



---

## **Pengembangan Media Ensiklopedia Model *Parallel Slide* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar**

**Kholida Zia Batubara<sup>1</sup>, Hasannah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

\*Korespondensi: kholidaziabatubara@umnaw.ac.id<sup>1</sup>, annahasanah13@gmail.com<sup>2</sup>

---

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui kelayakan Media Ensiklopedia Model *Parallel Slide* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi Di Kelas III SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tetapi penelitian ini hanya sampai tiga tahapan saja yaitu hanya sampai tahap *Development* (pengembangan). Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran (respon guru kelas III). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. teknik analisis data ini dalam proses validasi dilakukan dalam bentuk angka dengan acuan skor Skala *Likert*. Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui uji validitas ahli materi, ahli media, dan respon guru. Hasil validasi oleh ahli materi dengan skor sebesar 100 termasuk kategori baik/sangat layak. Hasil validasi oleh ahli media dengan skor sebesar 82 termasuk kategori baik/layak. Hasil validasi dari respon guru kelas III dengan skor sebesar 100 termasuk kategori sangat baik/sangat layak. Berdasarkan hasil presentase dari ahli materi, ahli media, dan respon guru tersebut, kemudian dihitung rata-ratanya diperoleh hasil 94 termasuk dalam kategori sangat baik/sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Ensiklopedia, *Parallel Slide*, Saintifik, Tematik, Perkembangan Teknologi.

### **Abstract**

*This study aims to: (1) determine the feasibility of the Parallel Slide Model Encyclopedia Media Based on a Scientific Approach in Thematic Learning on the Theme of Technology Development in Grade III Elementary School. This research is a type of research and development using the ADDIE development model which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. But this research is only up to three stages, namely only to the stage of development (development). The subjects in this study were material expert validators, media experts, learning experts (class III teacher response). The instrument used to collect data is a questionnaire or questionnaire. The data analysis technique used in this research is quantitative. The data analysis technique used in this research is quantitative. This data analysis technique in the validation process is carried out in the form of numbers with a Likert Scale score reference. Based on the analysis of the data obtained through the validity test of material experts, media experts, and teacher responses. The results of the validation by material experts with a score of 100 are included in the good/very feasible category. The results of the validation by media experts with a score of 82 are included in the good/decent category. The results of the validation of the third grade teacher's response with a score of 100 were included in the very good/very decent category. Based on the results of the percentages from material experts, media experts, and teacher responses, then calculated the average results obtained are 94 included in the very good category / very suitable to be used in the learning process*

**Keywords:** Encyclopedia Media, *Parallel Slide*, Scientific, Thematic, Technology Development.

---

## 1. Pendahuluan

Sekolah Dasar merupakan suatu jenjang pendidikan formal yang paling dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pengalaman sikap dan keterampilan untuk membentuk pribadi dan karakter peserta didik sesuai dengan tuntutan zaman (Sriwanti & Sukmawarti, 2022). Seperti yang dikutip dalam jurnal *Research, Society and Developmen* berikut “*In this modern era, technology develops in various field, such as education, including at the basic education level*” di era modern ini, teknologi berkembang diberbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat dasar (Hidayat dkk, 2021).

Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa “pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang”. Kemudian, Astuti & Sukmawarti (2022) memperkuat dengan anggapannya bahwa “pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan, maka manusia akan mempunyai pandangan dan arah hidup yang lebih jelas dan terarah”.

Menurut Piaget (dalam Rusman: 2019) setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya. Piaget membagi perkembangan berpikir anak ke dalam tahap-tahap sebagai berikut: usia 0-2 tahun (sensorimotor), 2-7 tahun (praoperasional), 7-11 tahun (operasi konkret), dan usia 11 tahun lebih, (operasi formal). Pada tahap ini, siswa SD kelas III masih memerlukan alat bantu atau peraga agar dapat mengerti pada mata pelajarannya, terutama pada mata pelajaran Tematik.

Pembelajaran tematik akan berjalan dengan baik apabila guru juga menggunakan pendekatan atau model-model yang efektif sesuai dengan pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik sangat cocok digunakan dalam pembelajaran khusus pembelajaran tematik terpadu karena dalam pembelajaran pendekatan saintifik ini, menggali informasi melalui lima tahap sebagai berikut: Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, dan Mengkomunikasikan yang terdapat dalam pendekatan ini akan dipertanggung jawabkan pada hasil akhir pembelajaran.

Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi dan berkolaborasi (Sukmawarti dkk, 2022). Menurut Mulyasa (dalam Hamnur & Letasado:

2021) kurikulum 2013 merupakan”kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat selanjutnya melalui pengembangan kurikulum yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi. Jadi salah satu karakteristik dari kurikulum 2013 mengembangkan keseimbangan antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”.Seperti yang dikutip dalam jurnal Advance in social Science, Education and Humanities berikut “*This indicates that the assessment carried out has not fully measured the three aspects of knowledge, attitudes, and skills, as mandated by the 2013 curriculum*” secara umum, penilaian yang diterapkan di sekolah belum sepenuhnya mengukur aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan secara terintegrasi sebagaimana diamanatkan oleh kurikulum 2013 (Sukmawarti & Hidayat, 2020).

Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar (Hidayat & Khayroiyah, 2018). Media merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik sarana serta kebutuhan pemecahan masalah belajar. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik hendaklah terjadi komunikasi dua arah, dimana dalam hal ini guru harus menciptakan kegiatan belajar dengan melibatkan peserta didik.

Menurut Gerlach & Ely (dalam Azhar: 2015) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan segala alat grafis, fotografis, elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi-informasi visual atau verbal. Sedangkan menurut Sundayana (2017) media didefinisikan sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai interaksi atau komunikasi antara guru dan peserta didik yang mediasi oleh media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami apa yang dipelajari dalam interaksi tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran dapat disebut sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sifat mendidik yang digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik memahami bahan ajar yang disampaikan dalam proses atau interaksi pembelajaran. Menurut Hidayat & Siti Khayroiyah (2018) dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan akan selalu muncul hambatan belajar (*learning obstacle*), maka untuk mengurangi hambatan belajar tersebut guru

perlu mempersiapkan hal-hal yang tepat seperti perangkat pembelajaran berupa media, alat dan sumber belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 14 Februari 2022 di beberapa sekolah, ditemukan permasalahan yang terdapat di dalam kelas bahwa metode dan materi pembelajaran mempunyai persamaan permasalahan, yaitu: kurangnya pengaplikasian media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran yang berjalan monoton menunjukkan bahwa semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran masih rendah. Rendahnya semangat belajar peserta didik dapat dilihat ketika berada di dalam kelas, peserta didik kurang aktif pada saat mengikuti proses pembelajaran. Banyak peserta didik yang pasif, bercerita dengan temannya bahkan mengantuk pada saat proses pelajaran berlangsung. Pada saat peserta didik diberi kesempatan bertanya, berpendapat dan diberi pertanyaan, mereka lebih banyak diam atau pura-pura membaca, menulis dan selalu menghindari kontak mata dengan gurunya. Selain itu, kurangnya penerapan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, merupakan masalah lainnya yang ditemukan pada saat observasi.

Pada saat melakukan observasi disekolah tersebut, peneliti menyempatkan diri untuk dapat melihat beberapa buku yang ada di perpustakaan. Banyak terlihat jenis buku-buku pembelajaran. Namun, belum tersedia buku-buku berjenis ensiklopedia model *parallel slide* berbasis pendekatan saintifik. Sementara dari temuan yang didapat, peserta didik cenderung lebih menyukai buku-buku yang memiliki gambar dengan desain yang menarik. Dari hasil observasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran yang monoton serta belum tersedianya buku-buku ensiklopedia model *parallel slide* berbasis pendekatan saintifik membuat siswa tidak bersemangat dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Dengan hal ini, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media ensiklopedia model *parallel slide* berbasis pendekatan saintifik.

Ensiklopedia adalah suatu bacaan yang digunakan dalam mempermudah peserta didik untuk memahami buku teks yang berisi ringkasan dan pengertian-pengertian materi pembelajaran tematik dan juga diperkuat oleh gambar-gambar yang menarik sehingga membuat peserta didik termotivasi untuk membaca buku teks.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas untuk membangun niat, minat serta motivasi belajar peserta didik terhadap pelajaran tematik dan meningkatkan mutu pelajaran peserta didik, maka penelitian ini mengkaji suatu permasalahan melalui penelitian (R&D) dengan latar belakang

“Pengembangan Media Ensiklopedia Model *Parallel Slide* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi Di Kelas III Sekolah Dasar”.

## **2. Metode Penelitian**

Pada penelitian pengembangan media ensiklopedia model *parallel slide* berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik tema perkembangan teknologi di kelas III SD ini menggunakan pengembangan Research & Development (R&D) model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini yang sesuai dengan namanya melibatkan lima langkah pengembangan meliputi (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE ini dipilih karena dalam langkah-langkah pengembangan produk dinilai lebih rasional dan lebih lengkap serta dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis design pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini menggunakan instrumen pengumpulan data yang berupa angket atau kuesioner. Setelah data diperoleh, tahap selanjutnya akan menggunakan analisis data. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan untuk uji kelayakan media ini berasal dari skor lembar validasi yang diperoleh dari validator ahli materi, dan ahli media dan guru kelas III. Analisis data yang diperoleh menggunakan skor Skala *Likert*. Setelah skor-skor yang dipilih pada angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, dan juga guru kelas III Sekolah Dasar ini akan dilakukan perhitungan agar didapatkan skor kelayakan media yang dikembangkan.

Perhitungan kelayakan media pada validasi dan praktilitas dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

f = Perolehan Skor

N = Skor Maksimal

Setelah mengetahui persentase kelayakan media, maka selanjutnya adalah melihat apakah media ini dikatakan layak atau tidak berdasarkan klasifikasi kelayakan media pembelajaran. Berikut ini klasifikasi kelayakan media pembelajarn:

**Tabel 1 Kelayakan Media Pembelajaran**

No	Rentang Presentase	Kategori
1	81 – 100%	Sangat Layak
2	61 – 80%	Layak
3	41 – 60%	Cukup Layak
4	21 – 40%	Tidak Layak
5	0 – 20%	Sangat Tidak Layak

Dalam pengembangan ini, media audio visual dikatakan valid apabila memenuhi minimal kualifikasi baik/layak.

### 3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

#### 3.1 Hasil penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dalam penelitian ini berupa media ensiklopedia Model *parallel slide* berbasis pendekatan saintifik pada tema perkembangan teknologi di kelas III SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan tiga tahapan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*).

Tahap pertama adalah tahap define. Tahap define merupakan tahap awal pembuatan media pembelajaran Ensiklopedia model *parallel slide* berbasis pendekatan saintifik untuk merancang desain media. Tahap kedua adalah tahap desain. Tahap desain merupakan tahapan perencanaan media pembelajaran Ensiklopedia model *parallel slide* berbasis pendekatan saintifik yang meliputi isi materi, menyusun instrumem menggunakan angket. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Tahap ini merupakan tahapan dimana membuat dan mengembangkan media pembelajaran dari semua alat yang diperlukan dan bahan yang telah disiapkan untuk menjadi media Ensiklopedia model *parallel slide* berbasis pendekatan saintifik. Setelah pembuatan media selesai, selanjutnya melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

Media ensiklopedia model *parallel slide* berbasis pendekatan saintifik adalah salah satu strategi dalam pembelajaran karena efektif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran, menggambarkan secara visual, membantu siswa dalam memberikan pengalaman mengenai lingkungan sekitar, menambah pengalaman baru dalam aktivitas sehari-hari, dan memberikan

kesempatan bagi siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan bahwa hasil validasi dari ahli materi mendapat skor 5, kemudian skor tersebut diolah dan diperoleh skor sebesar 100 Hasil validasi dari ahli media skor 4,1, kemudian skor tersebut diolah dan diperoleh skor sebesar 82. Hasil validasi dari respon guru kelas III mendapat skor 5, kemudian skor tersebut diolah dan diperoleh skor sebesar 100. Berdasarkan hasil presentase dari ahli materi, ahli media, dan respon guru tersebut, kemudian dihitung rata-ratanya diperoleh hasil 94. Dengan adanya media pembelajaran ensiklopedia model parallel slide yang menarik dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, lebih semangat dalam belajar dan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya tema perkembangan teknologi, dan media tersebut dapat digunakan secara langsung karena bersifat konkret atau nyata.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan hanya sampai tiga tahapan yaitu (1) *Analisis* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan) dan (3) *Development* (Pengembangan) telah menghasilkan suatu produk berupa Media Ensiklopedia Model *Parallel Slide* Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III SD. Di dalam media ensiklopedia ini memiliki keunggulan yaitu selain menarik juga dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan ahli pembelajaran yaitu respon guru kelas III. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media ensiklopedia model *parallel slide* berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik tema perkembangan teknologi di kelas III SD yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan hasil skor dengan rata-rata 94. Hasil skor tersebut masuk dalam kategori Sangat Layakdigunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas III SD.

#### **5. Daftar Pustaka**

Azhar, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Astuti, Y. T., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Saintifik pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD. *All Fields of Science J-LAS*, 2(1), 272-283. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/article/view/163>
- Hamnur, F., Letsado, M.A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran PKn Berbasis Saintifik Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar*. Makalah di Presentasikan pada Seminar Nasional Kependidikan (SNK)-I. Pedir Research Institute Kupang. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1121>.
- Hidayat, A., Mujib, A., & Muslihah, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif Melalui Model Pengembangan Borg Dan Gall. *JPPM Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 159-167.
- Mujib, A., Firmansyah., Lubis, W.A., Siagian, S.S., & Dewi, F.F. (2023). *Statistika Penelitian Berbasis Masalah dengan Aplikasi SPSS*. Medan: LPPM UMN Al-Washliyah
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Darig. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848>
- Sartyka, B., Mujib, A., & Mawengkang, H. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 35-46.
- Sriwanti, P. U., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Modul Geometri SD Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 31-38. <https://repository.umnaw.ac.id/jspui/handle/123456789/1038>
- Sukmawarti, Hidayat, Putri, L. A. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *PakMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 202-207. <https://journal.yp3a.org>.
- Sukmawarti & Hidayat. (2020). *Cultural-Based Alternative Assesment Development in Elementary School Mathematics*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 536, 288-292. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>
- Sundayana. W. (2017). *Telaah kurikulum & perencanaan pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga