

MEJA TESIS (MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR) BERBASIS WEB SITE SEBAGAI ALTERNATIF PELAKSANAAN TRI PUSAT PENDIDIKAN

Vitry Rayani Bethesda Saragih¹⁾, Siti Laelatul Fadilah²⁾, Atikah Adiyani³⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Email: vitrysaragih.gg@gmail.com

Abstrak

Pada zaman revolusi industri 4.0 masyarakat luas harus menggunakan teknologi sebaik mungkin, terutama pada peningkatan pendidikan di Indonesia agar lebih maju dan berkembang. Kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, dapat diintegrasikan dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk *E-learning*. Tamansiswa sebagai pondasi pendidikan di Indonesia memiliki asas tripusat pendidikan yaitu pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Media Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar (MEJA TESIS) merupakan sistem yang mengakomodir asas tamansiswa tripusat pendidikan dengan jenis transaksi akademis yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran siswa sekolah dasar. Pembelajaran berbasis MEJA TESIS membantu guru serta orang tua agar dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, MEJA TESIS ini dapat mendukung dan mempermudah siswa, guru, dan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran yang fleksible. MEJA TESIS ini memiliki fitur-fitur untuk membantu siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Sekolah dasar, MEJA TESIS

Abstract

In the era of the industrial revolution 4.0, the wider community must use technology as well as possible, especially in improving education in Indonesia to be more advanced and developing. Learning activities in elementary schools can be integrated using learning media in the form of E-learning. Tamansiswa as the foundation of education in Indonesia has a trip-center principle of education, namely education in the family, school and community environment. Primary School Student Thematic Learning Media (MEJA TESIS) is a system that accommodates the principle of education trip center tamansiswa with the type of academic transactions designed to support the learning process of elementary school students. TESIS TABLE-based learning helps teachers and parents to be involved in the children's learning process. In addition, this TESIS DESK can support and facilitate students, teachers and parents in implementing flexible learning. This thesis table has features to assist students in learning.

Keywords: Learning Media, Elementary School, TESIS TABLE

Pendahuluan

Semakin berkembangnya teknologi maka pendidikan juga ikut berkembang dengan adanya peraturan pendidikan yang baru maka berhubungan dengan sistem pendidikan di sekolah saat ini menuntut adanya perubahan sikap guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Pentingnya keberadaan media pembelajaran ini jelas juga disebut dalam, peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016, tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, menyebutkan bahwa, “media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran”. Dari peraturan menteri tersebut jelas ditegaskan bahwa keberadaan media pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan materi

pembelajaran kepada peserta didik. Sehingga segala proses pembelajaran yang berlangsung memerlukan peran media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi (Ila Mursalina Subekti dkk, 2017: 2).

Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah sebuah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Media pembelajaran merupakan saluran pesan tersebut sedangkan penerima pesannya adalah anak bahkan pengajar itu sendiri. Sebuah pesan dituangkan oleh pengajar atau sumber lain ke dalam simbol- simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non-verbal atau visual yang biasanya dimuat dalam suatu media tertentu. Perkembangan yang sangat maju di era

modern dan globalisasi memungkinkan berbagai kegiatan dilakukan secara cepat dan efisien. Pendidikan formal, informal, dan nonformal dapat menggunakan teknologi informasi untuk mengakses semua pengetahuan. Teknologi informasi menggunakan software dan hardware yang memberikan pilihan untuk menunjang dan mempermudah proses pembelajaran. Perkembangan teknologi sudah banyak memberi pengaruh terhadap cara hidup kita, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan dengan penggunaan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi (Trisniawati, dkk 2018: 509-510).

Dalam konsep ajaran ketamansiswaan yang di kemukakan oleh Ki Hadjar Dewantara mengenai Tri Pusat Pendidikan yang merupakan sistem pendidikan tamansiswa yang dilakukan dalam perguruan tinggi (sistem paguron) yang memusatkan pada 3 (tiga) lingkungan pendidikan, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dalam konsep ajaran ketamansiswaan yang di kemukakan oleh Ki Hadjar Dewantara mengenai Tri Pusat Pendidikan yang merupakan sistem pendidikan tamansiswa yang dilakukan dalam perguruan tinggi (sistem paguron) yang memusatkan pada 3 (tiga) lingkungan pendidikan, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dalam lingkungan keluarga pendidikannya berupa pendidikan budi pekerti, keagamaan, dan kemasyarakatan secara informal. Di lingkungan sekolah mengenai ilmu pengetahuan, kecerdasan dan pengembangan budi pekerti secara formal. Serta di lingkungan masyarakat pendidikannya mengenai pengembangan keterampilan latihan kecakapan pengembangan bakat secara non formal (Tim Dosen Ketamansiswaan, 2014:28).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan berupa setting penelitian yang terbagi atas dua macam yakni subjek penelitian dan observasi. 1) Subjek Penelitian a) Primer (1) Guru, dalam metode ini guru sebagai mediator pertama yang mengeksplorasi informasi terhadap pembelajaran yang diarahkan serta dipantau dengan serius dan memberitahu batas pembahasan materi sampai sejauh mana yang harus dikaji sehingga anak dapat membubuhkan ilmu kepada dirinya sendiri, (2) Anak, Dalam metode ini anak sebagai pemeran utama dalam mengeksplorasi mengenai pembelajaran yang dikaji oleh guru melalui sebuah media pembelajaran seperti MEJA TESIS dimana guru sebagai fasilitator bagi anak, (3) Orang tua,

Pada metode ini orang tua sebagai pendukung tercapainya edukasi perkembangan anak dan efisiensi pembelajaran, apalagi di zaman sekarang anak akan terpengaruh dan mengikuti zaman. Dimana orangtua sebagai filter utama di lingkungan keluarga terutama pada pembelajaran anak menggunakan MEJA TESIS b) Sekunder (1) Wawancara, wawancara dilaksanakan dengan melakukan observasi ke SD dan rumah anak, 2). Observasi, Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti. metode observasi ini digunakan pada tahap awal untuk mengetahui proses pembelajaran.

Peneliti melakukan pengamatan pada guru, anak dan sumber belajar, 3) Tempat dan Waktu Penelitian, Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ambalkumolo pada tanggal 30 Februari 2020. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan adalah Menurut Sugiyono (2013:194-205).

Metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi. Metode Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan guna mengetahui permasalahan pembelajaran. Metode wawancara ini digunakan pada tahap pengumpulan informasi awal yaitu wawancara dengan guru dan orang tua anak murid. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti. Metode observasi ini digunakan pada tahap untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan pada guru, anak, dan sumber belajar. Metode dokumenter adalah metode yang digunakan menelusuri data historis, yang awalnya digunakan pada penelitian sejarah namun kemudian digunakan pada penelitian-penelitian ilmu sosial (Domai, dkk.2015:7).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran *e-learning* berupa website yang diberi nama MEJA TESIS. Pada pembahasan ini dijelaskan mengenai analisis kebutuhan, desain produk, validasi pengembangan produk oleh ahli materi dan media, uji coba produk, dan revisi. 1) Analisis Kebutuhan, dalam penelitian ini berdasarkan pada masalah di lapangan, dimana pada era revolusi industri 4.0 anak-anak sudah banyak menggunakan gadget namun, hanya untuk bermain. Hal ini dapat kita manfaatkan mengarahkan penggunaan gadget lebih bijak oleh anak dengan media pembelajaran berbasis website yang diberi nama MEJA TESIS. 2) Desain Produk, dalam desain produk tahap desainnya terdiri dari 3 tahap, yaitu a) analisis kurikulum, kompetensi inti, dan kompetensi dasar, pada tahap ini peneliti

menganalisis tentang perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0, dimana sebagian besar anak-anak telah mengenal teknologi sehingga ilmu teknologi ini perlu di kemas untuk mendukung pembelajaran anak di sekolah khususnya untuk anak kelas 4 sekolah dasar. b) tahap materi, materi yang dikembangkan dalam tahap analisis materi ini yaitu pada mata pelajaran berdasarkan kurikulum 2013 yang menggunakan pembelajaran tematik. Pada tahap percobaan peneliti mengimplementasikan pada pembelajaran kelas 5 tema 5 “Ekosistem” subtema 1 ”Komponen Ekosistem” pembelajaran 1 c) analisis produk, tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan yang di perlukan dalam pembuatan produk. Adapun kebutuhan tersebut antara lain penyusunan tampilan sesuai materi pelajaran yang dibutuhkan oleh anak sesuai kurikulum 2013, bahan visual yang sesuai dengan materi (gambar dan video), latihan soal, dan kuis.

Produk yang dibuat berupa *e-learning* berbasis Website yang mana anak dapat menggunakan produk tersebut memudahkan anak untuk belajar dengan mudah dan menarik. Alasan pemilihan materi tersebut karena sesuai dengan kurikulum 2013 dimana sebagai persiapan pembelajaran jarak jauh untuk mempermudah anak dan guru dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga anak membutuhkan sumber belajar yang menarik dan mempermudah anak dalam belajar. 3) Struktur Program MEJA TESIS, tahap pengembangan produk awal terdiri dari langkah yaitu menyusun tampilan produk dan materi, menyusun soal, dan tahap pembuatan produk *e-learning* MEJA TESIS berbasis website.

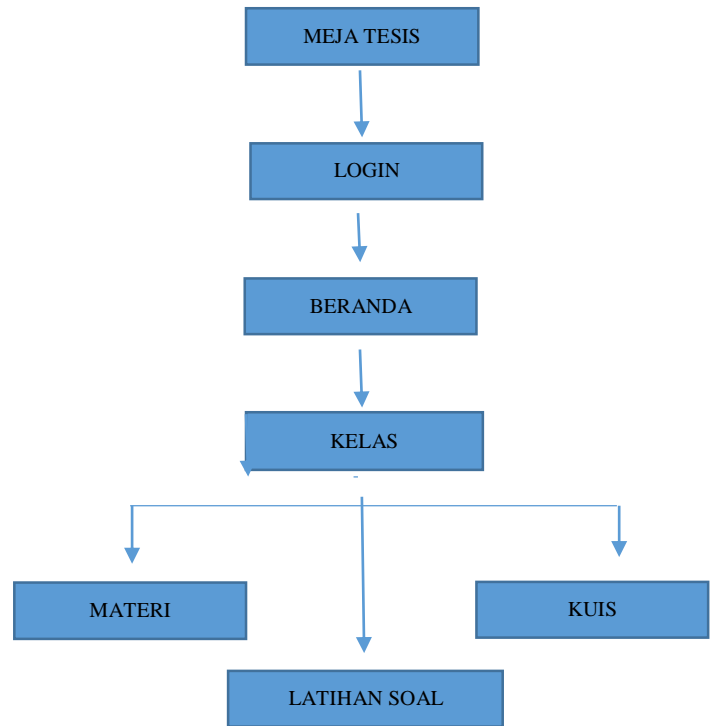
Struktur Program MEJA TESIS

Tahap pengembangan Produk Awal terdiri dari langkah yaitu penyusunan tampilan produk dan materi yang disesuaikan dengan kurikulum 2013, penyusunan soal, dan tahap pembuatan produk *e-learning* MEJA TESIS.

Jadi, secara keseluruhan MEJA TESIS memiliki berbagai keunggulan diantaranya, dapat membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran lebih lama dibandingkan di kelas terutama pada masa pandemic COVID-19 seperti sekarang dimana pembelajara dimana semua aktivitas dilakukan semua dari rumah terutama kegiatan belajar mengajar, bisa memahami materi dengan mudah melalui fitur-fitur yang tersedia seperti video pembelajaran yang dapat diputar berulang-ulang, latihan soal, kuis, serta informasi dalam pembelajaran dan kegiatan di sekolah. MEJA TESIS juga dapat membantu pergeseran fungsi *gadget*, yang dimana sebagian besar *gadget*

biasanya hanya digunakan untuk bermain game oleh anak, dengan MEJA TESIS anak dapat belajar dengan menggunakan gadget sehingga penggunaan *gadget* ini lebih bermanfaat

Bagan 1. Struktur Meja TESIS



Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa manfaat MEJA TESIS bagi : 1) Guru, meningkatkan kemampuan guru dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, menjadi pembelajaran inovatif bagi anak Sekolah Dasar, meningkatkan daya Tarik dan kreativitas dalam proses belajar mengajar. 2) Anak, meningkatkan daya Tarik terhadap materi untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, mempermudah anak memahami materi pembelajaran yang disampaikan menggunakan MEJA TESIS, sebagai bahan referensi prestasi belajar untuk kegiatan belajar mengajar. 3) Orang tua, untuk membantu orang tua dalam mengawasi pembelajaran anaknya di sekolah, MEJA TESIS sebagai sarana belajar anak yang efektif dan dapat diakses dimanapun yang tidak terikat ruang dan waktu, MEJA TESIS dapat menambah minat belajar anak untuk meningkatkan prestasi anak.

Berdasarkan simpulan diatas, maka saran yang dapat penulis sampaikan yaitu bagi peneliti, peneliti sebaiknya mengembangkan dan mengedepankan media pembelajaran yang fleksibilitas dan melekat dengan kegiatan sehari-hari dalam hal penggunaannya seperti pada aplikasi

android dan lain-lain yang pada saat ini sangat berkembang di masyarakat dan pelajar khususnya. Bagi guru, Pada era revolusi industri 4.0 sebaiknya guru mampu mengaplikasikan dan menguasai teknologi sebagai sarana untuk mengembangkan sumber pembelajaran bagi siswanya. Bagi anak, anak diharapkan sebagai pemeran utama dalam mengeksplorasi informasi terhadap pembelajaran terkait, dengan diarahkan oleh tenaga kerja dan dipantau orang tua. Bagi Orangtua, orangtua diharapkan sebagai filter utama yang memberitahu batasan dalam penggunaan gadget dan dengan adanya MEJA TESIS ini di harapkan orangtua dapat memperhatikan pembelajaran anaknya. Orangtua juga membantu mengawasi perkembangan belajar anak untuk meningkatkan prestasi anak.

Daftar Pustaka

Domai, Tjahjahnulin, dkk. 2015. *Perenan*

Pemberdayaan Pejabat Pengelola Informasi Dan Dokumentasi Dalam Rangka Keterbukaan Informasi Publik. Malang: Tim UB Press

Ila Mursalina Subekti, d. (2017). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Internet Melalui Pemanfaatan Smartphone Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Educitizen*,

Trisniawati, dkk. 2018 . "Penerapan E- learning EDMODO di Tinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*". *Jurnal Pendidikan Ke SD-an*.5(1) : 510.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Yogyakarta : Alfabeta.