

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS TIK DI SEKOLAH DASAR

Fadhlin Ade Candra

Mahasiswa Prodi S-2 Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan
surel: fadhlicandra@gmail.com

Abstrak

Didalam kurikulum 2013 pembelajaran di Sekolah Dasar telah menerapkan pembelajaran tematik terpadu artinya materi pembelajaran yang disajikan merupakan pengintegrasian dari berbagai mata pelajaran dikemas secara terpadu menggunakan tema dan subtema sebagai pemersatu pembelajaran. Walaupun pembelajaran dilaksanakan secara terpadu, guru harus memahami pada setiap bidang studi terkait pengembangan media pembelajaran yang dikemas secara tematik berbasis TIK. Media pembelajaran tematik merupakan jembatan antara materi pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kebutuhan karakteristik peserta didik SD yang masih berpikir konkret serta memadukan berbagai konsep dalam satu kajian kedalam tema yang terkandung dalam media tersebut. Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan media untuk melakukan kegiatan seperti pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi. Dengan prinsip penggunaan ICT yang efektif dan efisien, optimal, menarik, dan merangsang daya kreativitas, ICT menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan di berbagai bidang pendidikan karena meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajar dengan kata lain Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) menjadi pelengkap sekaligus penguat pemahaman peserta didik terhadap informasi yang termuat dalam media pembelajaran tematik, sekaligus menguatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Sehingga tujuan pembelajaran yang dilaksanakan dapat tercapai dan peserta didik dapat mengembangkan pengalaman belajarnya dari media pembelajaran yang telah dilakukan.

kata kunci : pembelajaran tematik, media pembelajaran, TIK

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman siswa secara langsung, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Hal ini mengingat bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Untuk mendukung hal itu maka kita sebagai guru harus menyiapkan media pembelajaran yang menarik sehingga mendukung proses pembelajaran tersebut.

Guru harus dapat memanfaatkan ICT ataupun TIK secara maksimal dalam menerapkan aktifitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Strategi dan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa menjadi sangat tepat dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Media pembelajaran secara etimologis terdiri dari dua kata, yakni media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti pengantar pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan (Heinich, 2002). Pembelajaran merupakan interaksi antarpeserta didik, peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Kemdikbud, 2014). Jadi media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menjembatani interaksi antarpeserta didik, peserta didik

dengan guru, dan peserta didik dengan sumber belajar, sehingga pesan berupa informasi atau pengetahuan dapat diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran juga disebut sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Dengan demikian, materi pembelajaran yang sulit untuk disampaikan kepada peserta didik dapat diatasi oleh media pembelajaran.

Menurut (Santyasa, 2007) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu :

- a. guru sebagai komunikator
- b. bahan pembelajaran sebagai pesan
- c. media pembelajaran sebagai pembawa pesan
- d. peserta didik sebagai komunikan
- e. tujuan pembelajaran.

Pada awalnya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar berupa alat bantu visual. Sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif dengan dukungan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kaitannya dengan TIK, Media pembelajaran berbasis TIK sangat relevan dengan perkembangan zaman terutama terkait Era Revolusi Industri 4.0 yang menuntut peserta didik peka terhadap keterbukaan informasi, komputerisasi, komputasi, dan automasi.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat membantu guru dalam dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran didalam kelas dapat tercapai. Integrasi TIK dalam pembelajaran dapat mempermudah guru melaksanakan tugas dan fungsinya dan memudahkan peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Hakikat media pembelajaran tidak terlepas dari fungsinya ketika digunakan selama pembelajaran berlangsung.

Menurut Levie dan Lents (1982) fungsi media pembelajaran adalah

- a. Fungsi atensi yaitu Media pembelajaran berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk belajar..
- b. Fungsi afeksi yaitu Media pembelajaran berfungsi untuk menggugah emosi dan sikap peserta didik sehingga peserta didik dapat menikmati aktivitas belajarnya.
- c. Fungsi kognisi yaitu Media pembelajaran berfungsi untuk memperlancar atau mempercepat tersampainya informasi atau pesan berupa materi pembelajaran kedalam benak peserta didik sehingga peserta didik mudah mengingat dan memahami informasi atau pesan tersebut serta tujuan pembelajaran tercapai dan kompetensi terkuasai
- d. Fungsi kompensatoris yaitu Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami materi pembelajaran jika disajikan sesuai dengan karakteristik dan minat peserta didik tersebut.

Menurut Kemp & Dayton fungsi media pembelajaran ada 3 apabila media itu digunakan perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

1. Memotivasi minat dan tindakan

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan subangan material).

2. Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai

pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau teknik motivasi.

3. Memberikan instruksi

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Dari uraian di atas, bahwa [media pembelajaran](#) memiliki fungsi yang sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam penggunaan media, guru harus mampu menggunakan berbagai jenis media sebaik mungkin, termasuk juga melakukan percobaan atau praktek di depan kelas sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut. Dengan kata lain materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorang siswa.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut (Santyasa, 2007) adalah :

1. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
Artinya tidak mungkin peserta didik dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyek tersebut yang dibawa mendekati peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio, visual dan audiovisual.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.
Jika objek dari materi pembelajaran tidak dapat dibawa ke kelas dikarenakan: (1) obyek terlalu besar; (2) obyek terlalu kecil; (3) obyek yang bergerak terlalu lambat; (4) obyek yang bergerak terlalu cepat; (5) obyek yang terlalu kompleks; (6) obyek yang bunyinya terlalu halus; dan (7) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Maka media dapat berperan mengganti objek tersebut
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
Interaksi langsung peserta didik dengan lingkungannya menandakan bahwa proses belajar sedang terjadi dimana pesan yang terdapat pada lingkungan sebagai sumber belajar tersampaikan kepada peserta didik melalui lingkungan yang juga berperan sebagai media pembelajaran.
4. Media pembelajaran menghasilkan keseragaman pengamatan atau memberikan pengalaman dan perspektif yang benar.
5. Media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik.
6. Media pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat siswa.
7. Media pembelajaran membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran juga dapat dikelompokkan berdasarkan fungsi dan bentuknya. Berdasarkan fungsinya, media pembelajaran dapat berbentuk alat peraga dan sarana atau alat bantu pembelajaran.

1. Alat peraga merupakan sebuah atau seperangkat benda konkret yang dibuat, dirancang, dihimpun, atau disusun secara sengaja untuk membantu menanamkan atau mengembangkan materi pembelajaran yang abstrak berupa konsep atau prinsip.
2. Alat bantu merupakan media pembelajaran yang berfungsi teknis sebagai alat pendukung pembelajaran untuk memperlancar kegiatan belajar.

Contoh media pembelajaran berbentuk sarana atau alat bantu adalah proyektor yang berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan bentuknya, media pembelajaran dapat digolongkan kedalam tiga jenis, yaitu :

- a. Media visual
Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan baik diam maupun gerak dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan secara diam menggunakan alat proyeksi misalnya gambar diam yang ditampilkan pada layar menggunakan proyektor.
- b. Media audio
Media audio merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif atau hanya dapat didengar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran. Contoh media audio ini adalah program kaset suara, CD audio, dan program radio.
- c. Media audio-visual
Media audio-visual merupakan media kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Media ini lebih kompleks dibanding jenis media visual dan media audio karena keberadaan visual dan audio dapat saling melengkapi untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran.

Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran di SD yaitu:

- a. Karakteristik pembelajaran
Pada jenjang SD media pembelajaran dikembangkan secara tematik menghubungkan beberapa muatan pelajaran pada satu atau beberapa mata pelajaran supaya diterima oleh peserta didik.
- b. Karakteristik peserta didik
Pada umumnya, peserta didik SD memiliki karakteristik yang senang bermain, bernyanyi, bergerak, berpikir konkret, berimajinasi, bekerja kelompok, dan berkarya sehingga idealnya media pembelajaran dikembangkan relevan dengan karakteristik tersebut.
- c. Karakteristik materi pelajaran
Setiap materi pelajaran memiliki struktur atau dimensi pengetahuan yang beragam, baik berupa pengetahuan faktual, konseptual, atau prosedural dengan objek yang berbeda-beda untuk setiap mata pelajaran. Misalnya, objek kajian pada mata pelajaran Matematika terdiri dari fakta, konsep, relasi, dan operasi, sedangkan pada mata pelajaran IPA terdiri atas fakta, konsep, prinsip, dan teori. Setiap objek kajian atau dimensi pengetahuan idealnya disampaikan kepada peserta didik dengan cara-cara yang relevan dengan karakteristik setiap objek materi pelajaran tersebut.
- d. Tujuan pembelajaran
Efektivitas pembelajaran nampak jika tujuan pembelajaran telah tercapai. Idealnya, media pembelajaran relevan dengan proses belajar peserta didik sehingga dapat menguatkan pengalaman belajarnya dalam menguasai kompetensi-kompetensi tersebut.
- e. Materi pembelajaran
Media pembelajaran yang dikembangkan atau digunakan dalam pembelajaran harus relevan dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas.
- f. Metode pembelajaran
Metode pembelajaran merupakan cara yang diterapkan agar peserta didik menguasai kompetensi tertentu. Artinya media pembelajaran yang digunakan dapat

memperkuat metode pembelajaran yang sedang diterapkan selama pembelajaran berlangsung.

g. Kondisi pembelajaran

Media pembelajaran untuk kondisi pembelajaran individual mungkin berbeda dengan pembelajaran kelompok, kondisi pembelajaran di dalam kelas mungkin berbeda dengan pembelajaran di luar kelas, sehingga kita harus jeli dalam memanfaatkan media sesuai dengan materi yang kita ajarkan

Adapun kriteria media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran di SD yaitu :

1. Ramah terhadap anak
Media pembelajaran yang ramah terhadap anak memungkinkan mereka untuk menggunakannya dengan aman, misalnya ukurannya besar sehingga mudah untuk diamati, bahannya terbuat dari bahan yang aman, dan aspek-aspek lainnya yang aman untuk digunakan dalam pembelajaran
2. Pesan yang disampaikan jelas dan tidak memunculkan makna ganda
Pesan yang disampaikan melalui media pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga tidak menimbulkan mispersepsi, miskomunikasi, dan miskonsepsi.
3. Memfasilitasi keragaman gaya belajar peserta didik
Media pembelajaran yang digunakan harus memungkinkan peserta didik untuk melihat, mendengar, dan beraktivitas fisik lainnya, sehingga dapat memfasilitasi keragaman gaya belajar peserta didik.
4. Dapat memusatkan perhatian peserta didik
Media pembelajaran yang berwarna dan dikemas dengan penampilan yang menarik dapat memusatkan perhatian peserta didik untuk belajar.
5. Tampilannya sederhana tidak terlalu kompleks
Siswa SD belum dapat melakukan aktivitas yang kompleks, sehingga media pembelajaran yang digunakan sebaiknya media pembelajaran dengan penampilan sederhana dan pesan yang tidak terlalu lengkap yang mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam menggunakan media tersebut dan memahami pesan yang di bawanya.
6. Dapat memotivasi peserta didik untuk belajar
7. Media pembelajaran harus dapat membangkitkan semangat dan minat peserta didik untuk belajar.

Berikut merupakan prinsip-prinsip penggunaan media dalam pembelajaran:

1. Penggunaan media pembelajaran tidak menggantikan peran guru secara keseluruhan
Artinya guru tetap menjadi fasilitator dan membimbing siswa didalam belajar
2. Penggunaan media pembelajaran sebagai bagian integral dari pembelajaran
Artinya media pembelajaran yang digunakan bukan hanya sekedar alat bantu pembelajaran, melainkan merupakan bagian integrasi dari pembelajaran yang memiliki peran penting sebagai perantara tersampainya pesan kepada peserta didik.
3. Penggunaan media pembelajaran untuk memecahkan masalah pembelajaran
Artinya media pembelajaran digunakan untuk mengefektifkan interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan sumber belajar.
4. Penggunaan media pembelajaran harus dikuasai oleh guru
Artinya media pembelajaran yang digunakan harus dikuasai oleh guru sehingga pesan yang termuat dalam media pembelajaran tersebut dapat dengan baik diterima oleh peserta didik.

5. Penggunaan media pembelajaran memperhitungkan untung dan ruginya
Artinya kita dapat memanfaatkan media secara efektif dan efisien
6. Penggunaan media pembelajaran terorganisasi dengan baik
Artinya harus menyusun perencanaan penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan penyusunan perencanaan pembelajaran sehingga media pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran
7. Penggunaan media disesuaikan dengan kedalaman dan keluasan pokok bahasan
Artinya pembelajaran harus memfasilitasi seluruh gaya belajar peserta didik dan merangsang peserta didik untuk belajar.

Media Pembelajaran Tematik Berbasis TIK

Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) adalah suatu program sebagai alat bantu untuk memanipulasi dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yakni teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan, manipulasi, dan pengelolaan informasi, sedangkan teknologi komunikasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke perangkat lainnya. Dengan kata lain TIK ini mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. TIK akan selalu melibatkan peran komputer sebagai hasil teknologi, internet sebagai penyedia informasi, dan peralatan komunikasi sebagai penyalur informasi. Kaitannya dengan media pembelajaran, TIK dapat dimanfaatkan sebagai sebagai alat bantu atau media pembelajaran yang melibatkan:

1. Teknologi komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak;
2. Teknologi multimedia seperti kamera digital, kamera video, player suara, player video, dan lain sejenisnya;
3. Teknologi telekomunikasi seperti telepon, telepon seluler, dan lain-lain; dan
4. Teknologi jaringan komputer baik perangkat keras (LAN, Internet, Wifi, dll.) maupun perangkat lunak (Web, e-mail, HTML, Java, PHP, aplikasi basis data, dll.).

Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran sebagai alat bantu atau media pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Krisnadi (2009) menyatakan bahwa integrasi TIK kedalam proses pembelajaran dipercaya dapat:

- a. meningkatkan kualitas pembelajaran;
- b. memperluas akses pembelajaran;
- c. mengurangi biaya;
- d. menjawab tuntutan zaman; dan
- e. mengembangkan keterampilan TIK yang diperlukan peserta didik.

Pemanfaatan TIK sebagai alat bantu atau media pembelajaran dapat berbentuk file slide Power Point, gambar, animasi, video pembelajaran, video simulasi, video grafis, video animasi, video tutorial, audio, program CAI (*Computer Aided Instruction*), program simulasi, dan lain-lain. Media pembelajaran berbasis TIK memiliki kelebihan tersendiri bila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Munir (2008:138) mengungkapkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis TIK sebagai berikut :

- a. Dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas, karena dapat menjelaskan konsep yang sulit atau rumit menjadi mudah atau lebih sederhana
- b. Dapat menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi konkrit (nyata dapat dilihat, dirasakan, atau diraba), seperti menjelaskan peredaran darah dan organ-organ tubuh manusia pada mata pelajaran Sains.
- c. Membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga peserta didikpun mudah dipahami, lama diingat dan mudah diungkapkan kembali.
- d. Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktifitas, dan kreatifitas belajar peserta didik, serta dapat menghibur peserta didik.
- e. Memancing partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran peserta didik.
- f. Materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali (playback). Misalnya menggunakan rekaman video, *compact disk* (cakram padat), *tape recorder* atau televisi.
- g. Dapat membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu objek, namun dalam bentuk nyata menggunakan media pembelajaran.
- h. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, sehingga memberikan pengalaman nyata dan langsung. Misalnya, peserta didik mempelajari tentang jenis-jenis tumbuhan. Mereka langsung melihat, memegang, atau merasakan tumbuhan tersebut.
- i. Membentuk sikap peserta didik (aspek afektif), meningkatkan keterampilan (psikomotor).
- j. Peserta didik belajar sesuai dengan karakteristiknya, kebutuhan, minat, dan bekatnya, baik secara individual, kelompok, atau klasikal.
- k. Menghemat waktu, tenaga dan biaya.

Menurut Adimpharana (dalam Haridanto, 2011, hlm. 3-4), penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dapat memberikan manfaat yang besar jika dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Aktif Media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan memungkinkan peserta didik dapat terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung.
- b. Konstruktif Media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan memungkinkan peserta didik untuk menggabungkan ide-ide baru kedalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk menghasikan pengetahuan dengan tingkatan yang lebih tinggi dari sebelumnya.
- c. Kolaboratif Media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan memungkinkan peserta didik saling bekerjasama untuk berbagi ide, saran, atau pengalaman.
- d. Antusiastik Media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan memotivasi peserta didik untuk belajar.
- e. Dialogis Media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan memungkinkan proses belajar yang komunikatif antarpeserta didik, peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan materi pembelajaran.
- f. Kontekstual Media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan memungkinkan situasi belajar diarahkan pada proses belajar yang bermakna dengan memunculkan hal-hal yang dekat dengan kehidupan peserta didik.
- g. Reflektif Media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan memungkinkan peserta didik dapat menyadari apa yang telah dipelajarinya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.
- h. Multisensori Media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan untuk berbagai moda atau gaya belajar, baik audio, visual, maupun kinestetik.

- i. Berpikir tingkat tinggi Media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan memungkinkan peserta didik tidak hanya melakukan hal-hal yang mekanistik tetapi juga melakukan aktivitas berpikir tingkat tinggi.

Media pembelajaran tematik berbasis TIK memungkinkan peserta didik pada jenjang SD untuk dapat memahami muatan pelajaran secara utuh dan bermakna karena adanya keterkaitan antar muatan pelajaran pada satu atau lebih mata pelajaran dan kaitannya dengan aktivitas mereka sehari-hari sehingga lebih kontekstual. Media pembelajaran tematik berbasis TIK memberikan manfaat yang besar ketika digunakan dalam pembelajaran di SD, di antaranya:

- a. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran integrasi TIK dalam media pembelajaran yang dikemas secara tematik memperkuat proses interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, guru, dan materi pembelajaran.
- b. Memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran media pembelajaran berbasis TIK yang dikemas secara tematik relevan dengan karakteristik peserta didik SD yang masih berpikir secara integral. TIK memiliki peran penting dalam memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh media tersebut.
- c. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik media pembelajaran tematik dikemas secara kontekstual sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik terpadu di SD dan dapat dikemas secara menarik dengan bantuan TIK untuk memusatkan perhatian dan menguatkan minat belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Prosedur Pembuatan Media Pembelajaran Tematik Berbasis TIK

Pembuatan media pembelajaran tematik berbasis TIK memerlukan perangkat keras maupun lunak yang harus diketahui oleh guru. Perangkat keras dapat berupa: komputer, scanner, speaker, mikrofon, CDROM, DVDROM, flashdisk, kartu memori, kamera digital, kamera video, dan sebagainya, sedangkan perangkat lunak yang dapat digunakan pada umumnya telah tersedia meliputi:

- a. Microsoft Word dapat digunakan untuk membuat tampilan tekstual (berupa tulisan) maupun gambar
- b. Microsoft Power Point dapat digunakan untuk membuat slide presentasi untuk menampilkan teks, suara, animasi, video, serta untuk membuat media interaktif dengan fasilitas hyperlink yang dimiliki.
- c. Aplikasi pendukung seperti kind master dan power detektor.
Artinya aplikasi ini sangat mudah bagi kita sebagai pemula ketika kita ingin menampilkan media pembelajaran yang menarik dan menggabungkan berbagai jenis animasinya

Sebagai guru, prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis TIK yang lebih sederhana dan dapat dilakukan oleh setiap guru dengan langkah-langkah sebagai berikut seperti :

- a. Seleksi sumber-sumber belajar. Mengumpulkan sumber-sumber belajar yang memuat materi pembelajaran sesuai dengan topik-topik yang akan diajarkan berdasarkan kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai. Sumber-sumber ini dapat berupa buku guru, buku siswa, buku teks pelajaran, jurnal, atau sumber-sumber di internet.

- b. **Strukturisasi.** Membuat struktur isi (outline) media pembelajaran dan urutan penyajian materi serta bentuk interaksi sesuai dengan alur pembelajaran yang diharapkan. Bentuk interaksi yang dapat dipilih terdiri atas drill, latihan, tutorial, permainan (game), simulasi, eksplorasi, penemuan, atau pemecahan masalah.
- c. **Seleksi materi pembelajaran**

Memilih materi-materi pembelajaran yang sesuai dengan sumber-sumber yang ada dan menyajikannya secara singkat dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif dilengkapi dengan ilustrasi atau visualisasi dalam bentuk gambar, grafik, diagram, foto, animasi, atau audio-video dengan memperhatikan kriteria media pembelajaran tematik berbasis TIK seperti:

1. **Tematik**
Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tema atau subtema pembelajaran dan dikemas secara tematik atau tematik terpadu.
2. **Visibel**
Media pembelajaran yang dikembangkan jelas, memiliki tingkat keterbacaan dan ketajaman grafis yang tinggi, dan memiliki makna.
3. **Menarik**
Media pembelajaran yang dikembangkan berisi pesan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan tampilan yang menarik dan memikat sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan memperkuat proses komunikasi.
4. **Sederhana**
Media pembelajaran yang dikembangkan mengandung pesan yang terfokus dengan pemilihan teks yang tidak mengubah makna pesan dengan bahasa dan tampilan yang lugas.
5. **Berguna**
Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran maupun hasil belajar yang diharapkan.
6. **Tepat**
Media pembelajaran yang dikembangkan berisi pesan dengan makna yang tepat sesuai dengan bidang ilmu disertai penyampaian yang cermat dan didasari oleh sumber yang dapat dipertanggung jawabkan.
7. **Logis**
Media pembelajaran yang dikembangkan berisi pesan yang benar, masuk akal, disusun secara logis, dan mengikuti kaidah keilmuan.
8. **Terstruktur**
Media pembelajaran yang dikembangkan mengandung rangkaian pesan yang disampaikan secara sistematis dengan urutan yang logis dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Penggunaan Media Pembelajaran Tematik Berbasis TIK dalam Pembelajaran di SD

Penggunaan media pembelajaran tematik berbasis TIK dalam pembelajaran di SD membutuhkan kontrol yang ketat dari guru untuk memfasilitasi, membimbing, dan mengarahkan peserta didik selama pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran.

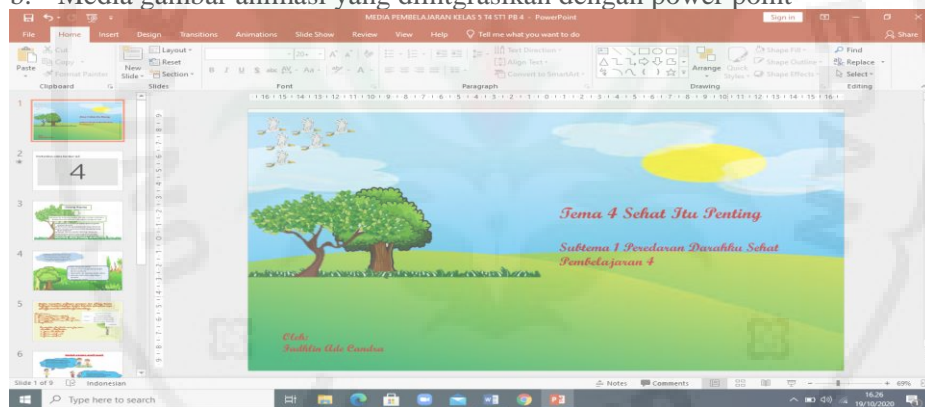
Contoh media Pembelajaran berbasis TIK

- a. Video dengan penggabungan aplikasi
Perhatikan video berikut ini!



Gambar 1. Contoh video

- b. Media gambar animasi yang diintegrasikan dengan power point



Gambar 2. Contoh power point dengan gambar animasi

KESIMPULAN

Berjalannya waktu dan semakin pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi membuat kita harus mengikuti perubahan baik dari segi pembelajaran dan ilmu pengetahuan. Didalam pembelajaran salah satu poin keberhasilan ketika kita mengajar adalah media yang kita gunakan dengan strategi dan model pembelajaran. Penerapan TIK dalam proses pembelajaran merupakan langkah inovatif dalam dunia pendidikan dimana siswa sekarang sudah memasuki generasi Z artinya mereka sudah mengenal teknologi didalam pembelajarannya sehingga kita sebagai guru harus mampu mengimbangi kemampuan peserta didik dari teknologi tersebut. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi dimana pada implementasinya dalam dunia pendidikan kedua aspek ini sangat penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar dikelas, oleh karena itu sebagai guru kita harus mampu mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi siswa didalam kelas dengan menyajikan pembelajaran yang menggunakan media berbasis TIK artinya kita dapat membuat media dengan berbagai gabungan aplikasi yang dirangkum menjadi satu sehingga siswa tertarik karena tampilan media yang digunakan guru. Dengan demikian apabila kita mampu menampilkan media yang menarik dari penggunaan Tik maka tujuan pembelajaran yang dilaksanakan dan diharapkan dapat terlaksana dan dapat mengembangkan kemampuan dan perkembangan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

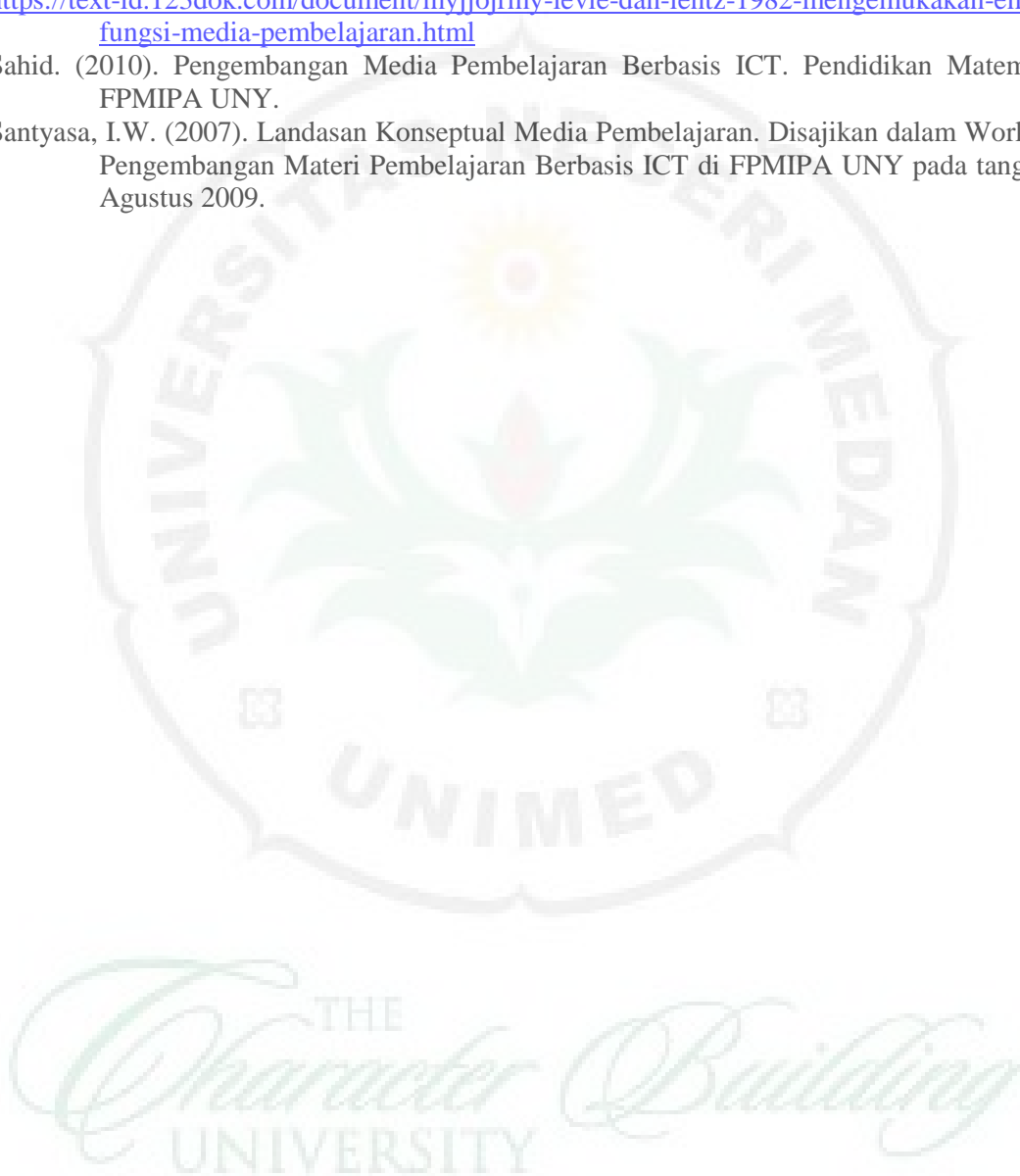
Hernawan, A.H. dkk. (2007). Media Pembelajaran SD. Bandung: UPI Press.

<http://dianefisusanti.blogspot.com/2017/03/fungsi-dan-manfaat-media.html>

<https://text-id.123dok.com/document/myjjojrmy-levie-dan-lentz-1982-mengemukakan-empat-fungsi-media-pembelajaran.html>

Sahid. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Pendidikan Matematika FPMIPA UNY.

Santyasa, I.W. (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Disajikan dalam Workshop Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis ICT di FPMIPA UNY pada tanggal 6 Agustus 2009.





THE
Character Building
UNIVERSITY