pengabdian bisa dilakukan dengan membuat aplikasi untuk tema selanjutnya. Dan aplikasi yang telah diberikan dapat digunakan sebagaimana mestinya dan untuk kelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Dumai melalui LPMM STT Dumai yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini dan LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah membantu mempublikasikan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, Lizra, Neviyarni, Darnies Arief, and Risda Amini. 2022. "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(3):710–21. doi: 10.31949/jcp.v8i3.2559.
- Ariani, Rizka. 2019. "Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pendidikan Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 5(2):155–62.
- Kuswanto, Joko, and Ferri Radiansah. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14(1). doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.
- Mulyani, Fitri, and Nur Haliza. 2021. "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 3(1):101–9. doi: 10.31004/jpdk.v3i1.1432.
- Nugraha, Nur Budi, Tri Handayani, Tri Yuliati, and Ari Sellyana. 2021. "Pelatihan Pemograman Laravel Pada Siswa Sma It Plus Bazma Brilliant." *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)* 1(2):130–36. doi: 10.46306/jub.v1i2.28.
- Putri, Yulia Pratami, and Alpha Galih Adirakasiwi. 2021. "Analisis Minat Belajar Siswa Kelas X SMA At-Taubah Pada Materi SLPTV Dengan Metode Pembelajaran Daring." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(3):2934–40. doi: 10.31004/cendekia.v5i3.987.
- Rohmah, Omah Miftahur. 2019. "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa (Eksperimen Pada Sekolah Menengah Atas Negeri Di Kabupaten Tangerang)." *Jurnal Pendidikan MIPA* 2(1):39–49.
- Waskito, Danang. 2017. "Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia [Media for Interactive Mathematics Learning for Elementary School Grade 6 Based on Multimedia]." *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi* 9(1):20–26.