

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK SEKOLAH DASAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL SAMAWA BERBENTUK MULTIMEDIA INTERAKTIF

Dina Fadilah<sup>1</sup>, Rohini<sup>2</sup>, Sumiati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hamzanwadi, dinafadilah29@yahoo.co.id

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 25-05-2020

Disetujui: 18-06-2020

### Kata Kunci:

Bahan Ajar Tematik  
Kearifan Lokal Samawa  
Multimedia Interaktif

## ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui hasil pengembangan bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif. Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh skor 93 dan rata-rata skor 57 dengan kriteria "sangat baik", penilaian ahli media mendapatkan skor 64 dan rata-rata 42 dengan kriteria "sangat baik", uji lapangan dengan 29 siswa kelas 5 SDN Tuananga terhadap minat belajar siswa mendapatkan skor 75 dan rata-rata 45 dengan kriteria "sangat baik" serta hasil belajar siswa mendapat nilai rata-rata 80,34 dengan ketuntasan klasikal 100% tuntas. Sehingga bahan ajar ini dikatakan layak digunakan.

**Abstract:** This study aims to develop and find out the results of the development of thematic teaching materials based on local wisdom in the form of interactive multimedia. The development model used is the Borg and Gall model. The results of the assessment of the material experts received a score of 93 and an average score of 57 with the criteria of "very good", the assessment of the media experts received a score of 64 and an average of 42 with the criteria of "very good", a field test with 29 fifth grade students at SDN Tuananga student learning scores of 75 and an average of 45 with "very good" criteria and student learning outcomes get an average score of 80.34 with a 100% completeness classical. So this teaching material is said to be worthy of use.



Crossref



<https://doi.org/10.31764/elementary.v3i2.2430>

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## A. LATAR BELAKANG

Di era globalisasi ini, perkembangan ilmu teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat. Hal ini akan berdampak langsung pada berbagai bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan kebutuhan dan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) secara efektif dan efisien. Pendidikan

adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus tak terputus dari generasi ke generasi dimana pun di dunia ini [3]. Dengan demikian, pendidikan dapat ditempuh melalui pendidikan formal maupun non formal.

Pendidikan di Indonesia telah terjadi beberapa kali perubahan kurikulum sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan. Dimana pada saat ini kurikulum yang berlaku di Indonesia adalah kurikulum 2013. Pada

kurikulum 2013 menuntut siswa untuk aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip. Untuk mengaplikasikan hal tersebut, membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai.

Teknologi adalah salah satu sarana yang perlu digunakan dalam dunia pendidikan. Dengan menggunakan teknologi dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi akan memberikan variasi belajar sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

Bahan ajar berbentuk multimedia interaktif merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan efektif dan efisien. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar [1].

Dunia teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah menyediakan berbagai macam fasilitas dalam menyampaikan materi seperti multimedia interaktif dalam bentuk CD. Oleh sebab itu, guru sebaiknya memanfaatkan multimedia dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga guru pada saat proses pembelajaran sangat terbantu dan minat belajar siswa akan lebih terpacu dalam mengikuti proses pembelajaran. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya/user [2]. Dari pernyataan mengenai multimedia interaktif diatas perlunya guru membuat atau menggunakan bahan ajar dalam bentuk multimedia interaktif untuk mempermudah proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya penggunaan bahan ajar berbentuk multimedia interaktif masih jarang digunakan terutama pada tingkat Sekolah Dasar (SD) hal ini terbukti pada hasil observasi lapangan yang peneliti lakukan.

Berdasarkan hasil observasi lapangan di SDN Tuananga bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang menghadapi beberapa masalah: seperti siswa kurang fokus dalam menerima materi, pemberian contoh yang kurang jelas dalam penyampaian materi, pembelajaran yang tidak kontekstual dengan lingkungan siswa, jarang guru yang mengaitkan materi pelajaran dengan budaya atau kebiasaan yang ada disekitar lingkungan siswa, minimnya guru yang memanfaatkan teknologi yang tersedia, pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya bahan ajar yang bervariasi. Hal ini dikarenakan buku paket yang masih menjadi media utama dan pemberian contoh yang tidak sesuai dengan lingkungan sekitar siswa pada proses pembelajaran serta penggunaan metode ceramah yang kurang efektif dalam

penyampaian materi sehingga cenderung kurang melibatkan siswa secara optimal.

SDN Tuananga memiliki fasilitas yang cukup memadai dalam menyampaikan materi seperti LCD Proyektor, *computer/leptop* dan jaringan internet. SDN Tuananga juga memiliki beragam budaya yang bisa dikaitkan dalam materi pelajaran, baik melalui kesenian dan permainan seperti *Sakeco, Rabalas Lawas, Kerapan Kebo dan Sampo Ayam* serta kebiasaan-kebiasan lainnya. Dilihat dari fasilitas dan keberagaman budaya yang dimiliki di SDN Tuananga akan sangat berdampak positif bagi guru-guru untuk dijadikan potensi dalam mengembangkan inovasi baru seperti bahan ajar yang mengaitkan keberagaman budaya dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan komputer dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Hal ini sangat memungkinkan untuk digunakannya bahan ajar berbentuk multimedia interaktif dengan mengaitkan budaya atau kearifan lokal khususnya kearifan lokal Samawa. Berdasarkan uraian masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal Samawa Berbentuk Multimedia Interaktif".

## B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R & D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses dan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan [4]. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif.

Prosedur pengembangan bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif ini mengacu dari model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi 7 yaitu:

### 1. Analisis Kebutuhan

Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pengembangan adalah mengumpulkan informasi dan identifikasi masalah-masalah, selanjutnya menganalisis kebutuhan terhadap kebutuhan produk yang akan dikembangkan sehingga diperlukan pengembangan produk tersebut.

### 2. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan penetapan rancangan bahan ajar yang akan dikembangkan untuk mengatasi atau memecahkan masalah yang telah dianalisis pada tahap awal sebelumnya. Hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu membuat tahapan dalam bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif ini di kertas dan merancang isi dari bagian-bagian bahan ajar

tersebut. Setelah itu mendesain *background* dari bahan ajar tersebut.

3. Pengembangan dan validasi Produk

Pada tahap ini peneliti mulai membuat produk awal yang akan dikembangkan atau membuat prototype bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif. Setelah pembuatan produk selanjutnya, melakukan validasi rancangan bahan ajar oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi kemudian dijadikan acuan atau panduan untuk melakukan perbaikan rancangan produk sebelum diujicobakan ke lapangan.

4. Revisi Produk

Revisi atau perbaikan terhadap produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk awal. Dengan menganalisis kekurangan, masukan, dan saran yang didapatkan selama uji coba terbatas. Maka dari kekurangan, masukan dan saran tersebut dapat diperbaiki dan melengkapinya.

5. Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan revisi atau perbaikan dan produk dinilai layak oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya dilakukan uji coba lapangan yaitu kepada siswa yang merupakan subjek coba dalam penelitian ini.

6. Revisi Produk Akhir

Sebelum produk dipublikasikan atau digunakan ke yang lebih luas. Maka perlu dilakukan perbaikan terakhir untuk melengkapi hal-hal yang masih kurang pada saat produk diimplementasikan.

7. Pemanfaatan Produk

Setelah melakukan perbaikan terakhir, maka produk sudah dapat dimanfaatkan.

Untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan menggunakan lembar validasi ahli, angket minat siswa, dan tes hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dari lembar validasi ahli dan angket minat siswa dianalisis menggunakan rumus skala lima:

**Tabel 1**

**Rumus Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Dengan Skala Lima**

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X} + 1,80SB_i$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,60SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

Keterangan:

$\bar{X}_i$  = Rerata skor ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal+ skor minimal ideal).

$SB_i$  = Simpangan baku ideal =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal).

X = Skor Aktual

Sedangkan untuk menganalisis hasil belajar siswa menggunakan rumus dibawah ini :

$$N_a = \frac{\sum s}{T_s} \times 100$$

Keterangan:

$N_a$  = Nilai siswa

$\sum s$  = jumlah skor perolehan

$T_s$  = total skor

100= skala penilaian

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Hasil**

a. Berdasarkan hasil analisis dari ahli media dan materi yaitu:

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media diperoleh skor 64 dengan rata-rata skor 42, artinya bahwa bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif memenuhi kriteria sangat baik yang berada pada rentang skor  $X > 58,79$ . Sedangkan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor 93 dengan rata-rata skor 75, artinya bahwa bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif memenuhi kriteria sangat baik yang berada pada rentang skor  $X > 79,81$

b. Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap minat, motivasi dan hasil belajar siswa yaitu:

Berdasarkan hasil analisis data terhadap minat dan motivasi yang dilakukan oleh 29 responden/siswa menunjukkan bahwa dari 15 aspek penilaian memperoleh skor total 75 dengan skor rata-rata 45 yang berada pada rentang  $X > 63$  dengan kategori "sangat baik". Sedangkan terhadap hasil belajar siswa diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70 dengan nilai rata-rata 80,34 serta ketuntasan klasikal siswa yaitu 100% tuntas.

**2. Pembahasan**

Tahap Pengembangan yaitu tahap yang paling penting dalam penelitian ini. Pengembangan bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif ini disusun berdasarkan standar isi yang telah ditetapkan dalam kurikulum 2013 yang meliputi kompetensi dasar, indikator dan tujuan. Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif. Adapun tahapan pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merencanakan desain dan konsep pengembangan bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif sebagai salah satu media sumber belajar. Hasil yang diharapkan adalah bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif dapat digunakan sebagai salah satu bahan belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran tematik kelas 5 subtema 1 “Organ Gerak Hewan”. Produk ini dapat digunakan secara individu dengan media komputer/leptop dan dapat digunakan secara kelompok menggunakan LCD *proyektor* dengan bimbingan guru.
- b. Rencana isi pembelajaran bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif berdasarkan pada kurikulum yang digunakan pada semester 1 tahun ajaran 2019/2020, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran tematik tema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” subtema 1 “Organ Gerak Hewan”
- c. Pengumpulan materi sebagai bahan referensi mencari gambar yang terkait dengan kearifan lokal samawa, mencari materi berkaitan dengan kearifan lokal samawa serta mencari video yang berkaitan dengan kearifan lokal samawa.
- d. Penyediaan alat dan bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif diantaranya: seperangkat leptop dan aplikasi *macromedia flash*.

Berdasarkan data hasil penelitian yang didapatkan dari validasi tim ahli, angket minat, dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif ini layak digunakan karena memenuhi kriteria. Seperti yang kita ketahui bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif adalah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal samawa sebagai bagian dari proses pembelajaran. Bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif didasarkan pada anggapan bahwa teknologi dan budaya merupakan hal yang penting dalam pendidikan, komunikasi yang ideal serta pengembangan pengetahuan, dengan bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif maka dapat dilakukan pelestarian budaya lokal dan pengetahuan tentang teknologi kepada peserta didik. Seperti permainan tradisional yang merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya.

Hasil produk bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif sub tema “Organ Gerak Hewan” merupakan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu: 1) Mampu menstimulus siswa agar lebih aktif karena dengan menggunakan produk ini siswa lebih aktif mencari pengetahuan secara mandiri karena produk ini dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh siswa sendiri. 2) Mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena produk ini dikombinasikan dari beberapa unsur media seperti teks, gambar, musik, dan animasi. 3) Produk bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif ini juga dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa karena materi yang terdapat dalam produk ini sesuai dengan yang kondidi dilingkungan sekitarnya.

## D. SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan menjadi 7 tahapan yaitu: a) analisis kebutuhan, b) desain produk, c) pengembangan dan validasi produk, d) revisi produk, e) uji coba lapangan, f) revisi akhir dan h) pemanfaatan produk.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan di SDN Tuananga dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif memperoleh skor 93 dan rata-rata skor 57 dari ahli materi dengan kriteria “sangat baik”, hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor 64 dan rata-rata skor 42 dengan kriteria “sangat baik”, hasil uji lapangan dengan 29 siswa kelas 5 SDN Tuananga terhadap minat belajar siswa menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan skor 75 serta nilai dari hasil belajar siswa mendapat nilai rata-rata 80,34 dengan ketuntasan klasikal 100% tuntas.

### 2. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Bagi guru diharap dapat menggunakan bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif sub tema Organ Gerak Hewan pembelajaran tematik kelas 5 ini sebagai salah satu sumber belajar di SDN Tuananga.
- b. Bagi siswa, yang mengalami kesulitan belajar khususnya subtema Organ Gerak Hewan dapat memanfaatkan bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk

multimedia interaktif pada pembelajaran “Organ Gerak Hewan” sebagai sumber belajar.

- c. Bagi peneliti, perlu diupayakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat keefektifan bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal samawa berbentuk multimedia interaktif lainnya dengan melakukan penelitian eksperimen atau penelitian tindakan kelas.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- [1] A, Kodir, *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia, Bandung, 2011.
- [2] Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta, Bandung, 2012.
- [3] Tirtarahardja, Umar, S.L. La Sulo, *Pengantar Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta, 2005.
- [4] Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, PT Remaja Rosda karya Offset, Bandung, 2011.