

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK DI KELAS III SEKOLAH DASAR DENGAN MEDIA KUBUS MISTERI MELALUI PERMAINAN KETERAMPILAN MENANGKAP

Chayanny

Magister Teknologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

cahya230188@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the steps of applying thematic teaching materials with the mystery cube media through the game of catching skills. They need direct body interaction through games and socializing with teachers and peers to stimulate their gross motor skills. The study results have shown that the media has shown its superiority in helping teachers and teaching staff convey learning messages and is faster and easier for students to grasp. The media have positive and synergistic forces that can change their attitudes and behavior towards creative and dynamic changes. In this regard, the role of the media is very much needed in learning, where the current development of the media is no longer seen as just a tool but is an essential part of the education system in learning. Through learning while playing, students are expected to be able to participate in learning activities in a fun way by achieving the essential competencies and indicators that have been set. The research design uses methods of research and development (Research & Development) with the ADDIE approach. The results of this study are expected to change student feelings after studying the material using thematic teaching materials with mystery cube media through capturing skills. Namely, students feel motivated to learn to have confidence and be responsible. So it can be concluded that teaching materials are declared feasible and effective for learning.

Keywords: *Teaching Materials, Thematics, Innovative Media, R&D with ADDIE approach.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah penerapan bahan ajar tematik dengan media kubus misteri melalui permainan keterampilan menangkap. Dimana mereka sangat membutuhkan interaksi tubuh secara langsung melalui permainan dan dalam bersosialisasi dengan guru dan teman sebaya, guna merangsang motorik kasarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media telah menunjukkan keunggulannya dalam membantu guru dan tenaga kependidikan dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan mudah dipahami oleh siswa. Media memiliki kekuatan positif dan sinergis yang mampu mengubah sikap dan perilakunya menuju perubahan yang kreatif dan dinamis. Berkaitan dengan hal tersebut maka peran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana perkembangan saat ini media tidak lagi dipandang hanya sebagai alat tetapi merupakan bagian penting dari sistem pendidikan dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran sambil bermain, siswa diharapkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dengan mencapai kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan. Desain penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dengan pendekatan ADDIE. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengubah perasaan siswa setelah mempelajari materi menggunakan bahan ajar tematik dengan media kubus misteri melalui keterampilan menangkap yaitu siswa merasa termotivasi untuk belajar memiliki percaya diri dan bertanggung jawab. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dinyatakan layak dan efektif untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Tematik, Media Inovatif, R&D dengan pendekatan ADDIE.

1. PENDAHULUAN

Belajar menurut Lambert dan McCombs seperti dikutip Suradika dkk. (2020:102) merupakan proses konstruktif yang terjadi ketika peserta didik secara aktif terlibat dalam menciptakan pengetahuan dan pemahamannya sendiri dengan menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya yang sudah dimiliki. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/ media tertentu ke penerima pesan, Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi (Arief S. Sadiman dkk. 2018:11). Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media.

Dalam proses pembelajaran, pengembangan potensi-potensi siswa harus dilakukan secara menyeluruh dan terpadu. Pengembangan potensi siswa secara tidak seimbang pada gilirannya menjadikan pendidikan cenderung lebih peduli pada pengembangan aspek kepribadian tertentu saja, bersifat partikular dan parsial. Padahal sesungguhnya pertumbuhan dan

perkembangan siswa merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh semua sekolah dan guru, dan itu berarti sangat keliru jika guru hanya bertanggung jawab menyampaikan materi pelajaran pada bidangnya saja (Sahlan dan Prastyo 2012:128).

Pembelajaran yang mengembangkan karakter bangsa seperti Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan Bahasa Indonesia dalam pelaksanaan pembelajarannya lebih banyak menekankan pada aspek kognitif dari pada aspek afektif dan psikomotor. Di samping itu, penelitian dalam mata- mata pelajaran yang berkaitan dengan pendidikan nilai belum secara total mengukur sosok utuh pribadi siswa.

Berdasarkan kondisi peserta didik dikelas 1-3 Sekolah Dasar berada di rentangan usia dini. Pada usia tersebut seluruh aspek perkembangan kecerdasan seperti IQ, EQ dan SQ tumbuh berkembang sangat luar biasa. Pada umumnya tingkat perkembangannya masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana (Ryan dan Deci 2000:11). Proses pembelajaran masih bergantung kepada objek-objek konkret dan pengalaman yang dialami secara langsung.

Atas dasar pemikiran tersebut, maka model pembelajaran untuk kelas

awal (kelas 1-3) lebih sesuai jika menggunakan pembelajaran tematik dengan pengembangan bahan ajar media kubus misteri melalui permainan keterampilan menangkap. Oleh karena itu pembinaan dan perangsangan tumbuh kembang anak sebaiknya dilakukan dengan kegiatan belajar sambil bermain agar kemampuan motoriknya berkembang secara optimal.

Pembelajaran tematik merupakan sebuah pembelajaran yang” menyentuh” semua aspek kebutuhan anak, sebuah pembelajaran yang terkait, tidak terkotak- kotak dan dapat merefleksikan dimensi, keterampilan dengan menampilkan tema- tema yang menarik dan kontekstual. dikembangkan dalam konsep pendidikan kecakapan hidup yang terkait dengan pendidikan personal dan sosial, pengembangan berpikir, kognitif, dan pengembangan persepsi motorik dapat teranyam dengan baik apabila materi ajarnya dirancang melalui pembelajaran tematik.

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah penelitian di ungkapkan sebagai berikut: 1. Sebagian guru menjadikan buku guru dan buku siswa sebagai satu-satunya sumber belajar, 2. Masih ada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, 3. Guru kurang paham penggunaan buku guru dan buku siswa, 4. Bahan ajar yang digunakan kurang sesuai dengan

indikator pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai secara efektif, 5. Belum tersedianya bahan ajar sebagai sumber belajar lain yang memuat ide-ide guru yang disesuaikan dengan kondisi siswa serta lingkungan sekitar, 6. Kurang sesuai materi pelajaran pada buku siswa dengan indikator yang ada pada buku guru.

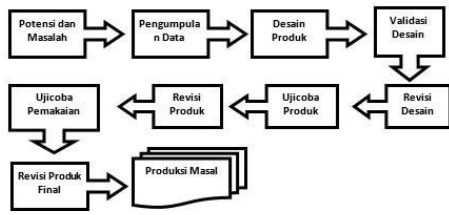
Masalah dalam penelitian ini dibatasi agar ada titik fokus yang menjadi studi kajian. Pembahasan pada penelitian ini difokuskan pada aspek : (a) Pengembangan bahan ajar tematik, dan (b) Bahan ajar yang dikembangkan dibatasi untuk pembelajaran kelas III semester 1. Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah (a) bagaimana mengembangkan bahan ajar tematik di kelas III sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif?, dan (b) bagaimana menghasilkan bahan ajar tematik yang menarik, praktis, dan efektif.

2. PEMBAHASAN

• RESEARCH & DEVELOPMENT METHODE

Metode penelitian yang saya gunakan adalah Penelitian & Pengembangan (*Research & Development*) dengan pendekatan ADDIE. Penelitian ini mengembangkan produk bahan ajar tematik berbasis

character building untuk siswa kelas III sekolah dasar.



Gambar 1 Langkah-langkah penggunaan metode R&D (Sugiyono 2019)

Agar produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan maka penelitian pengembangan ini mengadopsi model pengembangan Borg & Gall. Model ini terdiri dari sepuluh (10) tahapan. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam penelitian R & D terdiri atas 10 langkah sebagaimana berikut ini: (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi Produk; dan (10) Produksi masal. Secara skematis langkah - langkah tersebut dapat ditunjukkan seperti pada gambar berikut ini.

Dalam konteks penelitian dan pengembangan bahan ajar tematik kelas 3 sekolah dasar dengan media kubus misteri melalui permainan keterampilan menangkap langkah-langkah tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

✓ Potensi dan Masalah Penelitian

Dalam Potensi Diri adalah kemampuan yang dimiliki setiap individu yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan dalam berprestasi atas kemampuan yang terpendam pada diri seseorang. Anak didik tidak jarang mengalami kesulitan dalam memahami diri sendiri, dalam memahami diri sendiri terkait dengan sekolah adalah menyadari kehadirannya di sekolah dalam rangka belajar.

Menurut Teory Gardner (dalam Azzet 2011:235) yang merupakan tokoh pendidikan dunia menyatakan bahwa pada hakikatnya setiap anak cerdas. Pesatnya kemajuan teknologi memiliki banyak manfaat namun juga mendatangkan masalah yang cukup serius, khususnya pada perkembangan sosial anak-anak. Dimana anak yang memiliki kecenderungan kecanduan gadget akan memiliki sifat anti sosial dan sulit beradaptasi dengan lingkungan serta orang-orang baru. Penggunaan gadget yang berlebihan memiliki banyak efek negatif pada anak-anak, di antaranya adalah stres, kecanduan, depresi, dan masalah emosional, kognitif dan moral gangguan perkembangan, selanjutnya sangat berbahaya bagi anak yang tidak memperhatikan orang di sekitarnya karena sibuk dengan gadgetnya

✓ **Pengumpulan Data**

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah data primer. Data pertama berupa hasil validasi bahan ajar yang diberikan *validator*. Data kedua diperoleh pada pelaksanaan uji coba. Pada uji coba ini diambil data berupa: (1) hasil observasi keterlaksanaan RPP dari *observer*, (2) hasil respons guru terhadap bahan ajar yang digunakan, (3) respons siswa setelah bahan ajar diuji cobakan, dan (4) hasil belajar siswa yang ditinjau dari aspek keterampilan membaca dan hasil tes.

✓ **Desain Produk**

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi untuk melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Walaupun begitu penggunaan media sebagai alat bantu tidak bisa sembarang menurut sekehendak hati guru. Tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan pada pencapaian kompetensi dasar dan indikator. Produk yang akan dihasilkan adalah sebuah kubus misteri. Adanya produk ini di buat dengan harapan dapat menjadi media yang tepat dan cepat dalam mengembangkan media bahan

ajar, rancangan produk tersebut dibuat guru dengan menggunakan peralatan yang lebih ekonomis dan efisien. Hasil akhir dari kegiatan *research and development* adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya. Yakni disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan materi pembelajaran. Komponen pendukung dalam penyampaian materi adalah berupa gambar dan kalimat pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran tematik.. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar adalah:

a) Rancangan Pembelajaran Tematik (RPP)

Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu diterapkan dalam pelaksanaan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dikembangkan berbasis pada kompetensi yang sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan siswa menjadi; (1) manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; (2) manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan (3) warga negara yang demokratis, bertanggung jawab (Kemendikbud 2015).

Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam

beberapa materi, pelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

- b) Pola bentuk/ukuran
- c) Warna
- d) Kalimat pertanyaan

Kalimat pertanyaan merupakan kalimat yang mengandung makna sebuah pertanyaan. Arti Kalimat tanya adalah kalimat yang berisi pertanyaan kepada pihak lain untuk memperoleh jawaban dari pihak yang ditanya.

- e) Gambar

Gambar yang dipilih adalah gambar-gambar yang bersifat instruksi atau arahan untuk melakukan suatu tugas dalam pencapaian pembelajaran tematik.



Gambar 2 Desain Produk kubus misteri



Gambar 3 Menempelkan pertanyaan terkait pembelajaran tematik



Gambar 4 Pada setiap sisi-sisi kubus diberikan pertanyaan terkait pembelajaran tematik

✓ **Validasi Desain**

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini kubus misteri secara rasional dikatakan lebih efektif dibandingkan produk media sebelumnya. Lembar validasi merupakan serangkaian data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari validator yaitu validator ahli materi. Adapun ahli materi berkewajiban meninjau tentang kesesuaian antara materi dengan produk bahan ajar yang. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelumnya peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai dikembangkannya produk tersebut.

✓ **Perbaiki Desain**

Setelah desain kubus misteri divalidasi melalui diskusi dengan beberapa guru (pendidik), maka akan dapat diketahui kelemahan-kelemahannya. Desain akan dibuat ulang guna meminimalisir kelemahan-kelemahan-kelemahan yang telah ditemukan pada tahap validasi.

✓ **Uji coba Produk**

Jika validasi dan revisi telah dilakukan maka Produk dapat langsung diuji cobakan. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan kubus misteri pada kelompok terbatas. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan mencari informasi apakah produk tersebut lebih efektif dibanding dengan produk yang lama. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas produk lama dengan yang baru. Indikator efektivitas produk tersebut adalah anak terlihat gembira saat melakukan kegiatan permainan menangkap media pembelajaran kubus misteri serta dapat menampilkan aksi yang diminta oleh instruksi pada gambar baik secara verbal maupun *gesture*. Anak pun terlihat antusias untuk berinteraksi satu dengan yang lain. Eksperimen dapat dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai program pembelajaran baru

(*before-after*). Berikut ini adalah gambar aktivitas uji coba produk pengembangan bahan ajar tematik di kelas III sekolah dasar dengan media kubus misteri melalui permainan keterampilan menangkap.



Gambar 5 Guru memberikan aba-aba bahwa permainan dimulai dan memberikan penjelasan pertanyaan yang akan di berikan ke siswa dengan cara melempar sebuah kubus misteri ke siswa secara acak.



Gambar 6 Guru melempar sebuah kubus misteri sesuai dengan lemparan guru dan siswa yang menangkap kubus misteri tersebut harus bisa menjawab pertanyaan yang tertera di kubus misteri tersebut.



Gambar 7 Siswa menangkap kubus misteri dan harus bisa menjawab pertanyaan yang tertera di kubus misteri tersebut.

✓ **Revisi Desain**

Jika pengujian efektivitas produk pada terbatas di atas menunjukkan hasil yang lebih efektif dari produk lama atau sebelum menggunakan produk maka selanjutnya simulasi dapat dilakukan pada kelompok yang lebih luas. Namun jika masih ada kelemahan maka harus di desain ulang kembali agar keefektivitasan dan keberhasilan tujuan produk dapat tercapai.

✓ **Pembuatan Produk Masal**

Apabila produk tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian maka produk tersebut dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Akhirnya produk tersebut juga dapat secara masal untuk disebarluaskan di pasaran.

• **ADDIE APPROACH**

Selain menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang ditawarkan Sugiyono tersebut, peneliti juga bisa menggunakan pendekatan ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* (Branch 2010)

Pada perkembangannya, terdapat suatu model yang bisa mengatasi itu semua dengan model yang sistematis, model tersebut dikenal dengan model ADDIE. Model ADDIE ini adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Model ADDIE bergantung pada setiap tahap yang dilakukan dalam urutan yang diberikan. Namun, dengan fokus pada refleksi dan literasi. Model ini memberi pendekatan yang berfokus pada pemberian umpan balik untuk perbaikan terus-menerus.

ADDIE adalah konsep pengembangan produk. Konsep ADDIE sedang diterapkan di sini untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Filosofi pendidikan untuk penerapan ADDIE ini adalah bahwa pembelajaran yang disengaja harus berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan inspiratif. Konsep pengembangan

produk secara sistematis telah ada sejak terbentuknya komunitas sosial.

Membuat produk menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu alat paling efektif saat ini. Karena ADDIE hanyalah sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka panduan untuk situasi yang kompleks, sangat tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya. Tujuan dari buku ini adalah untuk memperkenalkan ADDIE sebagai proses fundamental untuk menciptakan sumber belajar yang efektif (Branch 2010).

	<i>Ana lyze</i>	<i>Desi gn</i>	<i>Devel op</i>	<i>Imple ment</i>	<i>Evalu ate</i>
<i>Concent</i>	Identify the probable causes for a performance gap	Verify the desired performances and appropriate testing methods	Generate and validate the learning resources	Prepare the learning environment and engage the students	Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation
<i>Common Procedure</i>	1. Validate the performance gap 2. Determine instructional goals 3. Confirm the intended audience 4. I d	7. Conduct a task inventory 8. C o m p o s e p e r f o r m a n c e o b j e c t i v e s 9. Gene rate testing strategies 10. Calc ulate return on investmen t	11. Generate content 12. Select or develop supporting media 13. Develo p guidanc e for the student 14. Develo p guidanc e for the teacher 15. Conduct formativ e revision s 16. Cond uct a Pilot Test	17. P r e p a r e t h e a c h e r 18. P r e p a r e t h e s t u d e n t	19. Determine evaluation criteria 20. Select evaluat ion tools 21. Conduct evaluation s

e n t i r y r e q u i r e d r e s o u r c e s				
5. Determine potential delivery systems (including cost estimate)				
6. Com pose a project management plan				
<i>Analy Sum mary</i>	<i>De si gn Br ie f</i>	<i>Lea rni g Re so uur ce s</i>	<i>Imple ment ati on Strat egy</i>	<i>Ev al ua ti on Pl an</i>

Gambar 8 Prosedur desain instruksional umum yang diselenggarakan oleh ADDIE

Penjabaran Rancangan dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Tematik di kelas III Sekolah Dasar dengan Media Kubus misteri Melalui Permainan Keterampilan Menangkap. Menggunakan Model ADDIE yang digunakan adalah sebagai berikut:

✓ **Analysis (Analisis)**

Pada tahap ini adalah tahap mendefinisikan masalah, mengidentifikasi sumber masalah, dan menentukan solusi yang mungkin dari

masalah tersebut (Muruganantham 2015). Pada tahap awal dilakukan analisis deskriptif yang terdiri dari beberapa kegiatan.

- a) Analisis kompetensi dasar dan indikator. Menganalisis kompetensi dasar, dan indikator hasil belajar pembelajaran tematik berdasarkan struktur kurikulum pendidikan nasional dan silabus pembelajaran.
- b) Pada tahap ini meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada siswa; (b) melakukan analisis karakteristik siswa tentang kapasitas belajarnya, keterampilan, sikap yang telah dimiliki siswa serta aspek lain yang terkait; (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.
- c) Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui keadaan siswa di kelas III SD yang akan menjadi sasaran penggunaan bahan ajar. Keadaan siswa yang dimaksud antara lain: pengetahuan awal yang dimiliki, minat dan bakat secara umum, gaya belajar dan kemampuan berbahasa.

✓ **Design (Rancangan)**

Tahap desain akan diaplikasikan dalam beberapa kegiatan.

- a) Pemilihan bentuk media. Pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu anak untuk memahami materi yang diberikan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga lebih memahami materi itu sendiri, sehingga bentuk media yang dipilih adalah permainan ketrampilan menangkap pada sebuah pengembangan bahan ajar (media pembelajaran) kubus misteri.
- b) Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang bahan ajar pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar melalui pengembangan bahan ajar yaitu media pembelajaran kubus misteri . Berdasarkan analisis pada tahap analisis maka dilakukan perancangan terhadap bahan ajar pembelajaran tematik dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan rancangan perencanaan pembelajaran KI dan KD yang telah ditetapkan kurikulum. Dari KD dijabarkan beberapa indikator, setelah itu

pengembangan bahan ajar dengan media pembelajaran kubus misteri

- c) Memetakan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran tematik dengan menempelkan pertanyaan-pertanyaan pada sebuah kubus misteri.
- d) Mendesain kubus misteri untuk mempermudah pengembangan desain penyajian materi dan mengidentifikasi materi mana yang harus dibuat, diperoleh, atau disusun dengan konsep yang telah ditentukan

✓ **Develop (Pengembangan)**

Tahap pengembangan merupakan tahap dimana komponen-komponen yang dibutuhkan disusun menjadi satu kesatuan berdasarkan fungsinya. Pengembangan dilakukan berdasarkan rencana tahap desain. Kegiatan tahap pengembangan:

- a) Rancangan Pembelajaran Tematik (RPP)

Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu diterapkan dalam pelaksanaan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dikembangkan berbasis pada kompetensi yang sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan siswa menjadi; (1) manusia

berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; (2) manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan (3) warga negara yang demokratis, bertanggung jawab (Kemendikbud 2015).

Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

- b) Pola bentuk/ukuran
- c) Warna
- d) Kalimat pertanyaan
- e) Gambar

Gambar yang dipilih adalah gambar-gambar yang bersifat instruksi atau arahan untuk melakukan suatu tugas dalam pencapaian pembelajaran tematik.

✓ **Implement (Implementasi)**

Pengembangan produk akhir adalah sebuah bentuk kubus, kubus tersebut saya beri nama kubus misteri. Kubus misteri tersebut terdiri dari 6 sisi, setiap sisi mempunyai warna yang berbeda, dan masing-masing warna mewakili materi pembelajaran tematik

Ini adalah aturan mainnya:

- a) Guru memberikan penjelasan pertanyaan yang akan di berikan ke siswa dengan cara melempar sebuah kubus misteri.
- b) Mengapa disebut kubus misteri?
- c) Karena guru menempelkan pertanyaan-pertanyaan pada sisi-sisi kubus dan siswa belum mengetahui pertanyaan-pertanyaan tersebut dan guru merahasiakannya.
- d) Ketika siswa sudah memahami aturan permainan, maka permainan akan dimulai
- e) Guru memberikan aba-aba bahwa permainan dimulai.
- f) Guru melempar sebuah kubus misteri sesuai dengan lemparan guru dan siswa yang menangkap kubus misteri tersebut harus bisa menjawab pertanyaan yang tertera di kubus misteri tersebut.

✓ **Evaluate (Evaluasi)**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Bahan Ajar Tematik di kelas III Sekolah Dasar dengan Media Kubus misteri Melalui Permainan Keterampilan Menangkap. Produk tersebut telah diuji cobakan pada siswa kelas III Sekolah Dasar di SDIT IBNU RUSYD dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang.

Selain penilaian/ evaluasi yang dilakukan oleh guru, stimulus ini harus dievaluasi setiap masa berakhirnya pencapaian KD dan pengembangan indikator pembelajaran yang dimainkan. Apakah tujuan pembelajaran telah terpenuhi atau belum. Jika belum maka permainan harus diulangi sebelum berganti materi pelajaran berikutnya. Evaluasi ini juga melibatkan guru, orang tua dan siswa.

3. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dari Pengembangan Bahan Ajar Tematik di kelas III Sekolah Dasar dengan Media Kubus misteri Melalui Permainan Keterampilan Menangkap. maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran tematik dengan sebuah kubus misteri telah dikembangkan Pada perkembangannya, terdapat suatu model yang bisa mengatasi itu semua dengan model yang sistematis, model tersebut

dikenal dengan model ADDIE. yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Kedua, pengembangan bahan ajar dengan media pembelajaran Kubus misteri telah dinyatakan efektif dilihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas siswa dapat dilihat dari hasil pengamatan siswa pada satu uji coba. Ketiga, adapun perubahan yang dirasakan siswa setelah mempelajari materi menggunakan bahan ajar dengan media pembelajaran Kubus misteri, siswa merasa termotivasi untuk belajar, dapat menghargai perbedaan, memiliki kepercayaan diri dan bertanggung jawab. Adapun hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian pengembangan selanjutnya

4. REFERENSI

- Arief S. Sadiman, Harjito, Anung Haryono, dan R. Rahardjo. 2018. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. 18 ed. Depok: PT Raja grafindo persada.
- Azzet, Akhmad Muhaimin. 2011. *Urgensi pendidikan karakter di Indonesia: revitalisasi pendidikan karakter terhadap keberhasilan belajar dan kemajuan bangsa*. Cet. 1. Sleman, Jogjakarta: Penerbit dan distributor, Ar-Ruzz Media.
- Branch, Robert Maribe. 2010. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US.
- Depdiknas. 2007. "Panduan Pengembangan Bahan Ajar."
- Dimayati, dan Mudjion. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemdiknas, Puskur. 2010. "Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa."
- Kemendikbud. 2015. "Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2015 Sekolah Dasar Luar Biasa."
- Mu'in, Fatchul. 2019. *Pendidikan karakter: konstruksi teoretik dan praktik*. 2 ed. disunting oleh M. Sandra. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum yang disempurnakan: pengembangan standar kompetensi dan kompetensi dasar*. 2 ed. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muruganatham, G. 2015. "Developing of E-Content Package by Using ADDIE Model." *International Journal of Applied Research*.
- Rusman. 2011. *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Ryan, Richard M., dan Edward L. Deci. 2000. "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being." *American Psychologist* 11.
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 1986. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan Pemanfaatannya*. 1 ed. Jakarta: Rajawali.

- Sahlan, Asmaun, dan Angga Teguh Prastyo. 2012. *Desain pembelajaran berbasis pendidikan karakter*. Vol. 2. disunting oleh R. T. Sari. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. 1 ed. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. 4 ed. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode penelitian pendidikan*. 1 ed. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suradika, Agus. 2000. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: UMJ Press.
- Suradika, Agus, Widia Winata, Dirgantara Wicaksono, dan Rifqiyati Rifqiyati. 2020. "Efektivitas Bahan Instruksional Pendidikan Agama Islam." *Instruksional* 1(2):98–110. doi: 10.24853/instruksional.1.2.98-110.
- Trianto. 2010. *Model pembelajaran terpadu: konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.