



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SD PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU BANGSA TEMA 7 KELAS IV SEKOLAH DASAR

Rahma Dini¹, Nofi Nuristia Asih², Ambyah Harjanto³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

¹Dinirahma70@gmail.com, ²nofi04smanstar@gmail.com, ³cambyasoul@gmail.com

Abstract: *Based on the initial research conducted, the researcher found the problem that the teacher was not maximal in using learning media, so this study aims to determine the development of interactive learning media that utilizes a technological development in the form of multimedia. To find out the feasibility of the media, and to find out the effectiveness of the interactive learning media based on the material on the diversity of ethnic groups in the theme of 7 grade IV elementary schools. utilizing a technological development in the form of multimedia Product design, making this learning media utilizes network-based digital technology by using a video maker application to combine various images that contain learning material, the selected images are also images that suit students, namely in the form of animated image. Where an interesting animation creates a sense of interest for the students themselves. The results of this study obtained an expert assessment of the media developed by researchers, namely interactive learning media that utilizes a technological development in the form of multimedia to obtain appropriate and very feasible criteria for differences in the results of social studies material on ethnic diversity theme 7 class IV before and after using interactive learning media a technological development in the form of multimedia. The conclusion of this study is that this interactive learning media gives students the success of learning through the media of a video accompanied by written learning material as an explanation for students and also uses a sound background so that students who watch are more interested and find learning more enjoyable. In addition, schools are also advised to facilitate educators to participate in media development training in order to broaden their horizons.*

Keywords: *interactive learning media based on social studies multimedia, and learning outcomes.*

Abstrak: Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan peneliti menemukan permasalahan bahwa guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan sebuah perkembangan teknologi berupa multimedia. Untuk mengetahui kelayakan media, dan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif tersebut berdasarkan materi keragaman suku bangsa tema 7 kelas IV Sekolah Dasar. memanfaatkan sebuah perkembangan teknologi berupa multimedia Desain produk, pembuatan media pembelajaran ini memanfaatkan teknologi digital yang berbasis jaringan dengan menggunakan aplikasi pembuat video untuk menyatukan berbagai gambar-gambar yang memuat tentang materi pembelajaran, gambar-gambar yang dipilih juga gambar yang sesuai dengan peserta didik yaitu berupa gambar animasi. Dimana animasi yang menarik menimbulkan rasa ketertarikan untuk peserta didik itu sendiri. Hasil dari penelitian ini diperoleh penilaian ahli terhadap media yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan sebuah perkembangan teknologi berupa multimedia untuk memperoleh kriteria layak serta sangat layak perbedaan hasil IPS materi Keragaman Suku Bangsa Tema 7 kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan sebuah perkembangan teknologi berupa multimedia. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif ini memberikan siswa keberhasilan belajar melalui media sebuah video disertai tulisan materi pembelajaran sebagai penjelasan untuk siswa dan juga menggunakan latar belakang suara agar siswa yang menonton lebih tertarik dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan. selain itu sekolah juga disarankan untuk memfasilitasi pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media guna memperluas wawasannya.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif berbasis multimedia IPS, dan hasil belajar.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada masa kini merupakan pendidikan yang berlandaskan pada teknologi. Pendidikan saat ini mengalami kemajuan akibat adanya globalisasi. Globalisasi telah merubah pola pengajaran di dunia pendidikan. Pengajaran yang dahulu bersifat klasikal, kini berubah menjadi pembelajaran berbasis teknologi, seperti adanya internet. Pengajaran yang dahulu menggunakan kapur dan papan tulis sebagai media utama sekaligus sebagai sebuah sarana pendidikan, sekarang telah berubah dengan adanya teknologi media pembelajaran yang interaktif untuk siswa. Sehingga siswa lebih merasa menyenangkan melakukan pembelajaran.

Etopendagogi pada kurikulum 2013 dilandaskan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 menjelaskan bahwa pembelajaran baik ditingkat sekolah dasar/madrasah ibtidayah sampai pada sekolah menengah atas/sekolah menengah kejuruan harus bermuatan lokal yang merupakan bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan

dan kearifan di daerah tempat tinggalnya. Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 pasal 2 ayat (2) menjelaskan bahwa muatan lokal diajarkan dengan tujuan membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan, dan spiritual di daerahnya. Pembekalan muatan lokal dapat berwujud berupa media pembelajaran agar pembelajaran dirasa nyata dan dengan memanfaatkan beberapa alat dan bahan yang ada disekitar lingkungan guru dan peserta didik.

Manfaat dari media pembelajaran ialah, media pembelajaran dapat mengatasi

keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa, untuk mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, waktu, dan ruang, media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, media menghasilkan keseragaman pengamatan, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik, media membangkitkan motivasi dan rangsangan anak untuk belajar, media membangkitkan keinginan dan minat guru, dan media memberikan pengalaman yang

integral atau menyeluruh dari konkret sampai yang bersifat abstrak. Media pembelajaran yang efisien dan mudah dibuat menggunakan perkembangan teknologi saat ini ialah media pembelajaran yang berbasis Multimedia.

Multimedia menurut Gumelar (2014) adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, animasi, suara, gambar dan video dengan tools (alat bantu) dan link sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, interaksi, berkarya dan berkomunikasi. Dalam dunia pendidikan multimedia dapat menjadi sebuah media pembelajaran sebagai penunjang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selama ini pembelajaran dianggap monoton dan membosankan, dengan adanya multimedia ilmu dapat disampaikan secara lebih menarik sehingga siswa dapat dengan mudah mengingatnya. Hal inilah yang dapat menjadi pemicu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar juga merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Biasanya hasil belajar merupakan

hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk angka-angka dalam raport disetiap semesternya. Hasil belajar erat kaitannya dengan strategi yang digunakan guru dalam mengajar. Oleh karena itu diharapkan dengan kehadiran media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Borg and Gall (1983: 567). Penelitian dan pengembangan akan menghasilkan suatu produk yang layak dan menarik, serta lebih memungkinkan untuk diterapkan sebagai sumber belajar di kelas jika produk tersebut telah di validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru serta mendapatkan penilaian kemenarikan dari siswa.

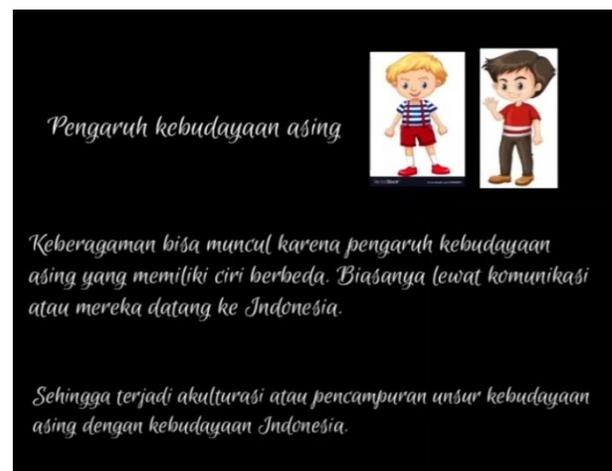
Gall langkah-langkah pengembangan R&D sebagai berikut: 1. Research and information collecting (pencarian dan pengumpulan data). 2. Planning (perencanaan). 3. Develop preliminary form of product (mengembangkan bentuk produk awal). 4. Preliminary field testing (uji coba lapangan awal). 5. Main product revision (revisi hasil uji coba lapangan awal). 6. Main field testing (uji coba lapangan utama). 7. Operational product revision (revisi produk operasional). 8. Operational field testing (uji coba lapangan operasional). 9. Final product revision (penyempurnaan produk

akhir). 10. Dissemination and implementation (diseminasi dan implementasi).

Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran materi kelas 4 Tema 7 mengenai keberagaman suku bangsa di Indonesia. Dalam pengembangan produk ini hanya sampai tahap 3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan produk dapat dihasilkan video sebagai berikut:





Dalam video terdapat teks yang menjelaskan bagian-bagian dari video tersebut. Teks berisikan mengenai penjelasan keberagaman suku bangsa di Indonesia serta faktor yang mempengaruhinya.

Teks dalam video yang dihasilkan :

1. bangsa Indonesia merupakan bangsa yang majemuk karena terdiri atas berbagai suku bangsa, adat istiadat, bahasa daerah, serta agama yang berbeda-beda.
2. keberagaman suku bangsa disetiap daerah dapat dilihat dari warna kulit, bahasa daerah (lampung, jawa, Madura dll), adat istiadat (pakaian adat, upacara perkawinan, upacara kematian), kesenian daerah (tari sembah, tari saman, tari kecak dan lainnya).
3. faktor penyebab keberagaman : 1. Letak geografis; 2. Pengaruh

kebudayaan asing; 3. Kondisi iklim dan alam yang berbeda

4. letak geografis : Indonesia merupakan Negara kesatuan yang memiliki ribuan pulau. Luas wilayah Indonesia yang besar berpengaruh terhadap banyaknya keberagaman yang tercipta seperti, suku, budaya, ras, dan golongan.

5. pengaruh kebudayaan asing: keberagaman bisa muncul karena pengaruh kebudayaan asing yang memiliki ciri berbeda. Biasanya lewat komunikasi atau mereka datang ke Indonesia. Sehingga terjadi akulturasi atau pencampuran unsur kebudayaan asing dengan kebudayaan Indonesia.

6. kondisi iklim dan alam yang berbeda : perbedaan musim hujan dan kemarau antar daerah, perbedaan kondisi alam seperti pantai, pegunungan, mengakibatkan perbedaan pada masyarakat.

7. Sebagai bangsa yang memiliki keragaman suku bangsa tentu tidaklah mudah dalam kehidupan sosialnya. Berbagai masalah pasti akan timbul. Maka dari itu untuk menjaga persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia agar tetap utuh diperlukan sebuah pedoman yang akan menuntun rakyat Indonesia dalam kehidupan yang baik dan sejahtera. Pedoman yang dimaksud adalah Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan produk dapat disimpulkan bahwa:

1. Guru harus memiliki literasi teknologi sehingga dapat mengembangkan multimedia untuk menunjang pembelajaran, dikarenakan pembelajaran harus memiliki variasi dalam prosesnya agar siswa lebih dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2. Pengembangan multimedia penting untuk terus dipelajari oleh setiap tenaga pendidik dan calon tenaga pendidik.

SARAN

Berdasarkan penelitian pengembangan produk maka saran penulis yaitu:

1. Produk yang dikembangkan harus melalui beberapa tahapan pengembangan serta validasi untuk diaplikasikan ke siswa.

2. Guru harus terus mengembangkan kompetensinya dalam bidang teknologi agar dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan dunia global

DAFTAR PUSTAKA

Salim, Kabin & Puspita Sari, Mira. (2010). Pengaruh Globalisasi Terhadap Dunia Pendidikan. STAI Abdurrahman Kepulauan Riau.

Oktavianti, Ika & Ratnasari, Yuni . (2018). Etnopendagogi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. Jurnal Refleksi Edukatika (8),(2), (2018).

Lestari, Yulita Dwi. 2019. Media dan Sumber Belajar Sekolah Dasar. Bandar Lampung.

Andayani, Wiwik (2012).
PENINGKATAN
PEMAHAMAN
PENJUMLAHAN DENGAN
TEKNIK MENYIMPAN
MENGUNAKAN ALAT
PERAGA KANTONG NILAI
TEMPAT BILANGAN DI
KELAS II SEMESTER 1
TAHUN 2012/2013 SD
NEGERI BAJOMULYO
KECAMATAN JUAN PATI
Universitas Muhammadiyah
Surakarta.