



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SD PADA MATERI PENGKOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA TEMA5 (EKOSISTEM) KELAS V SD

Anggun Miranti¹, Asri Nuriya², Ambyah Harjanto

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

¹anggunmiranti75@gmail.com, asrinuriyaa@gmail.com,

³cambyasoul@gmail.com

Abstract: *This study aims to develop a multimedia product as a learning medium for elementary schools. The research method used is research and development method. The resulting product is in the form of an animation learning video in class V theme 5, a subject of Natural Science with the material of Animal Classification by Type of Food. The conclusion is that the use of multimedia is important because it can arouse students interest in learning, help students understand the material, help teachers to deliver material, train teachers to innovate and take advantage of existing technology, and become a fun learning medium.*

Keyword: *multimedia, science, animated videos*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk multimedia sebagai media pembelajaran untuk Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan. Produk yang dihasilkan yaitu berupa video pembelajaran animasi pada kelas V tema 5 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. Kesimpulan yang didapat yaitu penggunaan multimedia itu penting karena dapat membangkitkan minat belajar siswa, membantu siswa dalam memahami materi, membantu guru untuk menyampaikan materi, melatih guru untuk berinovasi dan memanfaatkan teknologi yang ada dan menjadi media belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci: Multimedia, IPA, video animasi

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat, khususnya dalam bidang pendidikan, teknologi dan komunikasi maka tidak mustahil kedepannya teknologi pembelajaran akan semakin terus berkembang dan memperkokoh diri menjadi suatu disiplin ilmu dan profesi yang dapat lebih jauh memberikan manfaat bagi pencapaian efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Ramli, 2012:23). Dalam dunia pendidikan di Indonesia, perkembangan teknologi disambut dan dimanfaatkan dengan sangat luas dan meliputi berbagai aspek yang ada di dunia pendidikan. Karena sudah sangat jelas bahwa teknologi ini akan memberikan manfaat dan nilai tambah yang signifikan dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, komponen pembelajaran baik siswa maupun guru akan mendapatkan banyak informasi dengan mudah dan cepat sehingga mereka bisa dengan cepat belajar dan mampu menyerap pembelajaran tersebut dengan baik. Karena itu, dalam hal ini siswa akan mendapatkan banyak sumber informasi pembelajaran, yang sebelumnya dengan tidak memanfaatkan teknologi hanya mendapatkannya dari guru, sedangkan guru bisa memperluas pemahaman, keterampilan, dan kompetensinya agar bisa memberikan yang terbaik dalam proses pembelajarannya dengan teknologi pendidikan ini. Pada akhirnya akan tercipta berbagai inovasi dan kreativitas yang tujuannya adalah bagaimana membentuk pendidikan yang diidealkan sehingga bisa menghasilkan output pendidikan yang terbaik (Haryanto, 2015:19).

Menurut UU No. 20 Tahun 2003,

kehidupan bangsa yang cerdas merupakan cita-cita luhur bangsa Indonesia. Untuk tercapainya cita-cita itu, maka tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Yuberti, 2016:1). Dengan demikian untuk mencapai cita-cita atau tujuan pendidikan tersebut diperlukan suatu usaha yang disebut kegiatan belajar dan mengajar. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran adalah dengan cara memanfaatkan multimedia.

Menurut Heinich, dkk. (1993) Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "perantara", yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich juga mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan instruktur (Anitah, 2019: 6.3). Thompson dan Munir (Dewi, 2008:6) mengemukakan bahwa multimedia adalah suatu sistem yang menggambarkan teks, gambar, video, animasi, dan suara sehingga dapat memberikan interaktifitas. Multimedia pembelajaran menampilkan pembelajaran dengan teknik yang memadukan semua keunggulan peralatan media audio dan visual dengan berbagai teknik penyajian yang memanfaatkan teknologi komputer dan LCD Projector peralatan utamanya. Dengan penggunaan multimedia, guru langsung data menampilkan data hasil diskusi dan menampilkannya dalam waktu yang bersamaan dilayar. Multimedia juga memungkinkan dilakukan animasi,

pemotongan sebagian dari gambar objek untuk diperbesar dan dijadikan bahan pembahasan dan lain sebagainya.

Dengan memanfaatkan multimedia sebagai alat bantu pemberajaran, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari proses belajar, seperti yang di ungkapkan Gagne (Bujuri, 2020:28) ada lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap kapabilitas, dan keterampilan motorik. Senada dengan Bloom (Diona dkk, 2015) mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan. Metode *Research & Development* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasikan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut. Produk yang dimaksud dapat secara kongkret. Menurut Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa penelitian ini berangkat dari potensi dan masalah. Potensi merupakan segala sesuatu yang jika dimanfaatkan dengan baik akan memiliki nilai tambah, masalah pun bisa menjadi potensi jika dapat mendayagunakan. Dalam penelitian ini, penulis mencoba mengembangkan sebuah produk multimedia berupa video animasi pembelajaran. Produk tersebut dibuat sedemikian rupa untuk menarik minat belajar siswa, membantu siswa

memahami materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sugiyono (2009), langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari 10 langkah sebagai berikut:

- (1) Potensi dan masalah,
- (2) Pengumpulan data,
- (3) Desain produk,
- (4) Validasi desain,
- (5) Revisi desain,
- (6) Ujicoba produk,
- (7) Revisi produk,
- (8) Ujicoba pemakaian,
- (9) Revisi produk, dan
- (10) Produksimasal (Agustini, 2020)

Produk yang dihasilkan yaitu berupa video animasi untuk pembelajaran IPA kelas V dengan materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. Dalam pengembangan produk ini hanya dilakukan hingga tahap 3 yaitu desain produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar, maka didapat produk berupa video pembelajaran dengan visual sebagai berikut:

1. Bagian 1 berisi pembukaan dan profil penulis dan pengembang produk



2. Bagian 2 berisi mata pelajaran, materi, kelas, dan tema



3. Bagian 3 berisi materi yang bersifat umum



4. Bagian 4 berisi materi yang bersifat khusus (herbivora, ciri-ciri herbivora, dan contoh hewan herbivora).



5. Bagian 5 berisi materi bersifat khusus (karnivora, ciri-ciri karnivora, dan contoh hewan karnivora)

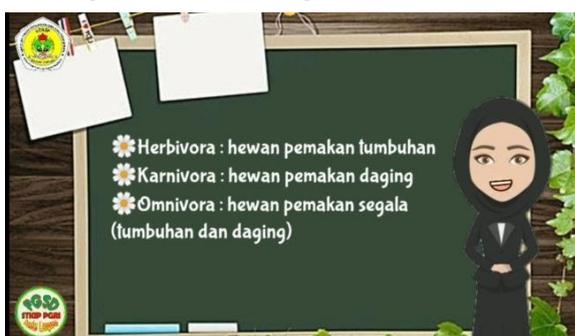


6. Bagian 6 berisi materi bersifat khusus (omnivora, ciri-ciri omnivora, dan contoh hewan omnivora).





7. Bagian 7 berisi ringkasan materi.



8. Bagian 8 berisi ucapan terimakasih dan penutup.



Selain visual, terdapat audio pendukung yang menjelaskan bagian-bagian dari visual tersebut. Adapun audio yang dihasilkan yaitu:

1. Assalamualaikum wr wb. Kami dari mahasiswa prodi PGSD semester V STKIP PGRI Bandar Lampung dengan anggota kelompok Anggun Miranti, Asri Nuriya, Christina Adelia Nandari, dan Ririn Wulansari mempersembahkan sebuah video pembelajaran animasi sebagai hasil dari pengembangan media pembelajaran di SD. Selamat menyaksikan.
2. Halo teman-teman, kali ini kita akan belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Yukdisimak.
3. Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya terbagi menjadi 3, yaitu herbivora, karnivora, dan omnivora.
4. Yang pertama yaitu herbivora, herbivora adalah jenis hewan yang memakan makanannya yang berasal dari tumbuh-tumbuhan, baik itu rumput dan daun-daunan, buah-buahan, maupun biji-bijian. Ciri-ciri hewan herbivora adalah hewan pemakan tumbuhan, melahirkan dengan cara beranak, berdarah panas, berkaki 4, tergolong hewan mamalia, kebanyakan hewan ini hidup di daratan, dan memiliki gigi geraham yang lebar. Contoh dari hewan herbivora adalah sapi, kuda, rusa, gajah, dan jerapah.
5. Yang kedua yaitu karnivora, karnivora adalah jenis hewan yang memakan makanannya yang berasal dari daging. Ciri-ciri hewan karnivora yaitu pemakan daging, termasuk golongan mamalia, termasuk hewan vertebrata, yakni

hewan bertulang belakang, pandai berburu mangsa, dan umumnya hidup di darat. Contoh dari hewan karnivora adalah Singa, harimau, serigala, ular, dan buaya.

6. Yang ketiga yaitu omnivora, omnivora adalah jenis hewan yang memakan makanannya yang berasal dari tumbuh-tumbuhan dan daging. Ciri-ciri hewan omnivora yaitu pemakan tumbuhan dan daging, memiliki pencernaan yang kompleks, memiliki gigi yang tajam pada bagian depan, dan memiliki gigi yang datar pada bagian belakang. Contoh hewan omnivora yaitu monyet, gorilla, ayam, bebek, dan tikus.
7. Baiklah untuk mempermudah kita dalam mengingat materi, mari perhatikan ringkasan materi berikut ini. Herbivora adalah hewan pemakan tumbuhan, karnivora adalah hewan pemakan daging, dan omnivora adalah hewan pemakan segala.
8. Demikianlah video pembelajaran yang dapat kami tampilkan, semoga bermanfaat, terimakasih, Wassala- mu'alaikum wr wb.

Dengan adanya media pembelajaran audiovisual ini, akan membangkitkan minat belajar siswa karena siswa pada usia SD masih sangat menyukai animasi-animasi yang lucu, dengan video animasi juga dapat mengatasi keterbatasan ruang sehingga siswa mudah mengerti dan memahami materi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya hanya dengan menonton video. Dengan digunakannya media video ini,

pembelajaran menjadi lebih praktis, memperjelas penyajian pesansupaya tidak terlalu verbalitas, menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan), mempertajam indera, melatih memperluas perasaan dan kecepatan dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan produk multimedia di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia itu penting karena dapat membangkitkan minat belajar siswa, membantu siswa dalam memahami materi, membantu guru untuk menyampaikan materi, melatih guru untuk berinovasi dan memanfaatkan teknologi yang ada dan menjadi media belajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah W, Sri, dkk. 2019. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Bujuri, Dian Andesta, dan Hendra Saputra. 2020. *Observasi Pembelajaran di SD*. Bandar Lampung: STKIP PGRI BDL.
- Dewi, S. R. 2008. *Pembelajaran Matematika Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UPI.
- Diona Amelia, Susanto, dan Arif Fatahillah. 2015. *Analisis Hasil*

*Belajar Matematika Siswa
Pada Pokok Bahasan
Himpunan Berdasarkan Ranah
Kognitif Taksonomi Bloom
Kelas VII-A di SMPN 14 Jember.
Jurnal Edukasi UNEJ. II (1): 1-4.*

Haryanto. 2015. *Teknolog Pendidikan*.
Yogyakarta: UNY Press.

Ketut Agustini dan Jero Gede Ngarti.
2020. *Pengembangan Video
Pembelajaran untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa
Menggunakan Model R&D*.
JIPP. Vol 4 No 1.

Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan
Teknologi Pembelajaran*.
Banjarmasin: IAIN Antasari
Press.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan
R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yuberti. 2016. *Dinamika Teknologi
Pendidikan*. Bandar Lampung:
Permatanet.