

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN PANGAN LOKAL UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Muhammad Muslim Machbub Sulthony<sup>1)</sup>, Arif Wahyu Saputro<sup>2)</sup>, Zahrina Sanni'  
Musahadah<sup>3)</sup>, Ahmad Muzaki Salman Alfariz<sup>4)</sup>, dan Hidayati Suryaningrum<sup>5)</sup>

- <sup>1)</sup> Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Yogyakarta  
Email: muslimmachbub@gmail.com
- <sup>2)</sup> Mahasiswa Pendidikan Teknik Otomotif FT Universitas Negeri Yogyakarta  
Email: arif.veкто@yahoo.com
- <sup>3)</sup> Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman FBS Universitas Negeri Yogyakarta  
Email: zazahry@yahoo.co.id
- <sup>4)</sup> Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika FT Universitas Negeri Yogyakarta  
Email: ahmadmuzaki.s.a@gmail.com
- <sup>5)</sup> Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Yogyakarta  
Email: hidayatasuryaningrum@rocketmail.com

### Abstrak

Indonesia merupakan negara agraris dengan keunggulan utama pada sektor pertanian. Namun kenyataannya saat ini masih banyak anak yang mengalami kekurangan gizi. Pendidikan melalui proses pembelajaran mempunyai peran penting dalam pengenalan manfaat pangan lokal sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran pengenalan pangan lokal pada tema makanan sehat dan bergizi berbasis *flash* dan (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *four-D* yang terdiri atas empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tegalrejo I. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara dan pengisian kuesioner. Data kelayakan media dianalisis dengan acuan konversi dari ahli. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: 1) media pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas beberapa menu, yaitu kompetensi, materi kamu, ayo bermain, petunjuk, dan profil pengembang, dan 2) kelayakan media pembelajaran nampak berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan skor 4,12 (layak) dan hasil validasi ahli media dengan skor 4,3 (sangat layak). Selain itu, berdasarkan hasil ujicoba kelompok kecil diperoleh skor 4,3 (sangat layak) dan ujicoba kelompok besar diperoleh skor 4,2 (sangat layak). Hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan sesuai untuk diaplikasikan dalam pembelajaran tematik.

*Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, pangan lokal*

## INSTRUCTIONAL MEDIA DEVELOPMENT OF LOCAL FOODS FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENT GRADE IV

### Abstract

Indonesia is an agricultural country with a major advantage in the agricultural sector. But in reality many children are still malnourished. Education through learning process has an important role in introducing the benefits of local food early on. This study aims to: (1) develop learning media introduction to the theme healthy and nutritious local foods based on flash and (2) determine the feasibility of the developed learning media. This study uses a four-D model of development which consists of four stages: define, design, develop, and dissemination. The subjects were students of class IV SDN Tegalrejo I. Data were collected through observation, interviews and questionnaires. Data of the media feasibility were analyzed by expert conversion reference. Results of the study are as follows: 1) media that was developed consists of several menus, the competence, the materials you, let's play, instructions and a developer profile, and 2) the feasibility of media appears based on the validation results of matter experts with a score of 4.12 (feasible) and the validation results of media experts with a score of 4.3 (very feasible). In addition, based on the small group results obtained a score of 4.3 (very feasible) and the large group results obtained a score of 4.2 (very feasible). This means learning media that are developed in accordance to be applied in thematic learning.

*Keywords: development, Instructional media, local food*

### PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara agraris dengan keunggulan utama pada sektor pertanian. Keunggulan ini berupa tingginya hasil produksi komoditi utama pertanian seperti padi, jagung, dan kedelai. Data Badan Pusat Statistik tahun 2013 menyebutkan bahwa jumlah produksi padi di Indonesia mencapai 71,29 juta ton Gabah Kering Giling (GKG), produksi jagung mencapai 18,51 juta ton pipilan kering, sedangkan untuk produksi kedelai mencapai 780,16 ribu

ton biji kering (<http://www.bps.go.id>). Selain tingginya hasil produksi komoditi pangan lokal Indonesia juga mempunyai kandungan gizi yang baik, seperti beras dan jagung yang memiliki kandungan karbohidrat tinggi.

Menurut UU No 7/1996 dan PP NO 68 Tahun 2002, ketahanan pangan adalah kondisi terpenuhinya pangan bagi rumah tangga yang tercermin dari tersedianya pangan dengan cukup, baik jumlah maupun mutunya, aman, merata dan terjangkau. Melihat tingginya data

hasil produksi pangan diatas, ketahanan pangan Indonesia dapat dikategorikan dalam keadaan cukup baik.

Namun kenyataannya saat ini masih banyak anak-anak yang mengalami kekurangan gizi. Gizi kurang terjadi apabila tubuh mengalami kekurangan satu atau lebih zat-zat gizi esensial yang dibutuhkan tubuh sehingga dapat menyebabkan terjadinya gangguan belajar (*learning disabilities*), kemampuan bekerja kurang, kesakitan hingga kematian. Hal ini tentunya sangat kontradiktif dengan kedua fakta yang disampaikan sebelumnya, dimana Indonesia memiliki produksi pangan lokal dan kandungan gizi yang tinggi dan ketahanan pangan yang baik.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi status gizi seseorang yakni faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal terdiri dari tingkat pendapatan, pendidikan, pekerjaan dan budaya, sedangkan faktor internal terdiri dari usia dan kondisi fisik. Bila ditinjau lebih lanjut, faktor pendidikan merupakan faktor yang paling berkaitan langsung dengan anak terutama anak usia sekolah. Kurangnya pendidikan dapat menyebabkan kurangnya pengetahuan mereka terhadap pangan lokal Indonesia yang pada dasarnya memiliki kandungan gizi tinggi.

Pendidikan sebagai salah satu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa mempunyai peran penting dalam proses pengenalan manfaat gizi sejak dini. Pada kurikulum 2013, gizi pada

pangan dikenalkan kepada siswa melalui tema makanan sehat dan bergizi. Pada tema tersebut dikenalkan berbagai jenis pangan lokal beserta olahan dan kandungan gizi yang dimiliki. Namun selama ini, pembelajaran di Sekolah Dasar masih menggunakan sistem klasikal di dalam kelas dengan dipandu oleh guru dan metode ceramah ataupun mencatat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Tegalrejo 1, salah satu kendala dalam pembelajaran Kurikulum 2013 adalah belum banyak media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran tematik. Hal tersebut berdampak pada pembelajaran yang kurang interaktif sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya anak kurang paham dengan materi yang dipelajari. Padahal pembelajaran tematik sangat menuntut siswa untuk aktif menemukan, sedangkan guru hanya menjadi fasilitator.

Atas permasalahan tersebut, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran Pengenalan Pangan Lokal Pada Tema Makanan Sehat Dan Bergizi Berbasis Flash Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran Pengenalan Pangan Lokal Pada Tema Makanan Sehat Dan Bergizi Berbasis Flash Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

## METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan 4D (*four-D*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974: 5). Model pengembangan tersebut terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*).

Prosedur pengembangan media pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan, yaitu 1) pendefinisian (*define*), dilakukan dengan menganalisis kebutuhan yang akan digunakan sebagai pedoman dalam proses pembuatan media pembelajaran. Adapun hal-hal yang dianalisis antara lain kurikulum, metode dan sarana pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Setelah itu, tahapan selanjutnya adalah 2) perancangan (*design*), terdiri dari beberapa langkah yaitu perancangan media dengan membuat *storyboard* yang berisi uraian ringkas secara deskriptif yang berisi alur media pembelajaran dari awal sampai program berakhir dan kegiatan pembuatan media pembelajaran (produksi).

Tahap selanjutnya yaitu 3) pengembangan (*develop*), terdiri dari beberapa langkah yaitu validasi, ujicoba produk, dan revisi. Validasi bertujuan untuk mengetahui dan memperbaiki

kesalahan yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan. Validator terdiri dari ahli materi dan ahli media. Setelah para ahli menyatakan layak, maka media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk uji coba. Uji coba produk bertujuan mengetahui respon siswa terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba dilakukan dalam dua tahap yakni ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Data yang diperoleh dari masing-masing validasi dan ujicoba kemudian dianalisis untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran untuk kemudian dilakukan perbaikan. Tahap terakhir adalah 4) diseminasi (*disseminate*) yang dilakukan dengan penyebarluasan produk maupun hasil penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Tegalorejo 1. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui 1) pengamatan (*observation*), dilakukan dengan mengamati secara langsung hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi kemudian dideskripsikan dalam lembar observasi sehingga didapat pertimbangan dalam proses pengembangan media, 2) wawancara (*interview*), dilakukan untuk mengetahui berbagai masalah yang perlu dianalisis sebagai bahan pengembangan media. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran. Pada wawancara ini peneliti menggunakan pedoman

wawancara yang berisi garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan, dan 3) angket (*kuisisionare*), dilakukan dengan menyebarkan daftar kuisioner kepada sejumlah responden untuk memperoleh informasi yang sifatnya personal.

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi, sementara teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui angket. Data tersebut berupa skor kelayakan dan penilaian terhadap media pembelajaran pada masing-masing aspek yang kemudian diubah menjadi data interval skala lima menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2008:101) sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Konversi Data Interval Skala Lima Menurut Sukardjo

Kategori	Skor
Sangat Layak	$X > 4,2$
Layak	$3,4 < X \leq 4,2$
Cukup Layak	$2,6 < X \leq 3,4$
Tidak Layak	$1,8 < X \leq 2,6$
Sangat Tidak Layak	$X \leq 1,8$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini data diambil dengan melakukan pengamatan di kelas dan melakukan wawancara dengan guru kelas IV SD N Tegalrejo 1. Hal yang menjadi fokus pengamatan adalah mengenai kurikulum yang digunakan, proses pembelajaran di kelas, ketersediaan fasilitas, dan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa di SD Negeri Tegalrejo 1 terdapat fasilitas penunjang pembelajaran yang cukup lengkap, seperti buku siswa, papan tulis, alat peraga, LCD proyektor dan komputer namun ketersediaan fasilitas tersebut belum dapat dioptimalkan penggunaannya dalam pembelajaran, misalnya LCD proyektor dan komputer yang jarang digunakan (hanya digunakan memutar video). Hal ini dikarenakan sebagian besar materi pembelajaran berbentuk media cetak (*hardcopy*).

Dari segi pelaksanaan pembelajaran sudah berlangsung cukup baik dimana guru telah berusaha mengkombinasikan beberapa jenis metode pembelajaran seperti ceramah, diskusi, dan pemberian tugas dalam proses pengelolaan kelas, namun siswa terlihat masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas karena kurang adanya interaksi dalam metode pembelajaran yang diterapkan.

Sementara itu, dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas

IV diketahui bahwa pembelajaran di SD Negeri Tegalrejo 1 menggunakan kurikulum 2013. Namun terdapat kendala yang dialami guru dalam penerapan pembelajaran kurikulum 2013 yang bersifat tematik integratif, yakni masih terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tersebut.

### **Tahap Perancangan (*Design*)**

Setelah didapatkan data pengembangan media, langkah selanjutnya memasuki tahap perancangan. Tahap ini terdiri dari perancangan media dan pembuatan media. Perancangan dan pembuatan media dilakukan berdasarkan kebutuhan di lapangan yakni kebutuhan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik, yaitu pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Adapun hal-hal yang telah kami lakukan pada tahap ini adalah:

- a. Membuat *storyboard* yaitu membuat uraian ringkas secara deskriptif yang berisi alur cerita yang akan ada dalam media pembelajaran mulai dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir. Dari hasil perancangan, didapatkan beberapa halaman yang terdiri dari halaman kompetensi, halaman materi, halaman evaluasi, halaman petunjuk, dan halaman profil pengembang.
- b. Produksi yaitu kegiatan yang berisi pembuatan media pembelajaran.

Produksi dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan aplikasi *adobe flash*. Dipilihnya aplikasi ini sebagai aplikasi pembuatan media dikarenakan aplikasi ini dapat mengkombinasikan gambar dan animasi dengan respon yang cepat, sehingga sangat mendukung interaktivitas media. Berdasarkan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya, didalam media pembelajaran yang dibuat terdapat beberapa menu yang dapat diakses pengguna. Adapun menu-menu tersebut diantaranya menu kompetensi yang berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran, menu "materi kamu" yang berisi materi pembelajaran pengenalan pangan lokal yang bersifat tematik integratif, menu "ayo bermain" yang berisi evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan, menu petunjuk yang berisi petunjuk penggunaan media, dan menu profil yang berisi identitas pengembang media.

### **Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Setelah media selesai dibuat, selanjutnya memasuki tahap validasi dan pengujian produk. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui dan memperbaiki kesalahan yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah:

a. Membuat Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian yang dibuat adalah instrumen penilaian ahli media, ahli materi dan instrumen respon siswa. Instrumen ini dibuat berdasarkan kisi-kisi dari hasil kajian teori pengembangan media.

b. Melakukan Validasi Instrumen

Instrumen yang telah dibuat selanjutnya dilakukan validasi untuk menentukan apakah instrumen tersebut layak digunakan untuk mengambil data penelitian. Validasi ini dilakukan oleh Prof. Dr. Herminarto Sofyan, M.Pd. selaku ahli dalam penelitian dan evaluasi pendidikan dengan hasil bahwa instrumen tersebut layak digunakan untuk penelitian.

c. Melakukan Validasi Media

Media yang telah dibuat kemudian divalidasi untuk mengetahui kelayakan media untuk diimplementasikan. Validasi dilakukan oleh 4 orang validator yang terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media. Validasi media dilakukan oleh Bambang Sulisty, M.Eng. dan Totok Sukardiyono, M.T. yang merupakan dosen media pembelajaran dari Fakultas Teknik UNY. Dari validasi media tersebut, validator pertama yaitu Bambang Sulisty, M.Eng. memberikan skor validasi dengan rerata skor 4,55, sementara validator kedua yaitu Totok Sukardiyono, M.T. memberikan skor validasi dengan rerata skor 4,05.

Dari kedua rerata skor tersebut maka didapatkan rerata skor akhir validasi media 4,3 yang berarti media sangat layak untuk diimplementasikan. Sementara itu, validasi materi

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Validator	Aspek		Rata-Rata
		Pemrograman	Kom. Visual	
1	Ahli media 1	4,54	4,56	4,55
2	Ahli media 2	4	4,10	4,05
Total Rerata Skor				<b>4,3</b>
Kategori				<b>Sangat Layak</b>

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Validator	Aspek		Rata-Rata
		Pembelajaran	Isi Materi	
1	Ahli materi 1	4,08	4,16	4,12
2	Ahli materi 2	4,14	4,16	4,15
Total Rerata Skor				<b>4,13</b>
Kategori				<b>Layak</b>

dilakukan oleh Supartinah, M.Pd. yang merupakan dosen PGSD FIP UNY dan Parjiyana, S.Pd., guru kelas IV SD N Tegalrejo 1. Dari validasi materi tersebut, validator pertama yaitu Supartinah, M.Pd. memberikan skor validasi dengan rerata skor 4,12, sementara validator kedua yaitu







Parjiyana, S.Pd. memberikan skor validasi dengan rerata skor 4,15. Dari kedua rerata skor tersebut maka didapatkan rerata skor akhir validasi materi 4,13 yang berarti media layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

d. Melakukan Revisi Media

Revisi dilakukan berdasarkan saran dari ahli materi maupun ahli media untuk kesempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan ahli media, revisi yang dilakukan adalah mengubah bentuk

huruf yang semula dalam bentuk miring diubah menjadi bentuk tegak, hal ini dimaksudkan agar tulisan mudah terbaca dari jarak yang cukup jauh. Revisi selanjutnya adalah menambahkan tombol pengatur suara dan musik latar sehingga pengguna dapat mengatur suara dan pilihan musik latar media. Revisi yang terakhir adalah mengubah gambar salah satu objek makanan yaitu daging sehingga lebih representatif. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tampilan menggunakan huruf cetak miring  <b>Vitamin B</b> 1. Membantu proses metabolisme tubuh 2. mencegah penyakit beri-beri 3. menurunkan kadar kolesterol	Tampilan menggunakan huruf tegak.  <b>Vitamin B</b> 1. Membantu proses metabolisme tubuh 2. mencegah penyakit beri-beri 3. menurunkan kadar kolesterol
2.	Tidak terdapat tombol pengatur volume suara dan pemilihan musik latar  	Menambahkan tombol pengatur volume suara dan pemilihan musik latar  
3.	Gambar objek "daging" kurang representatif  	Gambar objek "daging" lebih representatif  





Sementara itu, berdasarkan saran dari ahli materi revisi yang dilakukan adalah menyempurnakan substansi materi yang sebelumnya terbalik, yakni dengan mengubah penempatan judul pengelompokan pangan antara kelompok “zat pengatur” dengan kelompok “zat pembangun”. Revisi lain yang dilakukan adalah memperbaiki umpan balik terhadap hasil tes yang dikerjakan siswa pada bagian evaluasi (berupa *game*), yakni apabila mendapat skor rendah maka terdapat tulisan “jangan sedih, coba lagi ya, tetap semangat” dan apabila mendapat skor tinggi maka terdapat tulisan “Yes, kamu pintar, lanjut soal

berikutnya”.

e. Ujicoba Kelompok Kecil

Ujicoba kelompok kecil dilakukan dengan memberikan lembar respon siswa kepada 6 siswa yang diambil dengan kriteria 2 siswa berprestasi rendah, 2 siswa berprestasi sedang dan 2 siswa berprestasi tinggi. Kriteria penilaian yang ditanggapi terdiri dari aspek isi materi, pembelajaran, komunikasi visual dan pemrograman. Dari penilaian tersebut didapatkan skor untuk aspek isi sebesar 4,2, aspek pembelajaran 4,29, aspek komunikasi visual 4,16, dan aspek pemrograman

Tabel 5. Revisi Berdasarkan Saran Ahli Materi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	<p>Letak judul tidak sesuai dengan pengelompokan pangan</p> 	<p>Letak judul telah sesuai dengan pengelompokan pangan</p> 
2.	<p>Umpan balik terhadap tes tidak sesuai dengan skor yang diperoleh</p> 	<p>Umpan balik terhadap tes telah sesuai dengan skor yang diperoleh</p> 

4,5, sehingga dari keempat aspek tersebut didapatkan rerata skor respon sebesar 4,3 yang berarti sangat layak.

Tabel 6. Ujicoba Kelompok Kecil

Aspek	Rerata Skor
Isi materi	4,2
Pembelajaran	4,29
Komunikasi Visual	4,16
Pemrograman	4,5
Total rerata skor	4,3
Kategori	<b>Sangat layak</b>

Tabel 7. Ujicoba Kelompok Besar

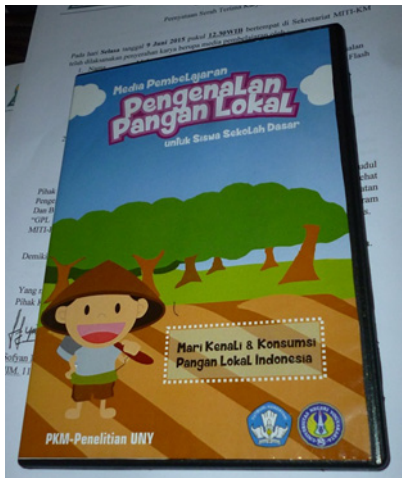
Aspek	Rerata Skor
Isi materi	4,3
Pembelajaran	4,3
Komunikasi Visual	4,1
Pemrograman	4,2
Total rerata skor	4,2
Kategori	<b>Sangat layak</b>

f. Ujicoba Kelompok Besar

Ujicoba kelompok besar dilakukan kepada 23 siswa Kelas IV SD Negeri Tegalrejo 1. Kriteria yang ditanggapi terdiri dari aspek isi materi, pembelajaran, komunikasi visual dan pemrograman. Dari penilaian tersebut didapatkan skor untuk aspek isi sebesar 4,3, aspek pembelajaran 4,3, aspek komunikasi visual 4,1, dan aspek pemrograman 4,2, sehingga dari keempat aspek tersebut didapatkan rerata skor respon sebesar 4,2 yang berarti sangat layak.

**Tahap Diseminasi (*Disseminate*)**

Pada tahap ini telah dilakukan kegiatan seperti pemaketan media, penyebarluasan produk di SD Negeri Tegalrejo 1 dan mengikuti seminar hasil penelitian. Selain itu, pada tahap ini juga telah dilakukan pendaftaran hak cipta atas produk media pembelajaran dan menjalin kerja sama dengan Masyarakat Ilmuan dan Teknologi Indonesia (MITI) untuk mengikuti serangkaian kegiatan kampanye *Go Pangan Lokal-goes to school*.



Gambar 1. Pemaketan media



Gambar 2. Penyebarluasan media ke Sekolah

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran pengenalan pangan lokal pada tema

makanan sehat dan bergizi dilakukan dengan tahapan: a) mendefinisikan kebutuhan berdasarkan analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, dan ketersediaan sarana dan prasarana (*define*), b) merancang dan melakukan produksi media pembelajaran (*design*), c) melakukan pengembangan media berdasarkan data hasil validasi dan ujicoba (*develop*), d) melakukan penyebarluasan produk dan hasil penelitian (*disseminate*).

2. Kelayakan media pembelajaran hasil validasi ahli materi memperoleh skor 4,12 yang berarti layak dan dari validasi ahli media memperoleh skor 4,3 yang berarti sangat layak. berdasarkan hasil ujicoba kelompok kecil diperoleh skor 4,3 (sangat layak) dan ujicoba kelompok besar diperoleh skor 4,2 (sangat layak). Hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan sesuai untuk diaplikasikan dalam pembelajaran tematik.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini terlaksana berkat kontribusi dari sejumlah pihak, untuk itu kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada: 1) Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd selaku dosen pembimbing penelitian, 2) Bagian Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Universitas Negeri Yogyakarta yang senantiasa memberikan pendampingan pelaksanaan program penelitian, 3) SD

Negeri Tegalrejo 1 yang menyediakan tempat dan fasilitas penelitian, serta, 4) DIKTI yang telah memberikan dana hibah penelitian mahasiswa melalui program Program Kreativitas Mahasiswa Penelitian 2014.

## REFERENSI

- Aaron Jibril. 2011. *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer.
- Arsyar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Latuheru, D. J. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Kemendiknas. 2013. *Makananku Sehat dan Bergizi*. Buku Tematik Terpadu 2013. Jakarta : Kemendiknas.
- Sukardjo. 2008. *Desain pembelajaran: evaluasi pembelajaran. Hand-out Perkuliahan*. Yogyakarta : PPs Universitas Negeri Yogyakarta.
- Surdjono, H.D. 2013. *Membangun Course E-Learning dengan Moodle*. Yogyakarta: UNY Press.
- Thiagarajan, Sivasailam, Sammel, Dorothy S., Semmel, Melvyn I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington, Indiana: Indiana University
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Pusat Statistik. 2013. *Produksi Komoditi Utama Pertanian*. www.bps.go.id. Diakses tanggal 12 September 2014.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.68 tahun 2002 tentang Ketahanan Pangan.
- Undang-Undang No. 7 tahun 1996 tentang Pangan.