

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF BERBASIS LOGICCO PICOLO

Perdana Prastyawati, Erry Utomo, Edwita

Universitas Negeri Jakarta

Email : perdanaprastyawati10@gmail.com

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis logicco piccolo yang layak digunakan untuk pembelajaran tematik integratif kelas 1 sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall. Langkah yang harus ditempuh dalam penelitian pengembangan ini meliputi 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan, 5) merevisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan utama, 7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, 8) uji coba pelaksanaan, 9) penyempurnaan produk akhir. Kelayakan produk didasarkan hasil penilaian ahli media, ahli materi dan peserta didik kelas I sekolah dasar sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan angket. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan kategori baik. Penilaian ahli materi menunjukkan kategori baik. Pada uji coba lapangan termasuk dalam kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis logicco piccolo untuk pembelajaran tematik siswa kelas I sekolah dasar layak digunakan.

Kata Kunci : Media, Tematik Integratif, Logicco Picolo

Abstract: This development of research is to aims to produce media learning base on logicco piccolo is suitable for learning integrative thematic for 1st grade of elementary schools. This research uses research and development (R & D) according to Borg and Gall. The steps that must be taken in this research and development such as 1) research and collect the data, 2) planning, 3) first product development, 4) field trials, 5) revise the trial results, 6) main field trials, 7) improvement of field trial result, 8) trial implementation, 9) final product improvements. The appopriateness product base on the result of media expert judgment,expert material and 1st class students of elementary school as a subject trial. The technique of collecting data in this research is use observation, interview, and questionnaire. Data analysis using descriptive quantitative. The judgment resalt is from media expert that showing good catagory. In field trials included a warth catagory. It can be concluded that learning media base on logicco piccolo for learning thematic for 1st grade student of elementary scholl is proper to use.

Keywords: media, thematic integrative, logicco piccolo

PENDAHULUAN

Pada tahun 2013 adalah tahun pergantian kurikulum baru dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang pembelajarannya menggunakan pendekatan tematik integratif. Dalam Permendikbud no 22 tahun 2016 tentang Standar proses pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan di SD/MI/SDLB/Paket A yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Model pembelajaran tematik integratif materi pembelajaran tidak dikotak-kotakan dalam mata pelajaran tetapi pembelajarannya di satukan dalam tema-tema belajar. Pembelajaran tematik integratif dalam Kurikulum 2013 merupakan penyempurna kurikulum-kurikulum terdahulu dengan merangsang peserta didik untuk aktif, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar bermakna. Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Rusman, 2012: 254). Menurut Trianto (2010) pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran yang memiliki arti untuk membangun kompetensi peserta didik. Pertama, pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif sehingga peserta didik memperoleh pengalaman langsung untuk dapat menemukan pengetahuan yang dipelajarinya secara mandiri. Kedua, pembelajaran tematik menekankan konsep belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Oleh karena itu, perlu merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan terapan dari pendekatan terpadu. Pembelajaran tematik integratif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Adapun mata pelajaran tersebut antara lain PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya dan Prakarya. Selain itu pengintegrasian terwujud juga dalam dua hal, yaitu pertama integrasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan proses pembelajaran. Kedua, integrasi berbagai konsep dasar yang terkait. Dengan demikian pembelajaran akan memberi makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema tersedia

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya Kurikulum 2013 tidak sepenuhnya dapat berjalan dengan lancar. Sesuai pernyataan guru pada wawancara analisis kebutuhan mengenai pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas menyatakan bahwa pergantian kurikulum baru membuat ketersediaan media pembelajaran sebagai sumber belajar peserta didik pun tergolong belum banyak tersedia bahkan tidak ada. Ketidaksiapan sekolah dalam mengimplementasikan kurikulum tersebut, membuat sekolah kurang mampu mengatasi masalah-masalah yang timbul saat program berjalan, seperti keterbatasan media sebagai sumber belajar. Keterbatasan dalam pengadaan media belajar membuat pembelajaran akan berjalan kurang maksimal. Padahal, dalam pembelajaran keaktifan peserta didik dalam belajar sangat penting adanya, dan jika hanya menggunakan buku dan modul saja maka keaktifan peserta didik sulit terwujud. Sebenarnya pemerintah sudah menyediakan media untuk menunjang terlaksananya kurikulum tersebut, seperti modul dan buku yang sudah terintegrasi dengan kurikulum. Akan tetapi, pembelajaran kurang efektif dan efisien jika hanya menggunakan satu macam media belajar saja. Sehingga dibutuhkan media yang beragam supaya peserta didik dapat aktif menggali ilmu pengetahuan supaya pembelajaran akan lebih bermakna. Seharusnya guru sebagai perancang pembelajaran di kelas dapat mengatasi masalah tersebut dengan kemampuan yang dimiliki. Dibekali penguasaan materi yang mumpuni, sebagai guru dapat

dengan mudah mengembangkan media yang cocok sesuai dengan kondisi peserta didik untuk menangani kurangnya media dalam masa peralihan kurikulum. Misalnya guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer seperti multimedia interaktif atau video pembelajaran. Media ini juga cocok dengan kondisi peserta didik sekolah dasar yang menyukai gambar bergerak dan suara karena tidak membosankan, berbeda dengan modul atau buku yang hanya dibaca.

Kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak guru yang menggunakan bahan ajar yang sudah jadi seperti Buku Tematik yang telah disediakan oleh pemerintah ataupun LKS yang merupakan hasil dari suatu penerbit yang mungkin tidak sesuai dengan lingkungan di mana peserta didik tersebut belajar. Kondisi tersebut tentunya akan mempersulit peserta didik dalam memahami materi yang seharusnya mereka kuasai. Ditambah lagi kondisi peserta didik yang rata-rata berasal dari keluarga menengah ke bawah dengan keadaan orangtua yang kurang perhatian terhadap belajar anak.

Proses pembelajaran sebenarnya merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dimaksud komunikasi di sini adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari satu pihak sebagai pemberi pesan kepada pihak lain sebagai penerima pesan. Dalam hal ini yang berperan sebagai pemberi atau penyampai pesan adalah guru atau sumber belajar yang digunakan, sedangkan yang berperan sebagai penerima pesan adalah peserta didik. Supaya lebih mudah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang akan disampaikan, sebaiknya guru dapat menggunakan alat bantu berupa media. Penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak, sehingga dapat menghilangkan kesan verbalistik pada peserta didik.

Pembelajaran yang terkesan verbalistik merupakan paradigma belajar konvensional. Paradigma belajar saat ini telah mengalami perubahan dari konsep belajar yang dahulu berpusat pada guru (teacher center) beralih menjadi berpusat pada siswa (student center). Oleh karena itu guru dituntut untuk peka dan terampil dalam memilih dan menggunakan media agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, motivasi belajar peserta didik akan meningkat, dan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih konkret dan bermakna.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, peserta didik membutuhkan media sebagai sarana belajar. Jenis media yang bisa dilakukan sambil bermain adalah media berbasis logico piccolo. Pemilihan media berbasis logico piccolo disesuaikan dengan karakteristik anak-anak yang suka bermain. Sehingga peserta didik dapat belajar sekaligus bermain dengan menyenangkan. Media Logico Piccolo juga memiliki sifat praktis, bisa dibawa kemanapun, dipakai kapanpun tanpa membutuhkan listrik dan sebagainya. Sehingga aman dan mudah digunakan oleh peserta didik maupun pendidik dalam pembelajaran di kelas. Selain itu media ini sesuai dengan perkembangan peserta didik. Piaget (1954) berpendapat bahwa ada empat tahap yang kita lalui untuk memahami dunia, dan setiap tahap tersebut saling berkaitan dengan usia dan mengandung cara berfikir tertentu. Pada anak usia SD kelas 1 berada pada tahap operasional konkret. Dalam tahapan ini peserta didik dapat melakukan operasi yang melibatkan objek-objek dan juga bernalar secara logis.

Media Logico Piccolo merupakan media baru dan belum banyak dikenal oleh masyarakat umum di Indonesia. Media Logico Piccolo kali pertama dikembangkan di Jerman pada tahun 1993, logico piccolo ini telah diakui di dunia internasional dan memperoleh penghargaan Worlddidac Silver Award pada tahun 1994. Media ini melibatkan dua kemampuan otak yaitu otak kanan dan otak kiri, karena Logico Piccolo dirancang dengan menggunakan warna dan gambar yang menarik. Selain itu, media logico piccolo merupakan sarana belajar anak sambil bermain dengan perantara media, sehingga

membuat belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan. Peneliti merancang media berdasarkan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini.

TINJAUAN PUSTAKA

1) Media

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan sebagai perantara proses pembelajaran supaya dapat berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran. Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar.

2) Metode Logico Piccolo

Dalam <http://kanisius.com>, Logico Piccolo adalah suatu sistem belajar yang merupakan media pembelajaran untuk penguasaan kosakata yang dikembangkan di Jerman sejak tahun 1993. Perangkat ini terdiri atas papan dan lembar-lembar gambar beraneka warna yang menarik. Cara mempergunakannya mudah sehingga membuat semua orang terutama anak-anak asyik bermain sambil memikirkan aneka macam jawaban tepat atas ribuan tanda tanya dalam permainan edukatif ini. Logico Piccolo diakui di dunia internasional dan memperoleh penghargaan Worlddidac Silver Award pada tahun 1994.

Manfaat Logico Piccolo Sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, Logico membuat semua orang terutama anak-anak betah menggunakannya sekaligus mengembangkan imajinasi, mengasah logika, dan meningkatkan keterampilan mereka. Cara penyajiannya yang khas juga membuat mereka dapat belajar mandiri, hampir tidak perlu pendampingan karena dari setiap lembar gambar memuat pertanyaan-pertanyaan beserta jawaban yang tertera dibalikannya.

Logico Piccolo dirancang dengan penggunaan warna dan gambar-gambar yang menarik. Windura dalam bukunya yang berjudul *Be An Absolute Genius* (2008: 3) mengatakan bahwa pembelajaran baru dikatakan efektif bila menggunakan kedua belahan otak yaitu otak kanan dan kiri. Logico Piccolo sesuai dengan prinsip belajar yang menyenangkan yaitu yang menggunakan kedua belahan otak yaitu otak kanan dan otak kiri. Otak kiri digunakan untuk bahasa, angka, analisa, logika, urutan, hitungan, dan detail. Sedangkan otak kanan lebih cenderung digunakan dalam kreativitas, konseptual, seni, musik, gambar, dimensi, emosi, melamun dan imajinasi.

Logico Piccolo menggunakan kedua belahan otak, karena Logico Piccolo memuat warna, gambar (otak kanan), juga kosakata (otak kiri). Oleh karena itu pembelajaran akan semakin efektif karena melibatkan kedua belahan otak. Kelebihan-kelebihan Logico Piccolo adalah sebagai berikut: 1) Dirancang dengan mempertimbangkan perkembangan psikologi anak. 2) Cenderung dinikmati sebagai permainan yang mengasikkan. 3) Menumbuhkan kreativitas dan imajinasi. 4) Mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik. 5) Mengasah kemampuan berpikir logis yang mengarah pada pemecahan masalah. 6) Mengembangkan kemampuan mengidentifikasi permasalahan secara visual. Menumbuhkan semangat pantang menyerah dan usaha mandiri. 7) Dalam kelompok, membangun kemampuan berinteraksi dengan orang lain, melalui diskusi dan perdebatan-perdebatan yang menyenangkan. 8) Dalam kelompok menjadi wahana latihan berkomunikasi. 9) Menggairahkan, karena gambar warna-warni, pilihan topik, dan tingkat kesulitan yang amat bervariasi. 10) Aman dan tidak mudah rusak. 11) Mudah dimainkan.

Adapun bagian-bagian Logico Piccolo adalah sebagai berikut : 1) Logico Piccolo terdiri atas sebuah papan peraga dan beberapa pak kertas berisi lembaran-lembaran kertas soal bergambar 2) Pada papan yang terbuat dari plastik terdapat celah yang dapat diselipkan lembar-lembarsoal. 3) Pada sisi bawah dan kanan papan terdapat lintasan untuk menggeser keping-keping bulat warna-warni yang tertempel. 4) Lembar kertas memuat soal pada sisi satu, dan jawabannya pada sisi yang lain. Pada sisi satu (soal) terdapat kasus (di sebelah kiri) dan pilihan jawaban (di sebelah kanan). 5) Soal dapat juga berupa kaitan antara gambar-gambar di sebelah kiri dan kanan, 6) Seluruh gambar atau soal ditandai dengan bulatan warna yang sesuai dengan warna keping pada papan peraga.

Langkah Permainan Logico Piccolo Adapun cara memainkan Logico Piccolo adalah sebagai berikut : 1) Masukkan lembar soal pada celah papan melalui sisi atas 2) Pastikan seluruh keping warna pada papan terletak di bagian bawah 3) Perhatikan kesesuaian warna keping dengan warna warna bulatan pada gambar soal (proses identifikasi). Warna keping pada papan mewakili soal yang ditandai dengan bulatan berwarna sama. 4) Temukan jawaban (hubungan) yang tepat atas setiap soal dengan pilihan jawaban yang tersedia. 5) Geserlah keping warna yang mewakili soal ke sisi jawaban yang benar 6) Demikian seterusnya, sampai seluruh keping di bagian bawah bergeser ke bagian kanan, dan seluruh soal terjawab 7) Untuk memeriksa jawaban, cabut kertas soal dari papan, dibalik, dan dimasukkan lagi. 8) Sisi kedua lembar kertas itu memuat jawaban soal, ditandai gambar bulatan warna di sebelah kanan dalam urutan yang benar 9) Jika urutan keping warna yang telah digeser ke sebelah kanan papan peraga (dari atas ke bawah) persis sama dengan urutan gambar bulatan warna pada kertas lembar jawaban, berarti seluruh soal telah diselesaikan dengan benar

3) Tematik integratif

Pembelajaran tematik integratif merupakan pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013. Arti dari tematik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu berkenaan dengan tema. Kemendikbud (2013: 192-193) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu/tematik integratif menggunakan tema sebagai pemersatu dalam kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa muatan pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena peserta didik selalu melalui pengalaman langsung dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari kemudian menghubungkannya dengan konsep lain yang telah mereka kuasai.

Kemendikbud (2013: 189) beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik integratif yang harus diperhatikan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi satu pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran.
- b. Pembelajaran tematik integratif perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian materi-materi yang di pilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Mungkin terjadi pengayaan horizontal dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak termuat dalam standart isi. Namun ingat, penyajian materi pengayaan seperti ini perlu di batasi dengan mengacu pada tujuan pembelajaran.
- c. Pembelajaran tematik integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integratif harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian dan Pengembangan atau Research and development (R&D), penelitian ini dikemukakan oleh Borg and Gall tahun 1988. Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2010: 407). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi kepada mengembangkan suatu produk pembelajaran. Produk pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa, multimedia, modul, alat permainan edukatif, video pembelajaran dan lain-lain. Produk media yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang di kelas, luar kelas maupun dilaboratorium. Menurut Borg and Gall yang dikutip oleh Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 168), terdapat 10 langkah dalam penelitian pengembangan, yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan data (research dan information collecting)
2. Perencanaan (planning)
3. Pengembangan produk awal (develop preliminary form of product)
4. Uji coba lapangan (preliminary field testing)
5. Merevisi hasil uji coba (main product revision)
6. Uji coba lapangan utama (main field testing)
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (operasional product revision)
8. Uji coba pelaksanaan (operasional field testing)
9. Penyempurnaan produk Akhir (final product revision)
10. Diseminasi dan implementasi (Dissemination and implementation)

Dalam penelitian ini, metode penelitiannya menggunakan Research and Development (R & D) atau penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran berbasis logico piccolo untuk mengatasi permasalahan keterbatasan media belajar masa peralihan kurikulum 2013.

KESIMPULAN

Media berbasis metode logico piccolo ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa karena terdiri dari bagian-bagian sebagai berikut : 1) Sebuah papan peraga dan beberapa pak kertas berisi lembaran-lembaran kertas soal bergambar 2) Pada papan yang terbuat dari kayu terdapat celah yang dapat diselipkan lembar-lembar soal. 3) Pada sisi bawah dan kanan papan terdapat lintasan untuk menggeser keping-keping bulat warna-warni yang tertempel. 4) Lembar kertas memuat soal - soal pada sisi satu, dan jawabannya pada sisi yang lain. Pada sisi sebelah kiri terdapat kasus (soal) dan pilihan jawaban ada di sebelah kanan. 5) Seluruh gambar atau soal ditandai dengan bulatan warna yang sesuai dengan warna keping pada papan peraga.

DAFTAR PUSTAKA

- Choirul Afifah (2013). Pengaruh Media Logico Primo Dalam Metode Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Terhadap Penguasaan Kata Kerja Bahasa Jepang. HIKARI: E journal Pengajaran Jepang Universitas Negeri Surabaya
- Drake, M. Susan. Menciptakan Kurikulum Terintegrasi yang Berbasis Standar. Jakarta: PT. Indeks, 2013

- Fitria Handayani (2014). Pengembangan Media Logico Piccolo Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Di Kelas XI Bahasa Man Bangkalan. Laterne. Volume 03 Nomor 03
- Rusman, 2012. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, RajaGrafindo Persada, Jakarta
- Santrock W. John. Life Span Development. Jakarta: PT. Gelora AksaraPratama, 2011
- Silberman L. Melvin. *Active Learning*. Bandung: PT. Penerbit Nuansa, 2011
- Sugiyono. Metodologi Penelitian Kauntitaif Kualitatid dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2010
- Sukmadinata, Nana Syaodih, 2006. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya,cet kedua.
- Tim Kemendikbud. (2013). Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud.
- Trianto. Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka, 2010
- Windura, Sunanto, Be An Absolute Genius, Jakarta, PT. Elex Media Komputindo,2008