



JTIKP 8 1 2021 Kartini
Tambunan
by Mursid Mursid

THE
Character Building
UNIVERSITY

Submission date: 22-Dec-2021 10:19AM (UTC+0700)

Submission ID: 1734862911

File name: JTIKP_8_1_2021_Kartini_Tambunan.pdf (171.53K)

Word count: 3749

Character count: 24527

2
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK**

Kartini Tambunan¹, Harun Sitompul², R. Mursid³

¹SD Swasta Islam An-Nizam Medan Denai, ^{2,3}Pascasarjana Universitas Negeri Medan
kartini@gmail.com¹; profharun@unimed.ac.id²; mursid.tp@gmail.com³

2
Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis problem based learning yang dipergunakan pada pembelajaran tematik di SD Swasta Islam An-Nizam Kecamatan Medan Denai dan mengetahui keefektifan penggunaan media interaktif berbasis problem based learning pada pembelajaran tematik di SD Swasta Islam An-Nizam Kecamatan Medan Denai. Adapun subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Swasta Islam An-Nizam yang berjumlah 25 orang. Sebagai objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, skala respon siswa terhadap media pembelajaran dan tes hasil belajar siswa. Model pengembangan yang akan digunakan untuk mengembangkan perangkat media pembelajaran dalam penelitian ini adalah model Thiagarajan yang dikenal dengan Four-D (Model 4-D). Model 4-D dipilih karena sistematis dan sesuai untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Hasil penelitian yaitu media interaktif berbasis problem based learning yang dipergunakan pada pembelajaran tematik di SD Swasta Islam An-Nizam Kecamatan Medan Denai layak digunakan. Media interaktif berbasis problem based learning pada pembelajaran tematik di SD Swasta Islam An-Nizam Kecamatan Medan Denai efektif digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan Video Pembelajaran, Hasil Belajar Matematika

Abstract: The purpose of this study is to determine the feasibility of interactive learning media based on problem based learning which is used in thematic learning at SD Swasta Islam An-Nizam Medan Denai and to know the effectiveness of the use of interactive media based on problem based learning on thematic learning at SD Swasta Islam An-Nizam Medan Denai. The subject of this research is the students of class V SD Swasta Islam An-Nizam Medan Denai which amounted to 25 people. As object in this research is media of learning, scale of student response to instructional media and test result of student learning. The development model that will be used to develop learning media device in this research is Thiagarajan model known as Four-D (Model 4-D). The 4-D model is compiled because it is systematic and appropriate for developing learning tools. The result of the research is interactive media based on problem based learning which is used in thematic learning at An-Nizam Private Islamic Elementary School of Medan Denai District. Interactive media based on problem based learning on thematic learning at SD Swasta Islam An-Nizam Medan Denai District effectively used.

Keywords: Development, Interactive Media and Problem Based Learning

PENDAHULUAN

Keberhasilan peningkatan mutu sumber daya manusia melalui pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kemampuan guru dalam mendesain suatu proses pembelajaran sehingga siswa memperoleh keterampilan dan nilai yang mencukupi standar nasional. Hal ini tentu didukung oleh kemampuan guru dalam mengajar. Hamalik (2008:44) mengemukakan bahwa mengajar dapat diartikan sebagai (1) menyampaikan pengetahuan kepada siswa, (2) mewariskan kebudayaan kepada generasi muda, (3) usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa, (4) memberikan bimbingan kepada siswa, (5) kegiatan mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik, (6) suatu proses

membantu siswa menghadapi kehidupan sehari-hari.

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dituntut untuk dapat menggunakan media maupun menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga hasil yang dicapai lebih maksimal. Salah satu media tersebut seperti media interaktif dan juga penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tematik seperti penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dimana terjadi perubahan pembelajaran yang melibatkan siswa dengan segala nuansanya, juga menyertakan segala ikatan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar.

Salah satu cara untuk mendapat hasil belajar yang baik adalah merubah paradigma pembelajaran dari model pembelajaran ceramah ke arah model yang sesuai untuk mewakili kebutuhan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, sudah saatnya guru mulai mengalihkan perhatian pada model pembelajaran. Dalam pandangan ini para guru merencanakan dan melaksanakan inovasi alternatif pembelajaran sehingga siswa tidak hanya belajar verbal yang bersifat monoton, tetapi juga memiliki keterampilan-keterampilan untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Juga dapat membantu siswa dalam melaksanakan tugas belajar yang berorientasi kepada siswa.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di dukung oleh pembuatan dan penggunaan media yang tepat. Pengembangan media diantaranya adalah pada media pembelajaran interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa SD Swasta Islam An-Nizam Kecamatan Medan Denai. Pembelajaran *problem based learning* adalah upaya mengajar untuk mengubah suasana belajar yang monoton dan membosankan menjadi suasana belajar yang mengaktifkan siswa dengan memadukan potensi fisik, psikis dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan kekuatan yang integral. Model pembelajaran *problem based learning* berisi prinsip-prinsip sistem perancangan pengajaran yang efektif, efisien dan progresif dengan penyajiannya untuk mendapat hasil belajar yang lebih baik.

Menurut Lehman (2008:117) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tentunya adalah upaya mempermudah komunikasi dan mendukung terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Joyce (2009:119) bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), photo, gambar, grafik, televisi dan computer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang mampu untuk merangsang aktivitas belajar siswa.

Selanjutnya Winkel (2008:133) mengemukakan bahwa media pembelajaran

diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Menurut Sanjaya (2008:108) bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Dengan demikian pemilihan dan penggunaan media yang tepat guna akan menambah efektivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan, karena pemilihan media yang tepat tentu akan memberikan perhatian menarik sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi bagi siswa dan hal ini akan mempermudah terjadinya proses pembelajaran itu sendiri di dalam kelas.

Menurut Arsyad (2011:117) bahwa media memiliki 4 fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi media dapat menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Fungsi afektif dari media dapat diamati dan tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

Menurut Arsyad (2011: 164) bahwa sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi, media diklasifikasikan atas empat kelompok yaitu : (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi berbasis komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Selanjutnya Mursid (2013:125) mengemukakan bahwa pengembangan pembelajaran adalah aktivitas atau proses yang sistematis dalam upaya menghasilkan suatu program pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Proses sistematis karena memiliki komponen-komponen aktivitas yang dipadukan sedemikian rupa secara prosedural. Prosedur sistematis tersebut adalah sebagai suatu perancangan pembelajaran yang di dalamnya memuat tahap-tahap pengembangan.

Seels & Galsgow dalam (Arsyad, 2011:36) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian

pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara tetapi juga memberikan respon aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan skueni penyajian.

Media interaktif adalah sebagai sarana penyaji materi yang akan disampaikan. Media interaktif adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan sehingga memungkinkan terjadinya interaksi. Selanjutnya Supriyadi (2012:8) mengemukakan salah satu contoh media interaktif adalah game dan gambar bergerak. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Sagala (2009:175) menyatakan model dapat dipahami sebagai suatu tipe atau desain, deskripsi atau analogi, suatu system asumsi-asumsi, suatu desain yang sederhana dari suatu sistem kerja, suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner, dan penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya.

Trianto (2009:61) mengemukakan bahwa pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memperoleh informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks.

Trianto (2009:70) menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dikembangkan terutama untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual, belajar tentang berbagai peran orang dewasa melalui kelibatan mereka pengalaman nyata atau simulasi, dan menjadi pembelajaran yang otonom dan mandiri.

Taufiq Amir (2009:32) mengemukakan keunggulan dan kelemahan model pembelajaran *problem based learning* sebagai berikut:

a) Keunggulan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Sebagai suatu model pembelajaran, model pembelajaran *problem based learning* memiliki beberapa keunggulan, di antaranya:

- 1) Model pembelajaran *problem based learning* merupakan tehknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.

- 2) Dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- 3) Dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- 4) Dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 5) Dapat membantu siswa mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, model *problem based learning* juga dapat mendorong untuk dapat melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun hasil belajarnya.
- 6) Melalui model *problem based learning* bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran merupakan cara berpikir dan sesuatu yang dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
- 7) Dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
- 8) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan kemampuan baru.
- 9) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam dunia nyata.
- 10) Dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal terakhir.

b) Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Disamping keunggulan, model *problem based learning* juga memiliki kelemahan yaitu:

- 1) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Keberhasilan model pembelajaran ini membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

Dimiyati dan Mudjiono (2008:297) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Ciri-ciri pembelajaran adalah mendukung proses belajar siswa, adanya interaksi antara individu dengan sumber belajar yang memiliki komponen-komponen tujuan, materi, proses dan evaluasi yang saling berkaitan.

Mardianto (2011:121) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik dapat dilakukan dengan baik apabila diperhatikan rambu rambu berikut bahwa : (1) semua mata pelajaran jangan dipaksakan untuk disatukan atau dipadukan dalam satu tema, (2) dalam menganalisis kompetensi dasar dapat saja terjadi lintas antar semester, (3) apabila kompetensi dasar tidak dapat dipadukan dalam tema sebaiknya dikembangkan tema lain, apabila tidak dapat juga maka dikembangkan tema berdasarkan kompetensi dasar tersebut, dan (4) dalam pembelajaran tematik untuk kelas awal diingatkan bahwa penekanan utama adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, berhitung dan mengembangkan sikap positif terhadap arti kehidupan.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

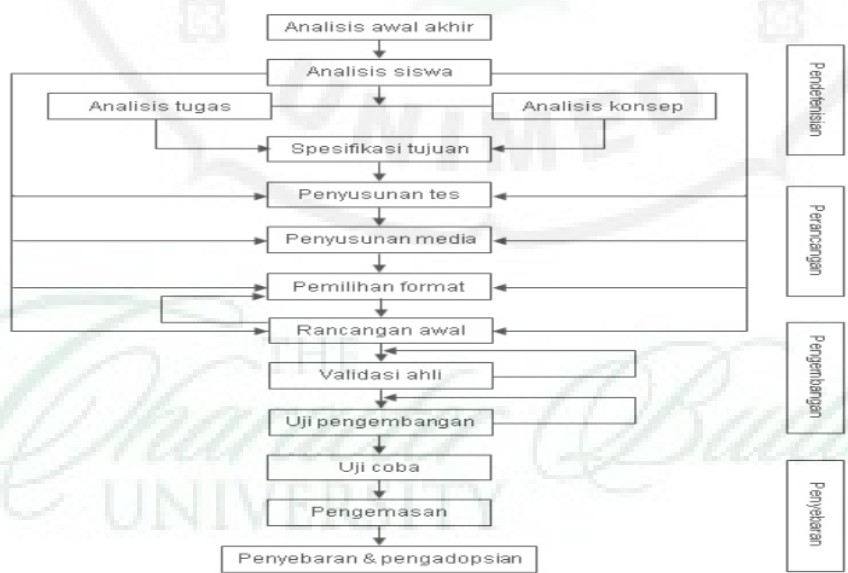
Lokasi penelitian adalah di SD Swasta Islam An-Nizam Jl. Tuba Nomor 62 Kecamatan Medan Denai. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V SD Swasta Islam An-Nizam Kecamatan Medan Denai. Penelitian dilakukan pada semester genap

Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek dari penelitian ini adalah siswa SD Swasta Islam An-Nizam yang terdiri dari kelas V sebagai kelas yang diberi pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *problem based learning*. Sebagai objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, skala respon siswa terhadap media pembelajaran dan tes hasil belajar siswa

Model Pengembangan

Model pengembangan yang akan digunakan untuk mengembangkan perangkat media pembelajaran dalam penelitian ini adalah model Thiagarajan yang dikenal dengan *Four-D* (Model 4-D). Model 4-D dipilih karena sistematis dan sesuai untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Reynolds dalam Rochmad (2012:61) mengemukakan bahwa model *Four-D* tersebut dalam dijadikan sumber ide dan prosedur pengembangan untuk mengembangkan perangkat media pembelajaran dan penyebarannya (*dissemination*) pada bidang lain.



Gambar 1. Model Pengembangan

Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media interaktif pembelajaran adalah berupa instrumen penilaian produk yang dikembangkan. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terdiri dari :

- (1) Lembar Angke
- (2) Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah : (a) lembar angket untuk ahli materi, (2) lembar angket untuk ahli desain pembelajaran, (3) lembar angket untuk ahli perangkat lunak, (4) lembar angket untuk peserta didik.

a. Tes Hasil Belajar

Tes digunakan untuk mengetahui pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yaitu tentang bangun datar dengan penggunaan media video pembelajaran berbasis masalah. Tes yang diberikan dalam berbentuk *essay test* terhadap pemahaman, penguasaan materi, keakuratan melakukan

penyelesaian soal. Tes dilakukan sebelum pembelajaran dan sesudah pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2009:118) mengemukakan bahwa teknik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Data yang diperoleh dari lapangan penelitian selanjutnya dilakukan analisis data. Teknik analisis data dengan menggunakan tahapan analisis sesuai jenis data dan tujuan pelaksanaan pengembangan media video pembelajaran. Teknik analisis data dapat dikemukakan sebagai berikut:

Selanjutnya untuk perhitungan tingkat kelayakan pada media video pembelajaran penilaian adalah dengan pedoman berikut :

Tabel 1. Persentase Kriteria Tingkat Kelayakan

Nilai	Tingkat Kelayakan	Skor
1	Tidak Layak	< 65%
2	Kurang Layak	65% - 74%
3	Layak	75% - 84%
4	Sangat Layak	85% - 100%

Untuk menganalisis keefektifan produk yaitu dari data perbandingan rata-rata hasil belajar kelas PBL dan kelas Ekspositori dengan menggunakan *Independent Samples Test Program SPSS 20*. Dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $sig.2-tailed (0,005) < \alpha = 0,05$ sehingga maka H_0 di tolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Ahli

Tabel 2. Rangkuman Penilaian Ahli Materi Terhadap Media

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Materi Pembelajaran	95,03%	Sangat Baik
2.	Desain Pembelajaran	83,53%	Baik
3.	Media pembelajaran	82,97%	Baik
	Persentase	95,00%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.30 di atas dapat dikemukakan kesimpulan bahwa produk media interaktif berbasis *problem based learning* yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik

Pengujian kelayakan produk yang dikembangkan dianalisis dari validasi kelayakan dari ahli dan kelayakan uji coba kepada siswa. Hasil uji coba validasi kelayakan ahli dan uji coba kelayakan

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media video pembelajaran berbasis masalah materi bangun datar dapat dikemukakan sebagai berikut :

yang berarti bahwa sangat layak digunakan dan dapat memenuhi kebutuhan pelaksanaan pembelajaran tematik.

Tabel 3. Rangkuman hasil ujicoba lapangan

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan	86,13	Sangat Baik
2.	Penyajian	85,94	Sangat Baik
3.	Manfaat	87,47	Sangat Baik
	Rata-Rata	86,51%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabela 4.31 di atas dapat diketahui bahwa penilaian media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* uji coba lapangan dapat dikemukakan kesimpulan bahwa hasil media interaktif yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil uji validasi kelayakan oleh ahli dan dan uji lapangan yang dilakukan kepada siswa membuktikan bahwa produk media interaktif berbasis *problem based leaning* yang dikembangkan termasuk kriteriaa sangat baik yang berabrti bahwa media interaktif yang dikembangkan adalah sangat layak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik khususnya pada siswa SD.

Hasil uji hipotesis keefektifan produk diketahui melalui perbedaan pretes dan postes hasil belajar siswa kelas *problem based learning* dan kelas ekspositori yaitu:

- 1) Kedua data pretes hasil belajar siswa mempunyai nilai $t_{hitung}(0,097) < t_{tabel}(1,671)$ dan $sig.2-tailed(0,923) > \alpha=0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat dikemukakan kesimpulan bahwa kedua kelas memiliki rata-rata pretes hasil belajar yang sama.
- 2) Kedua data postes hasil belajar siswa mempunyai nilai $t_{hitung}(2,967) > t_{tabel}(1,671)$ dan $sig.2-tailed(0,005) < \alpha=0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat dikemukakan kesimpulan bahwa kedua kelas memiliki rata-rata pretes hasil belajar yang berbeda.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji validasi ahli terhadap media video pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan dapat diketahui rata-rata persentase penilain ahli materi sebesar 95,00% dengan kategori sangat baik, rata-rata penilaian ahli desain instruksional sebesar 91,49% dengan kategori sangat baik, rata-rata penilaian ahli media pembelajaran sebesar 85,36 dengan ketagori sangat baik. Keseluruhan rata-rata penilaian ahli sebesar 90,62% dengan kategori

persentase kriteria kesesuaian indikator sangat baik digunakan dan valid untuk digunakan.

Seorang guru dapat memotivasi siswanya agar dapat membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan. Harapan akan tercapainya suatu hasrat atau tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru kedalam diri siswa. Salah satu pemberian harapan itu yakni dengan cara memudahkan siswa dalam menerima dan memahami isi pelajaran yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna

Penggunaan media berperan dalam pelaksanaan pembelajaran, diantaranya adalah untuk menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. Selain itu metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru juga tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar setiap jam pelajaran. Peran media dalam pembelajaran selanjutnya adalah membuat peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, dan aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

Hasil analisis data pretes dan postes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis *problem based learning* dapat dikemukakan bahwa skor rata-rata hasil belajar sebesar 55,00 dan setelah menggunakan media interaktif berbasis *problem based learning* sebesar 84,24 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Selanjutnya keefektifan penggunaan media interaktif yang dikembangkan dapat dibuktikan dari perbedaan postes hasil belajar siswa pada kelas *problem based learning* rata-rata postes sebesar 82,24 sedangkan pada kelas ekspositori sebesar 78,96. Hasil ini membuktikan bahwa adanya keefektifan penggunaan media interaktif berbasis *problem based learning* yang dikembangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, telah banyak dikembangkan media pembelajaran yang menggunakan perangkat komputer. Pembelajaran dengan komputer dapat menyajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual secara menarik. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang semakin pesat.

Sadiman (2012:112) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pun memiliki terkait dengan perangkat lunak berisi pesan pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan.

Kemp dan Dayton dalam Kustandi (2011:20) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal : (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

PENUTUP

Kesimpulan

Setelah melakukan proses atau tahapan pengembangan media interaktif berbasis *problem based learning* dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Media interaktif berbasis *problem based learning* yang dipergunakan pada pembelajaran tematik di SD Swasta Islam An-Nizam Kecamatan Medan Denai layak digunakan.
2. Media interaktif berbasis *problem based learning* pada pembelajaran tematik di SD

Swasta Islam An-Nizam Kecamatan Medan Denai efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Supriono W. (2001). *Psikologi Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta
- Amir, M. Taufiq. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arends, Richard. (2008). *Learning to Teach*. Penerjemah : Helly Prajitno dan Sri Mulyani. New York: McGraw Hill Company
- Arikunto, S., (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*, Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Badjoeadji. (2012). *Pemograman Dengan Microsoft Excel 007 VBA Module E Auditor*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BNSP Depdiknas. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BNSP Depdiknas.
- Buchori, Alma. (2008). *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Dick, W. and Carey. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. 4 th. Harper Colins
- Dimiyati, Mudjiono. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Gardner. (2007). *The Condition of Learning and Theory of Instruction*. Fourth Edition. New York : Holt. Rine Hart and Winston.
- Hamalik. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Joyce, Bruce & Marsha Weil. (2009). *Models of Teaching, New Jersey : Prentice-Hall, Inc.*
- Joyce. B dan weil. M. (2000). *Model of Teaching*, Foreword by James worlfsixth Edition Amerika.
- Mardianto. (2011). *Pembelajaran Tematik*. Medan : Perdana Mulya Sarana
- Moudhoffir. (2007). *Teknologi Instruksional Sebagai Landasan Perencanaan dan Penyusunan Program Pengajaran*, Bandung : Remaja Rosda Karya
- Nasution. (2008). *Metode Research*. Bumi Aksara: Jakarta
- Nur M. (2006). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah*. LPMP Ditjen PMPTK Depdiknas

- Pujianto. (2000). *Pemanfaatan ICT Sebagai Sumber Belajar Sains Dalam Penerapan Problem Based Learning Di sekolah*. Tesis: Jakarta UNJ.
- Purwodarminto. (2000). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- R. Mursid. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi (Suatu Pendekatan Pembelajaran Praktik Berbasis Kompetensi Berorientasi Produksi Pada Pendidikan Teknik Mesin)*. Medan: Unimed Pres
- Rahimah. (2014). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Sirtaegi PBL Pada Mata Pelajaran Pattern Making Kelas X SMK N 8 Medan*. Tesis. Medan: UNIMED.
- Rahmadina. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah Pada Perkuliahan Mikrobiologi Terapan Pada Prodi Pendidikan Biologi*. Tesis. Medan : UNIMED
- Roestiyah, N. K. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rozali. (2103). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press
- Rusmono. (2012). *Strategi pembelajaran Dengan Problem Based Learning itu perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sagala, Syaiful. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukirman. (2012). *Kinerja Pimpinan Jurusan di Perguruan Tinggi: Teori, Konsep dan Korelatnya*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Sukma Pertiwi. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning Pada Materi Kultur Jaringan Kelas XII SMA Negeri 1 Simpang Empat Asahan*. Tesis. Medan: UNIMED.
- Supriyadi. (2012). *Internet Masuk Sekolah, Pemberdayaan Guru dan Siswa dalam Era Sekolah Berbasis E Learning*. Bandung: PT. Telkom
- Susilana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Trianto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Penerbit Prestasi Pustaka, Jakarta.
- Usman, U. (2010). *Menjadi Guru Profesional*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Van de Walle, J.A. (2008). *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Erlangga
- Winkel, WS. (2008). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id Internet Source	2%
2	Syafni Gustina Sari, Ahmad Fauzan, Armiami Armiami, Yerizon Yerizon. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Problem Based Learning di Kelas V SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021 Publication	2%
3	ekosistem-sawah6a.blogspot.com Internet Source	2%
4	es.scribd.com Internet Source	2%
5	123dok.com Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

