

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
SEKOLAH DASAR**

Submit, 20-08-2022 Accepted, 19-11-2022 Publish, 21-11-2022

Pathul Janah¹, Armin Subhani², Hartini Haritani³
Univesitas Hamzanwadi Selong^{1,2,3}
pathulnopalrf@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan cara pengembangan media gambar dengan pendekatan kontekstual, mengetahui kevalidan media gambar dengan pendekatan kontekstual, mengetahui kepraktisan media gambar dengan pendekatan kontekstual, dan mengetahui keefektifan media gambar dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) ini menggunakan model pengembangan 4D yang sudah disederhanakan menjadi 3D dengan tahapan *define*, *design*, dan *develop*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data primer. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: observasi, wawancara, dan angket. Hasil uji validasi desain media dan isi materi rancangan media gambar dinilai valid dengan nilai 97,14%, 92,72% dan 83,63%. Respon siswa pada uji perorangan dan uji kelompok dinilai sangat positif, terlihat dari skor tanggapan siswa terendah 78% dan tertinggi 90%. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa berdasarkan hasil uji coba dan analisis diketahui bahwa media gambar dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik sangat efektif terlihat dari pencapaian siswa dan guru sudah mencapai standar minimal.

Kata Kunci: Media Gambar, Pendekatan Kontekstual, Tematik.

ABSTRAK

This study aims to describe how to develop image media with a contextual approach, determine the validity of image media with a contextual approach, find out the practicality of image media with a contextual approach, and determine the effectiveness of image media with a contextual approach in elementary school thematic learning. This research and development uses a 4D development model that has been simplified into 3D with the stages of define, design, and develop. The type of data used in this study uses primary data. The instruments used in this study were: observation, interviews, and questionnaires. The results of the media design validation test and the content of the image media design material were considered valid with values of 97.14%, 92.72% and 83.63%. Student responses to individual and group tests were considered very positive, as seen from the lowest student response scores of 78% and the highest 90%. The conclusion of this study is that based on the results of trials and analysis, it is known that picture media with a contextual approach to thematic learning is very effective, as

seen from the achievement of students and teachers who have reached the minimum standard.

Keywords: Contextual Approach, Image Media, Thematic.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup yang akan mengubah tingkah laku dalam dirinya baik yang menyangkut perubahan yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotor (Ambarita, 2015; Rohani, 2019; Widyastuti et al., 2020). Dalam mengubah sifat tersebut paling efektif adalah menggunakan media pembelajaran secara tematik (Dahlia & Anggraini, 2021; Octaviani, 2017). Sebagai seorang guru, tentunya lebih banyak tahu tentang kondisi yang dihadapinya di dalam kelas, guru seringkali menemukan siswa yang pasif saat pembelajaran tematik. Hal ini disebabkan karena guru kurang menyajikan materi pembelajaran tematik yang lebih menarik, kreatif, dan bermakna (Putra et al., 2018; Susilawati et al., 2020). Selain itu, media pembelajaran yang digunakan harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Irjus & Indrawan, 2020; Rejeki et al., 2020; Rohani, 2019). Oleh karena itu dalam proses pembelajaran tematik guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai pola pikir peserta didik dengan menerapkan berbagai strategi dalam menggunakan media serta membimbing peserta didik untuk mengembangkan motivasi belajarnya (Fahrurrozi et al., 2021; NK, 2015; Suryana, 2015).

Media pembelajaran merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian dari guru dalam setiap proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Asyhar, 2021; Hasnul Fikri & Madona, 2018; Rajagukguk et al., 2021; Rohani, 2019). Media pembelajaran merupakan media yang efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik. Media pembelajaran juga merupakan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa, meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta memperoleh pengalaman baru bagi siswa (Arsyad, 2015; Nurdyansyah, 2019; Rohani, 2019; Susilana & Riyana, 2015).

Pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan media gambar dengan pendekatan kontekstual merupakan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan, karena media ini dapat mengatasi batas ruang, waktu dan dapat di bawa ke dalam kelas (Muna et al., 2019; A. Safitri & Kabiba, 2020; Saonah, 2018; Sundari, 2016). Selain itu, media tersebut bersifat konkret dan dapat menjadi sumber belajar bagi siswa karena berbentuk nyata sesuai dengan aslinya sehingga menarik bagi siswa. Media gambar adalah salah satu media visual yang sederhana akan tetapi mempermudah cara belajar siswa (Fitria et al., 2017b; Marjasuwati, 2021; Ratnaningsih & Nastiti, 2018; Suparman et al., 2020). Media gambar juga merupakan suatu media visual yang hanya dapat dilihat saja, tetapi

tidak mengandung unsur suara atau audio (Dianasari, 2021; Fitria et al., 2017b; Suwastika, 2018).

Dalam definisi lain media gambar adalah segala sesuatu yang dapat di wujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pemikiran yang bermacam macam misalnya potret, slide, lukisan, film, strip, opaque proyektor dan sebagainya sehingga media gambar merupakan salah satu media yang banyak digunakan pada pembelajaran tematik (Agusrita et al., 2020; Mohzana. Fahrurrozi., Muh, 2021; Rosita et al., 2021; I. Safitri & Nurul Fadillah, 2021).

Pembelajaran tematik yang merujuk pada Kurikulum Berbasis Komeptensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sudah diberlakukan sejak tahun 2005 (Sudrajat, 2015; Suherman, 2015; Trianto, 2015). Terdapat beberapa tujuan pembelajaran tematik diantaranya adalah (1) meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna. (2) mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah dan memanfaatkan informasi. (3) menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi serta menghargai pendapat. (4) meningkatkan gairah daam belajar, (5) memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa (Ananda et al., 2021; Hasna Prilia et al., 2021; Indana, 2018; Putra et al., 2018).

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Dewi & Fauziati, 2021) menyebutkan bahwa penggunaan media gambar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi tersebut membuat hasil belajar siswa juga meningkat. Selain itu, (Perwitasari et al., 2018) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media ajar tematik berbasis kontekstual yang dikembangkan di SDN Munungkerep 2 Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Sehingga media ajar tematik dengan pendekatan kontekstual sangat mudah dipahami dan mampu mendorong siswa mencapai hasil pembelajaran dengan sangat baik.

Pengembangan media gambar dengan pendekatan kontekstual ini dikembangkan berdasarkan materi yang sesuai dengan KI dan KD. Media gambar ini akan di desain sedemikian rupa, gambar akan terlihat asli dan ilmiah serta menarik untuk dilihat dan diamati oleh siswa (Amira, 2017; Perwitasari et al., 2018; Sumargono, 2020). Hal tersebut akan membuat siswa lebih mudah dalam mengingat materi pembelajarannya. Ada beberapa kelebihan media gambar yakni: 1. Sifat konkret, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah di bandingkan dengan verbal semata, 2. Gambar mampu mengatasi batasan lokasi dan ketika, tak seluruh benda, objek atau peristiwa sanggup dibawa ke kelas, dan tak selalu sanggup anak anak dibawa ke objek atau peristiwa tersebut, 3. Media gambar mampu mengatasi keterbatasan pengamatan kita, 4. Gambar bisa memperjelas sebuah masalah, dalam sektor apa saja dan utuk tingkat umur berapa saja, maka bakal mencegah atau membetulkan kesalah pahaman, 5. Gambar harganya murah dan enteng didapat pula dimanfaatkan tidak dengan memerlukan peralatan khusus (Fitria et al., 2017a; Rosita et al., 2021; Saonah, 2018; Suparman et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal, diperoleh data terkait proses pembelajaran di kelas IV SDN 1 Lepak Timur, pada pembelajaran tematik, yaitu siswa banyak mengalami kesulitan untuk memahami materi yang telah di

sampaikan oleh guru. Hal ini berdasarkan data keaktifan siswa hanya 20 % selama proses pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru bahkan siswa lebih cenderung bermain dengan teman sebangkunya dan siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan benar. Selain itu guru dalam menyampaikan materi pelajaran hanya menggunakan metode dan media yang kurang bervariasi, Sehingga hasil belajar masih kurang maksimal. Pada proses pembelajaran di SDN 1 Lepak Timur ditemui bahwa guru jarang melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, dimana siswa diberi materi yang dibacakan dari buku paket yang ada di kelas, guru hanya menjelaskan telaah materi yang dibacakan, kemudian diberi tugas untuk dikerjakan. Hal tersebut dilakukan berulang-ulang dengan siklus yang sama setiap materinya.

Dalam proses pembelajaran, guru belum sepenuhnya menerapkan metode maupun media yang tepat dalam membelajarkan siswa. Tugas pokok guru adalah guru yang dapat mencerdaskan para siswanya sesuai dengan potensi dan kemampuan. Guru adalah ujung tombak dalam pembelajaran yang sangat besar peranannya dalam ikut menghantarkan keberhasilan para peserta didik.

Hasil wawancara dan hasil angket terhadap beberapa guru di Sekolah Dasar Negeri 1 Lepak Timur dan guru SDN 2 Lepak Timur dapat diketahui bahwa penggunaan media gambar masih belum banyak diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang mengungkapkan bahwa guru belum memahami media gambar dengan pendekatan kontekstual. Mereka hanya menjalankan sistem belajar mengajar dengan media gambar yang ada di buku paket dengan alasan keterbatasan pengetahuan dan keterbatasan biaya. Berdasarkan uraian diatas terkait dengan permasalahan media atau analisis kebutuhan. bahwa penggunaan media gambar masih belum diterapkan. Oleh karena itu, penting untuk dikembangkan sebuah media gambar berbasis kontekstual di SDN 1 Lepak Timur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Dalam melakukan penelitian dan pengembangan ini, peneliti memilih model yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (P. D. Sugiyono, 2018; S. Sugiyono, 2019; Trianto, 2015) yaitu model 4-D. Sesuai dengan namanya, model ini memiliki 4 tahapan pengembangan diantaranya adalah *define*, *design*, *develop* dan *desseminate*. Tetapi di dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti hanya menggunakan model sampai 3D yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data primer. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari tahapan-tahapan uji coba berupa hasil evaluasi yang terdiri dari data review ahli, data evaluasi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Instrumen pengumpul data yang digunakan yaitu; a) observasi yakni proses pengamatan objek dengan maksud memperoleh informasi kemudian memahami dari lingkungan sekolah yang diteliti, yang akan dilakukan untuk memperoleh informasi untuk melanjutkan penelitian. b) wawancara dengan proses pengambilan informasi dari responden secara lebih mendalam. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai keadaan proses pembelajaran dan penggunaan media gambar dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran

tematik kelas IV SDN 1 Lepak Timur. c) Angket data yakni teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket berisi kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang diketahui. Dalam penelitian ini angket diperlukan untuk mengetahui seberapa layak dan menarik media gambar dengan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran tematik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Produk

Hasil Desain / Perancangan Produk

Setelah studi pendahuluan, Langkah awal pengembangan suatu produk adalah mendesain/merancang kerangka atau struktur media ajar. Hasil perancangan menjadi acuan baku dan pembatas cakupan suatu pengembangan, sehingga focus dan tujuan pembelajaran dari sebuah pengembangan dapat dicapai dengan baik. Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi elemen yang akan di butuhkan pada media gambar. Hasil rancangan disajikan pada tabel 1.

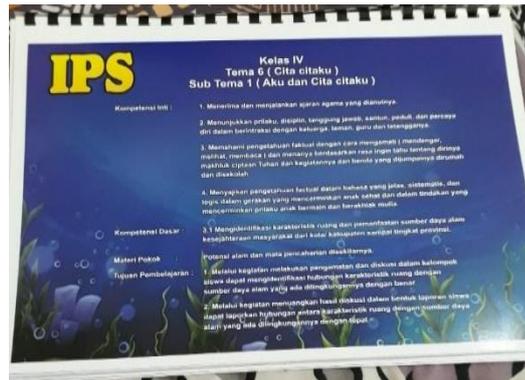
Tabel 1. Kerangka media gambar

No	Rancangan Elemen Media Gambar
1	Bagian Awal - Halaman Sampul - Halaman keterangan identitas muatan pelajaran Kelas, Tema, Sub Tema, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Materi Pokok, dan Tujuan Pembelajaran.
2	Bagian Inti Muatan IPS : dilengkapi materi berupa gambar dan keterangan Muatan IPA : dilengkapi materi berupa gambar dan keterangan Muatan Matematika: dilengkapi materi berupa gambar dan keterangan
3	Bagian Penutup Daftar Pustaka

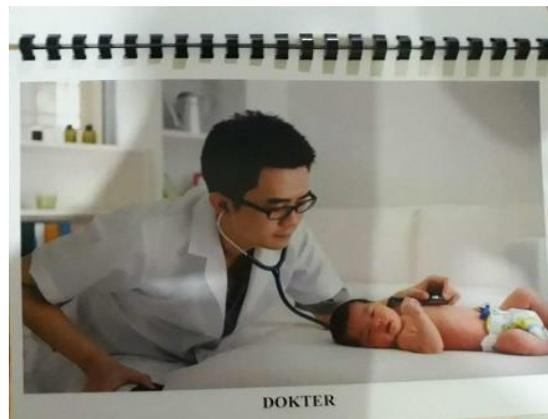
Setiap elemen dirancang sedemikian rupa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran kelas IV dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik Desain Penyajian Bagian Awal terdiri dari Halaman sampul, Identitas muatan, penyajian bagian inti bagian penutup.



Gambar 1: Halaman sampul



Gambar 2: Identitas Muatan



Gambar 3. Bagian Inti

Bagian ini memuat lengkap mulai bagian awal, sampai bagian penutup yakni referensi yang digunakan dalam mendesain dan membuat produk media gambar. Pada umumnya buku buku inilah yang menjadi rujukan utama para guru tanpa didukung media gambar hasil pengembangan yang dilakukan oleh masing masing guru.

Hasil Validasi Produk

Validasi produk merupakan rangkaian uji tahapan awal produk Media Gambar. Validasi produk terdiri dari 2 uji validasi, validasi ahli desain media dan validasi ahli materi pada tiga muatan pelajaran yaitu IPA, IPS, dan Matematika. Setiap ahli diminta melakukan penilaian serta masukan terhadap produk Media Gambar yang sudah dikembangkan.

Hasil Validasi Ahli Media

Produk pengembangan ini berupa media gambar dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik. Adapun ahli desain media gambar dari pembelajaran tematik semua muatan pelajaran yaitu salah satu dosen ahli media di perguruan tinggi. Produk media gambar dan instrumen berupa angket diserahkan pada ahli desain media. Ahli desain media memberikan nilai dengan menggunakan angket yang berkaitan dengan produk media gambar pada semua muatan pembelajaran. Uji validasi ini dimaksud untuk mengetahui kelayakan dari sisi keindahan dan kebenaran substansi desain media gambar.

Pada tabel 2 dipaparkan hasil penilaian ahli desain media terhadap produk pengembangan berupa media gambar.

Tabel 2. Hasil uji validasi Desain Media

No	Aspek Penilaian	Skor (1-5)	Kategori
1	Kombinasi warna gambar menarik	5	Sangat Valid
2	Kejelasan Gambar	5	Sangat Valid
3	Penggunaan Backgroun	5	Sangat Valid
4	Gambar Nyata Sesuai Dengan Konsep	5	Sangat Valid
5	Gambar Menampilkan Desain Stilasi Yang Rapi	5	Sangat Valid
6	Penempatan Gambar Dan Ilustrasi Menarik	5	Sangat Valid
7	Nilai Keindahan/Eстетika	4	Valid
8	Kesesuaian Pada Gambar	5	Sangat Valid
9	Penempatan Gambar Yang Teratur	4	Valid
10	Media Gambar Memperlihatkan Deti Gambar Dengan Jelas	5	Sangat Valid
11	Gambar Dan Ilustrasi Menarik Perhatian Peserta Didik	5	Sangat Valid
12	Media Gambar Membantu meningkatkan daya tangkap peserta didik dalam menerima materi pelajaran	5	Sangat Valid
13	Media memiliki perbandingan ukuran yang proporsional antara tinggi dan lebar	5	Sangat Valid
14	Bentuk gambar yang digunakan konsistensi dari halaman kehalaman	5	Sangat Valid
	Total Skor	68	Skor maksimal 70

Bahan hasil penilaian dari seorang ahli desain media terhadap media gambar dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik sebagaimana tercantum dalam tabel 4.3 di atas, hasil perhitungan persentase diperoleh sebesar 97,14 % Setelah di konversikan dengan tabel konversi menunjukkan bahwa media gambar berada dalam kualifikasi sangat valid sehingga secara umum tidak perlu direvisi.

Hasil Validasi Ahli Isi Materi

Produk pengembangan berupa media gambar yang diserahkan pada ahli isi materi yaitu dosen ahli materi pengembangan di perguruan tinggi. Penilaian yang dilakukan oleh ahli isi materi dilakukan dengan cara memberikan skor pada setiap pertanyaan yang ada dalam kolom angket dan memberikan komentar, saran, serta mencoret media ajar seandainya terdapat kesalahan. Adapun rentang skor dalam angket adalah (a) 1 (Berarti sangat kurang layak), (b) 2 (Berarti kurang layak), (c) 3 (Berarti cukup layak), (d) 4 (Berarti layak), (e) 5 (Berarti sangat layak). Berikut ini adalah penyajian data dari uji ahli isi materi media gambar pada muatan pelajaran. Hasil penilaian ahli materi terhadap media gambar dapat dilihat dalam tabel berikut ini.:

Tabel 3. Hasil penilaian Uji Validasi Isi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi pada gambar dengan KI dan KD	5	Sangat Valid
2	Kesesuaian gambar dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Valid
3	Kesesuaian materi pada gambar dengan tingkat perkembangan siswa	4	Valid
4	Gambar dapat memudahkan mengingat dan memahami materi	5	Sangat Valid
5	Ketepatan pemberian penekanan bagian tertentu pada	4	Valid

gambar			
6	Gambar dan kalimat penjelas sinergis dan saling mendukung	5	Sangat Valid
7	Kejelasan uraian materi terhadap gambar	5	Sangat Valid
8	Ketepatan materi dengan gambar	5	Sangat Valid
9	Kebenaran konsep	4	Valid
10	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi	4	Valid
11	Materi disajikan dengan runtut dan sedehana	5	Sangat Valid
Total Skor		51	Skor maksimal 55

Berdasarkan penilaian dari seorang ahli isi materi muatan pelajaran IPS dan Matematika terhadap media gambar sebagaimana tercantum pada table 4.6 di atas, hasil perhitungan persentase diperoleh 92, 72%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi menunjukkan bahwa media gambar berada dalam kualifikasi sangat layak, sehingga secara umum tidak perlu direvisi.

Hasil Revisi Akhir Desain Produk

Berdasarkan penilaian dari ahli desain dan ahli materi media gambar dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik, maka tidak dilakukan revisi. Semua persentase kelayakan dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi. Namun pengembang tetap melakukan perbaikan terhadap semua muatan pelajaran sesuai saran ahli desain media dan ahli isi materi, yaitu: Kejelasan warna pada tulisan, Kompetensi Inti, Kompetensi dasar, Materi pokok, Tujuan pembelajaran, Penambahan Materi pelajaran, dan Penulisan daftar pustaka.

Hasil Uji coba Produk

Uji coba Produk dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap Media Gambar Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik dan efektifitasnya dalam pembelajaran. Uji coba Produk dilakukan dengan dua (2) langkah yakni Uji coba Kelompok Kecil dan Uji coba Kelompok Besar

Subjek uji coba Kelompok Kecil dilakukan kepada sembilan orang siswa kelas. Produk pengembangan yang telah mendapatkan review dari ahli desain media dan ahli isi materi pelajaran berupa draf 1 pengembangan diserahkan pada sembilan orang siswa secara perorangan untuk mendapatkan revisi dan komentar serta saran. Beberapa uji coba kelompok kecil yang dapat dikumpulkan berupa masukan tentang pewarnaan gambar, penyajian materi, tampilan gambar dan hal hal lain yang perlu diperbaiki.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Subjek Uji coba pada kelompok kecil ini terdiri dari 9 orang siswa dan 2 orang guru yaitu guru kelas dan kepala sekolah. Pada uji coba ini menggunakan pengukuran untuk skala liker untuk mengetahui kepraktisan penggunaan Media Gambar dalam pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskripsi kuantitatif. Untuk mengolah data dari validator ahli media dan ahli materi dan respon peserta didik. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat dari penyajian tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Total skor	Skor	Prosentase (%)	Keterangan
----	------	------------	------	----------------	------------

Maksimal					
1	IPK	45	50	90%	Sangat Valid
2	LE	45	50	90%	Sangat Valid
3	RG	40	50	80%	Sangat Valid
4	SM	43	50	86%	Sangat Valid
5	AMZ	43	50	86%	Sangat Valid
6	AYS	41	50	82%	Sangat Valid
7	MMH	40	50	80%	Sangat Valid
8	ZNO	40	50	80%	Sangat Valid
9	JH	39	50	78%	Valid

Dari hasil analisis data yang diperoleh dari angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media gambar berada dalam kualifikasi sangat baik. Dengan demikian revisi terhadap media gambar tidak dilakukan.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji Kelompok Besar terhadap 21 orang siswa kelas IV SDN 1 Lepak Timur. Uji coba kelompok besar dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Media Gambar Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik kelas IV SDN 1 Lepak Timur. Penilaian efektivitas Media Gambar ini dilakukan melalui analisis tes evaluasi hasil belajar. Hasil Uji Coba Kelompok Besar dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil uji coba Kelompok Besar

No	Nama Siswa	Nilai Tes	Nilai KKM (70%)
1	AYM	76	Terlaksana
2	BA	73	Terlaksana
3	FN	73	Terlaksana
4	HH	74	Terlaksana
5	HA	72	Terlaksana
6	GSR	72	Terlaksana
7	IWN	71	Terlaksana
8	IHN	73	Terlaksana
9	MDW	74	Terlaksana
10	MMH	76	Terlaksana
11	MZA.	74	Terlaksana
12	MFI	75	Terlaksana
13	MAL	65	Tidak Terlaksana
14	MHH	76	Terlaksana
15	MA	66	Tidak Tuntas
16	MAI	78	Terlaksana
17	RP	80	Terlaksana
18	SAL	79	Terlaksana
19	SU	75	Terlaksana
20	ZIA	95	Terlaksana
21	TLY	77	Terlaksana

Hasil dari analisis tes hasil belajar dilihat pada tabel 4.11 sangat memuaskan dengan nilai 90,40% melebihi standar nilai yang sudah ditetapkan yaitu 70. dan yang masih belum tuntas ada 2 orang. Dari hasil di atas disimpulkan bahwa Media

Gambar Dengan Pendekatan Kontekstual pada pembelajaran Tematik sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

Dari semua hasil analisis data dari setiap uji coba yang dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil analisis data yang diperoleh dari para ahli desain media, ahli isi materi, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar memiliki rata-rata kualifikasi yang baik/ layak, sehingga media gambar yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan menciptakan produk media ajar berupa Media Gambar Dengan Pendekatan Kontekstual pada materi Tema 6. Tujuan penelitian ini adalah supaya peneliti dapat melihat bagaimana tanggapan peserta didik, guru dan kelayakan Media Gambar. Pada pembahasan ini dibagi menjadi 3 yaitu (1) Proses Pengembangan (2) Validitas produk (3) Efektifitas produk pengembangan.

Proses Pengembangan

Media Gambar dibuat berdasarkan dari kompetensi dasar dan Indikator yang sesuai dengan kurikulum 13. Media Gambar disajikan relevan dengan materi, menarik sehingga pembelajaran terasa lebih menarik bagi peserta didik. Selain itu gambar dikembangkan dengan pendekatan kontekstual agar peserta didik dapat mengkaitkan pengetahuan pribadi atau pengalaman dan kegiatan sehari-hari ke dalam pembelajaran. Metode pengembangan yang dipakai adalah model 4D dari Thiagarajan. Tahapan dari model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (2) Perancangan (3) Pengembangan (4) Penyebaran. Akan tetapi dalam penelitian dan pengembangan ini hanya menggunakan 3 langkah yaitu sampai langkah pengembangan, tanpa menyertai langkah penyebaran karena keterbatasan waktu dan biaya.

Pada tahap pendefinisian peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik dan mendapatkan beberapa permasalahan seperti dalam pembelajaran siswa terlihat kurang antusias dalam menerima pelajaran, kurangnya minat siswa dalam menerima materi membuat suasana pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga pengembangan media ajar sangat tepat bila dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Hal tersebut berdasarkan bahwa di Sekolah Dasar Negeri 1 Lepak Timur belum ada media gambar berbasis kontekstual yang khusus dirancang guru. Selanjutnya peneliti menyebar angket ke pendidik dan peserta didik, berdasarkan hasil angket tersebut diperoleh hasil yang selanjutnya di analisis untuk memperoleh informasi bahwa peserta didik tertarik atau tidak tertarik pada media gambar. Selain itu Media Gambar dengan pendekatan kontekstual akan membantu peserta didik agar lebih mudah paham dengan materi yang diajarkan karena dalam penggunaan media gambar materi tersaji dengan lebih menarik, berkaitan dengan kehidupan nyata yang disering dilalui dalam kehidupannya sehari-hari.

Daya tarik dari media gambar adalah gambar di desain dengan menggunakan gambar yang sering dilihat oleh peserta didik. Penggunaan background dengan warna yang menarik sehingga peserta didik termotivasi dalam proses belajar mengajar. Pendekatan yang dipakai dalam pengembangan media ajar ini mengikuti konsep kurikulum 2013 dan mampu mengembangkan pola pikir peserta didik. Melalui gambar pemaparan materi sangat jelas sehingga mampu menarik minat dan keaktifan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

Pada tahap selanjutnya adalah tahap *Develop* yaitu tahap membuat produk yang sudah disusun konsepnya pada tahap desain. Dimulai dengan membuat gambar patokan, merancang sampul hingga materi/isi sampai bagian penutup. Bahan yang digunakan dalam membuat gambar adalah kertas *Art paper A3 glossy*. Sehingga tampilan gambar terkesan berkilau dan kertas tahan lama tidak

mudah hancur oleh air. Gambar dijilid dengan menggunakan kawat jilid spiral sehingga mudah dalam penggunaannya.

Validasi Produk pengembangan

Media Gambar dengan pendekatan kontekstual ini di validasi oleh 3 orang. 3 orang ahli tersebut adalah Dosen di univertitas Hamzanwadi Selong. Penilaian media ajar dilakukan dengan cara setiap validator ahli di berikan angket penilaian validasi media gambar yang akan diisi dan memberikan nilai pada setiap asfeknya, serta memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan untuk perbaikan media ajar. Landasan yuridis dan teoritis yang digunakan dalam pengembangan yang menjadikan media gambar sebagai substitusi dalam menyediakan bahan pelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan siswa dan sekolah hasil uji validasi materi muatan pelajaran IPS, IPA, dan Matematika, terbukti bahwa perancangan media gambar sangat memperhatikan analisis kebutuhan.

Kevalidan materi media gambar karena ditata sesuai urutan muatan pelajaran dimana pemetaan tersebut lebih cendrung hasil kolaborasi menyeluruh antara suatu konsep dan pelaksananya. Seperti pada deskripsi hasil uji validasi desain media dan isi materi rancangan media gambar dinilai valid dengan nilai 97,14%, 92,72% dan 83,63%. Revisi lebih banyak terhadap kekontrasan warna, artinya tidak ada masalah dalam Media Gambar. Dua hasil validasi yang sangat valid merupakan ciri bahwa strategi penyampaian materi dalam media gambar sangat baik.

Desain Media Gambar yang menarik memposisikan siswa nyaman dan senang dalam belajar, mendorong motivasi, dan mempengaruhi hasil belajar. Respon siswa pada uji perorangan dan uji kelompok dinilai sangat positif, terlihat dari skor tanggapan siswa terendah 78% dan tertinggi 90%. Skor tersebut masi dalam kategori sangat valid, artinya siswa menganggap bahwa Media Gambar yang dikembangkan memiliki kemenarikan dan keterbacaan. Gambar sebagai media dapat memberikan informasi yang fiksatif, manipulative, dan distributive.

Efektifitas Produk Pengembangan

Beradasarkan informasi tabel hasil uji coba kelompok diketahui bahwa media gambar dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik sangat efektif terlihat dari pencapaian siswa yang terdiri dari 12 siswa dan 2 orang guru pada kelompok kecil dan 21 siswa pada kelompok besar sudah mencapai standar minimal. Produk suatu bahan ajar dapat memberikan efek yang baik disebabkan oleh serangkaian proses pengembangan yang ketat dan prosedural. Prosedur yang sudah ditetapkan pada umumnya mengikuti pada model yang ditetapkan Dimulai dengan analisis kebutuhan, perancangan, kemudian dikembangkan, dan hasil pengembangan diimplementasikan dalam suatu pembelajaran guna melihat efektifitasnya.

Langkah Langkah setiap tahapan telah dilakukan dengan baik. Analisis kebutuhan dilakukan dengan pemetaan tema dan sub tema beserta analisis kondisi riil disekolah sebagai pijakan pengembangan. Perancangan produk pun dilakukan dengan serapi mungkin yang harus berpijak pada landasan yuridis kurikulum 2013 dan teoritis pendukung tentang pengembangan Media Ajar terutama Media Gambar. Seorang ahli dalam validasi produk sangat berpengaruh pada hasil

produk sebelum dilakukan uji coba perorangan maupun uji coba kelompok. Pada penelitian dan pengembangan ini, guru kelas mengelola mengelola pembelajaran sesuai dengan rancangan Media Gambar yakni pembelajaran konstruktivis. Urutan urutan Media Gambar mengarahkan guru mengaktifkan pengetahuan awal siswa melalui motivasi, pemfokusan pikiran siswa melalui penyampaian tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Kevalidan materi media gambar ditata sesuai urutan muatan pelajaran dimana pemetaan tersebut lebih cenderung hasil kolaborasi menyeluruh antara suatu konsep dan pelaksanaannya. Seperti pada deskripsi hasil uji validasi desain media dan isi materi rancangan media gambar dinilai valid dengan nilai 97,14%, 92,72% dan 83,63%. Revisi lebih banyak terhadap kekontrasan warna, artinya tidak ada masalah dalam Media Gambar. Dua hasil validasi yang sangat valid merupakan ciri bahwa strategi penyampaian materi dalam media gambar sangat baik. Media gambar dengan pendekatan kontekstual menjadi sangat penting untuk mengatasi kelemahan siswa dalam berfikir kritis dan kreatif, seperti siswa sekolah dasar yang kurang paham pembelajaran yang mendorong mereka untuk berfikir lebih tinggi. Banyak sekolah yang hanya mengandalkan buku teks semata tanpa dilengkapi dengan Media yang didesain secara khusus oleh guru untuk tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Berdasarkan hasil uji coba dan analisis diketahui bahwa media gambar dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik sangat efektif terlihat dari pencapaian siswa dan guru sudah mencapai standar minimal. Produk suatu bahan ajar dapat memberikan efek yang baik disebabkan oleh serangkaian proses pengembangan yang ketat dan prosedural.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusrita, A., Arief, D., Bagaskara, R. S., & Yunita, R. (2020). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.408>
- Ambarita, A. (2015). *Manajemen pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Amira, D. (2017). *Pengembangan LKS Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Subtema Tubuh Manusia Kelas V SD Muhammadiyah 04 Batu*. University of Muhammadiyah Malang.
- Ananda, R., Fadhilaturrahmi, F., & Hanafi, I. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.1190>
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Asyhar, R. (2021). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*.
- Dahlia, D., & Anggraini, P. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Reciprocal Teaching Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 14(1). <https://doi.org/10.37812/fikroh.v14i1.134>
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1207>

- Dianasari, I. (2021). Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd/Mi. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Fahrurrozi, M., Mohzana, & Murcahyanto, H. (2021). Strategi Pembelajaran dan Kemampuan Guru Kelas. *JOEAI(Journal of Education and Instruction)*, 4(1).
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017a). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Development of Picture Media Based on Local Potency for Learning Materials Biodiversity in. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2).
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017b). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2).
- Hasna Prilia, A., Irianto, S., & Sriyanto, S. (2021). Bahan Ajar Tematik Berbasis Kompetensi Peserta Didik di Abad 21. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(2). <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.399>
- Hasnul Fikri, & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In *Samudra Biru*.
- Indana, N. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Kreatif Dengan Pasir Kinetik Padapada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Kediri Tahun Pelajaran 2017 / 2018. In *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Irjus, & Indrawan, H. W. W. E. W. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.pdf. In *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)* (Vol. 1, Issue 1).
- Marjasuwati, M. (2021). Peningkatan pembelajaran keterampilan berbicara melalui media gambar seri. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 6(1). <https://doi.org/10.29210/02943jpgi0005>
- Mohzana. Fahrurrozi., Muh, M. (2021). Pengaruh Penggunaan E-Learning Pada Mahasiswa. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 4(1).
- Muna, E. N., Degeng, I. N. S., & Hanurawan, F. (2019). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(11). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.13045>
- NK, R. (2015). *Strategi Mengajar Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *Media Pembelajaran Inovatif*. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- Octaviani, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7039>
- Perwitasari, S., Wahjoedi, & Akbar, S. (2018). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis kontekstual. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(3).
- Putra, E. D., Marhamah, M., & Ramadan, Z. H. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Nilai-Nilai Budaya Melayu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 2(3). <https://doi.org/10.24036/4.32130>

- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1).
- Ratnaningsih, S., & Nastiti, G. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.3397>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.
- Rosita, Y. D., Jayanti, R., & Ainiyah, N. (2021). Pelatihan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia untuk Guru SMPLB-ACD Pertiwi, Mojokerto. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1). <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i1.3597>
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>
- Safitri, I., & Nurul Fadillah. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat (STM) Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Di SDN 1 Alue Dua. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(1). <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v8i1.1238>
- Saonah, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar Di Kelas I SD Negeri 222 Pasir Pogor. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 1(1).
- Sudrajat, A. (2015). Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran. *Online*(<http://smacepiring.wordpress.com>).
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Cv.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Suherman, E. (2015). Model belajar dan pembelajaran berorientasi kompetensi siswa. *Educare*.
- Sumargono, -. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Literasi Kearifan Lokal untuk Guru SD Se Kota Metro. *Jurnal Sumbangsih*, 1(1). <https://doi.org/10.23960/jsh.v1i1.10>
- Sundari, N. (2016). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2836>
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.332>
- Suryana, D. (2015). Pengetahuan tentang strategi pembelajaran, sikap, dan motivasi guru. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2).
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.

- Susilawati, F., Gunarhadi, G., & Hartono, H. (2020). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Peningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.15068>
- Suwastika, I. W. K. (2018). Pengaruh e-learning sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 13(1), 1–5.
- Trianto, S. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berinovasi Konstruktivistik (Konsep, Landasan Teoritis–Praktis dan Implementasinya)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widyastuti, A., Mawati, A. T., Yuniwati, I., Simarmata, J., Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Gandasari, D., & Inayah, A. N. (2020). *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.