

## **ANALISIS PENGGUNAAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL DARING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD ISLAM AL-AZHAR 21 PONTIANAK**

**Hery Kresnadi<sup>1</sup>, Rio Pranata<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

<sup>1,2</sup>Universitas Tanjungpura

email: [hery.kresnadi@fkip.untan.ac.id](mailto:hery.kresnadi@fkip.untan.ac.id),

[riopranata@fkip.untan.ac.id](mailto:riopranata@fkip.untan.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan bahan ajar multimedia interaktif model online dalam pembelajaran tematik di SD Islam Al-Azhar 21 Pontianak. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti ingin mendeskripsikan atau mendeskripsikan fakta atau gejala yang muncul dalam strategi penggunaan bahan ajar multimedia interaktif model online dalam pembelajaran tematik di kelas V SD. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui: (1) teknik dokumentasi untuk menguji strategi penggunaan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran tematik; (2) teknik observasi untuk menggali data yang berkaitan dengan setiap aktivitas yang terjadi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan respon siswa sebesar 85,6%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa penerapan produk bahan ajar multimedia interaktif model online dalam pembelajaran tematik di SD Islam Al-Azhar 21 Pontianak pada kategori Sangat Baik.

**Kata kunci:** Bahan Ajar, Multimedia Interaktif, Pembelajaran Tematik

## PENDAHULUAN

Pendidikan harus berwawasan masa depan diartikan sebagai pendidikan yang dapat menjawab tantangan masa depan, yaitu suatu proses yang dapat melahirkan individu-individu yang berbekal pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk hidup dan berkibrah dalam era globalisasi. Komisi Internasional bagi Pendidikan Abad ke 21 yang dibentuk oleh UNESCO melaporkan bahwa di era global ini pendidikan dilaksanakan dengan bersandar pada empat pilar pendidikan, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together* (Delors, 1996). Dalam *learning to know* peserta didik belajar tentang pengetahuan yang penting sesuai dengan jenjang pendidikan yang diikuti. Dalam *learning to do* peserta didik mengembangkan keterampilan dengan memadukan pengetahuan yang dikuasai dengan latihan (*law of practice*), sehingga terbentuk suatu keterampilan yang memungkinkan peserta didik memecahkan masalah dan tantangan kehidupan. Dalam *learning to be*, peserta didik belajar secara bertahap menjadi individu yang utuh, memahami arti hidup dan tahu apa yang terbaik dan sebaiknya dilakukan, agar dapat hidup dengan baik. Dalam *learning to live together*, peserta didik dapat memahami arti hidup dengan orang lain, dengan jalan saling menghormati, saling menghargai, serta memahami tentang adanya saling ketergantungan (*interdependency*).

Paradigma pengajaran yang telah berlangsung sejak lama lebih menitikberatkan peran pendidik dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Seperti telah disebutkan pada pendahuluan, dewasa ini paradigma tersebut telah bergeser menuju paradigma pembelajaran yang memberikan peran lebih banyak kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka dari itu diperlukan suatu penyelenggaraan proses

pembelajaran yang betul-betul efektif, baik menyangkut pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, model, teknik dan lain sebagainya, sehingga proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dapat berpengaruh signifikan pada pembentukan kecerdasan hati dan kecerdasan intelek para peserta didik.

Pembelajaran bukan hanya kegiatan guru dalam menyampaikan materi dan tugas-tugas di dalam kelas saja, melainkan proses terjadinya interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar. Interaksi dalam pembelajaran menjadi salah satu ciri utama kegiatan belajar. Guru sebagai fasilitator memiliki peran sangat penting dalam pengembangan potensi siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media serta bahan ajar yang tepat dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang komprehensif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan mengalami kemajuan yang pesat dan berdampak positif, khususnya dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi ini menciptakan banyak inovasi bahan ajar yang canggih dan menarik. Sehingga dengan perkembangan tersebut, siswa dapat belajar di manapun, kapanpun dan dengan siapapun sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka. Bahan ajar merupakan salah satu komponen penunjang pembelajaran yang sangat penting. Bahan ajar terdiri berbagai bentuk, ada bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audio visual serta bahan ajar interaktif. Namun, sebagian besar yang digunakan di sekolah terbatas pada bahan ajar cetak saja. Padahal bentuk bahan ajar lain seperti bahan ajar interaktif lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.

Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 21 Pontianak merupakan sekolah yang dirancang untuk bisa memberikan kontribusi keteladanan dari proses pembelajaran, maupun kualitas output yang memiliki kecerdasan di atas. Hal ini sangat

memungkinkan dilakukan, karena; sekolah tersebut dirancang memang sebagai medan implementasi inovasi profesi kependidikan sehingga dari padanya dapat memberikan dampak ganda, baik bagi output yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembangunan masyarakat maupun bagi kemajuan keilmuan pendidikan.

Berdasarkan kenyataan di atas, sebagai lembaga akademik perlu tampaknya hal tersebut dicermati terkait proses pembelajaran yang terjadi di SD Islam Al-Azhar 21 Pontianak, khususnya yang menyangkut strategi penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dengan model daring pada pembelajaran tematik di SD Islam Al-Azhar 21 Pontianak.

Penelitian ini sangat penting dilakukan agar para guru dapat mengetahui strategi-strategi apa saja yang dapat digunakan dalam penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dengan model daring pada pembelajaran tematik, sehingga dapat mendukung keberhasilan keterlaksanaan proses pembelajaran di kelas yang berdampak pada peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis strategi dalam penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dengan model daring pada pembelajaran tematik di SD Islam Al-Azhar 21 Pontianak secara lebih rinci tujuan penelitian dirumuskan sebagai berikut; (1) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis persiapan yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan bahan ajar interaktif dalam proses pembelajaran; (2) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis rumusan RPP yang dibuat oleh guru dalam menggunakan bahan ajar interaktif dalam proses pembelajaran; (3) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan bahan ajar interaktif dalam proses pembelajaran; (4) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis bentuk evaluasi yang digunakan oleh guru dalam menggunakan

bahan ajar interaktif dalam proses pembelajaran.

## **METODE**

Secara metodologis, penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti ingin menggambarkan atau melukiskan fakta-fakta atau keadaan ataupun gejala yang tampak dalam strategi penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dengan model daring pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Penelitian deskriptif adalah salah satu jenis penelitian yang tujuannya untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai setting sosial atau dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial. Caranya dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti antara fenomena yang diuji. Jenis penelitian deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan sejara deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial.

Jenis penelitian deskriptif kualitatif menampilkan hasil data apa adanya tanpa proses manipulasi atau perlakuan lain. Penelitian ini berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. Variabel penelitian yang akan di amati dalam penelitian ini adalah strategi-strategi yang akan digunakan dalam penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dengan model daring pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Subjek dalam penelitian ini adalah guru di kelas V SD Islam Al-Azhar 21 Pontianak.

Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan melalui: (1) teknik dokumentasi untuk mencermati strategi penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dengan model daring pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar; (2) teknik

observasi untuk menggali data yang terkait dengan kegiatan-kegiatan apa saja yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dengan model daring pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

Sehubungan dengan data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data dalam bentuk dokumen dan hasil observasi maka analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif yaitu dengan melakukan analisis secara langsung terhadap strategi penggunaan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran tematik di kelas V SD melalui proses (1) data *reduction*, yaitu penulis memilih dan memilah-milah data yang akan dianalisis; (2) data *display*, yaitu penulis menampilkan data yang telah dipilih dan dipilah-pilah; (3) *verification*, yaitu penulis menyimpulkan hasil analisis yang telah dibuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Persiapan* yang dilakukan dalam merancang bahan ajar multimedia interaktif diperlukan pengumpulan bahan-bahan seperti pengumpulan video, gambar, animasi bergerak, suara, musik pengiring, pembuatan tombol navigasi, pemilihan background bahan ajar multimedia interaktif dan program aplikasi yang digunakan untuk merancang bahan ajar multimedia interaktif. Produk bahan ajar multimedia interaktif dirancang dengan menggunakan aplikasi powerpoint, *action*, dan *visual basic* yang didesain dan dilengkapi dengan multimedia yang searah dengan materi pembelajaran pada setiap pembelajaran. Materi dari produk ini diolah dan dikembangkan lagi berdasarkan dari buku Bupena Jilid VA, LKS Intan Pariwara Tema 1 organ gerak hewan dan manusia, buku guru dan buku siswa kelas V Tema 1 organ gerak hewan dan manusia. Dalam penerapan produk bahan ajar multimedia interaktif di Sekolah Islam Al-Azhar Pontianak dilakukan secara daring. Peserta didik diberikan modul cara mendownload

produk bahan ajar multimedia interaktif di *google drive*.

*Rancangan* pembelajaran dengan menggunakan produk bahan ajar multimedia interaktif dirancang dengan menggunakan pembelajaran jarak jauh dengan metode pembelajaran *project based learning*. Dengan kegiatan *pertama* persiapan pembelajaran meliputi: (1) Peserta didik diminta untuk mengakses link *google drive* untuk mendownload produk bahan ajar multimedia interaktif sebelum pembelajaran dimulai; (2) Peserta didik diberikan modul cara mendownload produk di *google drive*. (3) Peserta didik yang kesulitan dalam mendownload produk dibimbing secara *online*. Kegiatan *kedua* yaitu pembelajaran meliputi: (1) Peserta didik di minta untuk bergabung ke *zoom meeting* pembelajaran; (2) Peserta didik mengamati tutorial penggunaan produk yang dijelaskan oleh guru yang ditayangkan di *share screen zoom meeting*; (3) Peserta didik di bagi menjadi beberapa kelompok belajar oleh guru; (4) Setiap ketua kelompok belajar di tugaskan untuk membuat *zoom meeting* bersama kelompok belajarnya dengan mendiskusikan materi pada pembelajaran di produk bahan ajar multimedia; (5) Setelah mendiskusikan bersama kelompok belajar, setiap kelompok belajar mempresentasikan materi yang ada pada setiap pembelajaran di *zoom meeting* bersama guru dan kelompok belajar yang lain; (6) Kelompok belajar yang lain dipersilahkan memberikan tanggapan atau pertanyaan kepada kelompok belajar yang presentasi. Kegiatan *ketiga* yaitu penutup meliputi: (1) Peserta didik mengungkapkan perasaannya selama proses pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia interaktif.

*Pelaksanaan* implementasi produk dilakukan dengan mengupload produk folder yang sudah di *export* ke *google drive* peneliti. Sehingga peserta didik bisa mengakses dan mendownload produk bahan ajar multimedia interaktif sebelum proses penelitian pembelajaran jarak jauh

dilaksanakan. Dalam proses mendownload produk bahan ajar multimedia interaktif, peserta didik diberikan modul cara mendownload produk yang berisikan tahapan-tahapan yang harus di ikuti oleh peserta didik agar program produk bahan ajar multimedia interaktif bisa digunakan di laptop peserta didik di rumah. Pada saat proses mendownload produk yang dilakukan oleh peserta didik sebelum hari penelitian, terdapat beberapa kendala dimana ada peserta didik yang tidak mengikuti petunjuk yang ada pada modul, sehingga program yang di download peserta didik tidak bisa dijalankan dan terdapat virus. Sehingga peserta didik diminta untuk menghapus kembali produk yang didownload dan di bimbing dengan mengikuti tahapan-tahapan yang ada pada modul.

*Evaluasi* pembelajaran yang dilakukan dengan cara melihat tanggapan yang diberikan oleh peserta didik di *google form*, selama menggunakan produk peserta didik merasa sangat senang serta temotivasi dalam belajar menggunakan multimedia tetapi peserta didik juga mengharapkan kedepannya produk bahan ajar multimedia interaktif bisa di akses menggunakan android atau iphone.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh respon tanggapan peserta didik 85,6%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa penerapan produk bahan ajar multimedia interaktif dengan model daring pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 21 Pontianak berada pada kategori Sangat Baik.

## **KESIMPULAN**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dengan model daring pada pembelajaran tematik di SD Islam Al-Azhar 21 Pontianak. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan: (1) Persiapan Produk Bahan Ajar Multimedia Interaktif dalam Penerapan Pembelajaran

Model Daring di Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 21 Pontianak. (2) Mengetahui dan menganalisis rencana pembelajaran dalam penerapan produk bahan ajar multimedia interaktif di Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 21 Pontianak. (3) Menerapkan dan Menganalisis Penerapan Pembelajaran dengan menggunakan produk bahan ajar multimedia interaktif di Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 21 Pontianak. (4) Menganalisis hasil penerapan produk bahan ajar multimedia interaktif terhadap peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 21 Pontianak. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh respon tanggapan peserta didik 85,6%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa penerapan produk bahan ajar multimedia interaktif dengan model daring pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 21 Pontianak berada pada kategori Sangat Baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas ada beberapa kendala pokok dalam penerapan produk bahan ajar multimedia interaktif. Kendala pokok yang perlu segera mendapat perhatian oleh pihak sekolah yaitu kepala sekolah dan guru serta dukungan dari orang tua siswa untuk meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan produk hasil pengembangan bahan ajar multimedia interaktif. Adapun beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- (1) Pihak sekolah diharapkan bisa melakukan workshop pelatihan pembuatan bahan ajar multimedia interaktif atau pembuatan media pembelajaran untuk melatih guru-guru dalam penggunaan kemajuan IPTEK sehingga proses pembelajaran daring bisa bervariasi dan bisa membangkitkan minat belajar anak.
- (2) Pihak sekolah lebih sering melakukan koordinasi atau pertemuan antara dengan orang tua murid (secara daring) untuk menjelaskan teknis pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan produk hasil

pengembangan dengan memanfaatkan multimedia interaktif.

- (3) Guru hendaknya bisa mengeksplorasi dirinya untuk menciptakan suatu pembelajaran daring yang bisa membangkitkan motivasi belajar anak dengan mengembangkan IPTEK.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Delors, Jacques. 1996. *Learning: The Treasure Within, Report to UNESCO of the International Commission on Education for the Twenty-First Century*. Paris: UNESCO Publishing.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokus Media.
- Fajri, Zaenol. 2018. *Bahan Ajar Tematik dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013*. *Jurnal Pedagogik*, Vol. 05 No. 01, Januari-Juni 2018 ISSN : 2354-7960, E-ISSN : 2528-5793.
- Mamat S. B. dkk. 2007. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam, Depag RI.
- Muthoharoh, Miftakhul. 2017. *Strategi Dan Metode Pembelajaran Tematik Serta Penerapannya Pada Pembelajaran Pendidikan Agama*. *Jurnal Tasyri'*: Volume 24, Nomor 1, April 2017.
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Banjarmasin: Pustaka Banua.
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Siddiq, M. D. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.