



## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SD PADA TEMA 8 PERISTIWA ALAM SUB TEMA 4 BENCANA ALAM KELAS 1

Cornelia Cempaka Dewi<sup>1</sup>, Efa Fadhilah<sup>2</sup>, Yulita Dwi Lestari

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

[1corneliadewi01@gmail.com](mailto:corneliadewi01@gmail.com), [2efafdlh08@gmail.com](mailto:efafdlh08@gmail.com),

[3dwilestariyulita@gmail.com](mailto:dwilestariyulita@gmail.com)

**Abstract:** *The purpose of this research is to develop multimedia products as alternative media in learning in elementary schools. This study uses a method of research and development or Research and Development (R&D) Borg and Gall. The results of this research are learning videos for class 1 Theme 8 Natural Events Sub Theme 4 Natural Disasters. The conclusions of this study are 1). Teachers must understand and be able to take advantage of existing technology so that they can develop multimedia to support the learning process to meet learning objectives, 2). Multimedia development can be used as a solution for teachers in conveying information/material because multimedia can help students understand abstract concepts or material, and 3). For the quality of developing education, multimedia development is important for learning by every educator and prospective educator.*

**Keywords:** PGSD, Natural Disasters, Theme 8

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan produk multimedia sebagai alternatif media dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode berupa penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) Borg and Gall. Hasil dari penelitian ini merupakan video pembelajaran kelas 1 Tema 8 Peristiwa Alam Sub Tema 4 Bencana Alam. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu 1). Guru harus memahami dan dapat memanfaatkan teknologi yang ada sehingga dapat mengembangkan multimedia untuk menunjang proses pembelajaran guna memenuhi tujuan pembelajaran, 2). Pengembang multimedia dapat dijadikan solusi bagi guru dalam menyampaikan informasi/materi karena multimedia dapat membantu siswa dalam memahami konsep atau materi yang abstrak, dan 3). Untuk mengembangkan kualitas pendidikan, Pengembangan multimedia penting untuk dipelajari oleh setiap tenaga pendidik dan calon tenaga pendidik.

**Kata kunci:** PGSD, Bencana Alam, Tema 8

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan dan dipelajari di Sekolah Dasar, mulai dari kelas I sampai kelas VI. IPA di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melatih dan memberikan kesempatan berpikir kritis dan objektif kepada siswa.

Pembelajaran IPA sangat berguna bagi kehidupan anak, karena IPA berhubungan langsung dengan kehidupan manusia dan alam semesta. Guru harus paham bahwa IPA perlu diajarkan dengan tepat, karena melalui pembelajaran IPA, anak diberikan kesempatan untuk berlatih berpikir kritis. Sebelum memasuki tahapan tersebut, anak dihadapkan pada tahapan eksplorasi, pengenalan konsep, dan penerapan konsep. Pembelajaran IPA SD memerlukan pengetahuan dasar mengenai konsep dalam setiap unit pembelajaran. Menurut Santa dan Alverman bahwa melalui pembelajaran IPA anak mampu memahami dan mengaplikasikan berbagai konsep untuk menjelaskan kejadian yang berhubungan dengan konsep tersebut serta mampu menjalani suatu proses perubahan konsepsi.

Dalam meningkatkan kemampuan konsep IPA pada peserta didik salah satunya ditentukan oleh keefektifan dalam penggunaan suatu media yang

tepat sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara antara guru dengan siswa yang digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara tepat.

Berdasarkan hasil pengamatan, dalam proses pembelajaran di sekolah kurang meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran IPA. Masih ditemukan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kurang variatif dan cenderung monoton sehingga proses pembelajaran masih bersifat transfer ilmu dari guru ke siswa. Upaya pemecahan permasalahan dalam pembelajaran IPA diperlukan suatu media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dunia pendidikan saat ini menunjukkan kemajuan yang sangat pesat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu sebaiknya guru mampu memanfaatkan teknologi dalam upaya meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi sebagai alat dalam menyampaikan informasi atau pengetahuan dari guru atau dari sumber lain kepada siswa.

Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di Sekolah Dasar salah satunya adalah menggunakan multimedia swbagai media pembelajaran. Munir (2015) menyampaikan bahwa dengan multimedia interaktif peserta didik akan sangat terbantu dalam memahami konsep atau materi yang abstrak karena materi tersebut dapat dikonkritkan melalui multimedia interaktif. Hal tersebut dibenarkan oleh hasil penelitian yang membuktikan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran IPA karena mampu mengkonkritkan konsep-konsep yang tergolong

Arsyad & Fatmawati dalam Ikha Nurjannah, dkk (2019) mengatakan bahwa Multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media, yakni dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan gambar. Perpaduan dari kombinasi ini ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera terutama telinga dan mata digunakan untuk

menyerap informasi itu.

Penggunaan multimedia dalam pengajaran memungkinkan para siswa mengatur kecepatan belajar, banyaknya pelajaran dan urutan pelajaran. Namun penggunaan multimedia sebagai alat pembelajaran belum dapat menggantikan peran guru/pengajar. Hal ini disebabkan adanya faktor-faktor yang hanya dimiliki manusia seperti pemberian motivasi, bimbingan dan pendekatan. Oleh karena itu, multimedia hendaknya dipandang sebagai pelengkap pengajaran bukan sebagai pengganti peran guru/ pengajar. Multimedia memberikan kontribusi terhadap siswa untuk menyukai pelajaran dan sekaligus meningkatkan prestasi belajar siswa (Wijoyo, 2018).

Berdasarkan hal tersebut maka penulis mengembangkan multimedia sebagai bentuk pemenuhan tugas perkuliahan serta sebagai salah satu refrensi atau rujukan dalam pengembangan multimedia pada materi kelas 1 Tema 8 Peristiwa Alam sub tema 4 Bencana Alam.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah Metode penelitian dan pengembangan (research and development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan

menguji keefektifannya. Menurut Borg and Gall dalam Sigit Purnama (2013) yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “a process used develop and validate educational product”. Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu dikemukakan oleh Asim dalam Sigit Purnama (2013) bahwa penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran. Menurut Borg & 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.

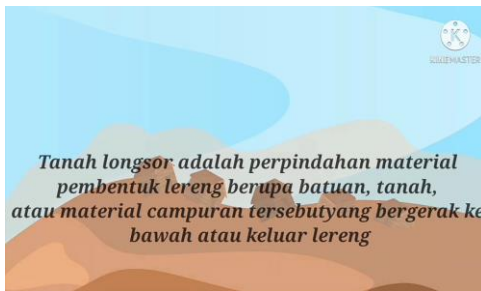
*Operational field testing* (uji coba lapangan operasional). 9. *Final product revision* (penyempurnaan produk akhir). 10. *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi).

Produk yang dihasilkan adalah video pembelajaran dengan materi kelas 1 Tema 8 mengenai Bencana Alam. Dalam pengembangan produk ini hanya sampai tahap 3.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan produk dapat dihasilkan video berikut ini:





Dalam video yang dihasilkan menampilkan jenis-jenis bencana alam, pengertian

serta penyebab bencana alam. Dari masing-masing jenis bencana alam tersebut disertakan penjelasan berupa tulisan dan juga audio sehingga anak dapat melihat gambar atau video yang ditampilkan, siswa dapat membaca bacaan yang ada dalam video dan anak juga dapat mendengarkan penjelasan dari video tersebut. Penjelasan berupa tulisan dan audio yang terdapat dalam video adalah sebagai berikut:

### 1. Pengertian bencana alam

Bencana alam adalah suatu peristiwa alam yang mengakibatkan dampak besar bagi populasi manusia. Peristiwa alam dapat berupa banjir, letusan gunung berapi, gempa bumi, tsunami, tanah longsor, kekeringan, kebakaran liar, dan lain-lain.

### 2. Banjir

Banjir adalah bencana alam yang diakibatkan oleh hujan yang terus menerus dan tersumbatnya saluran air karena sampah sehingga akhirnya air akan tumpah sampai ke jalan. Untuk mencegah terjadinya banjir, maka harus selalu membersihkan saluran air dan tidak membuang sampah sembarangan.

### 3. Kebakaran hutan

Kebakaran hutan bisa terjadi secara alami karena panas matahari yang melebihi suhu di atas rata-rata atau karena aktivitas manusia yang membuka lahan dengan cara membakar hutan. Kebakaran hutan mengakibatkan hutan rusak, dan hasil hutan akan musnah, dan menimbulkan bencana kabut asap yang membahayakan kesehatan manusia.

#### 4. Tanah longsor

Tanah longsor adalah perpindahan material berbentuk lereng berupa batuan, tanah, atau material campuran tersebut yang bergerak ke bawah atau keluar lereng. Tanah longsor terjadi begitu cepat sehingga menyebabkan terbatasnya waktu untuk melakukan persiapan evakuasi dan juga material longsor akan menimbun apa saja yang ada di jalur longsor.

#### 5. Gempa bumi

Gempa bumi adalah getaran atau guncangan yang terjadi di permukaan bumi akibat pelepasan energi dari bawah permukaan secara tiba-tiba yang menciptakan

gelombang seismik. Bila terjadi gempa bumi di dalam rumah atau di dalam ruangan hal yang harus dilakukan adalah mencari benda yang kokoh seperti meja dan berlindung di bawahnya, jauhi kaca atau jendela dan bila memungkinkan cepat keluar rumah dan menuju jalur evakuasi.

Pembelajaran yang menggunakan multimedia akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Karena dalam satu kali menyaksikan mereka akan melihat dan mendengar teks, audio, gambar, animasi atau video secara bersama. Dalam mempelajari Tema 8 mengenai Bencana Alam ini siswa memerlukan penjelasan secara detail, misalnya seperti penyebab banjir, proses terjadinya tanah longsor, hal yang harus dilakukan saat terjadi gempa, dan lain-lain. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran akan mempermudah dalam memvisualisasikan materi yang dianggap sulit dan video dianggap menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan semua inderanya dalam proses pembelajaran akan membuat siswa belajar lebih bermakna.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan produk dapat disimpulkan bahwa:

1. Guru harus memahami dan dapat memanfaatkan teknologi yang ada sehingga dapat mengembangkan multimedia untuk menunjang proses pembelajaran guna memenuhi tujuan pembelajaran.
2. Pengembang multimedia dapat dijadikan solusi bagi guru dalam menyampaikan informasi/materi karena multimedia dapat membantu siswa dalam memahami konsep atau materi yang abstrak
3. Untuk mengembangkan kualitas pendidikan, Pengembangan multimedia penting untuk dipelajari oleh setiap tenaga pendidik dan calon tenaga pendidik

## SARAN

Berdasarkan penelitian pengembangan produk maka saran penulis yaitu;

1. Sebagai calon guru sebaiknya memahami dan memiliki literasi teknologi agar dapat mengembangkan multimedia sehingga dapat

digunakan untuk mengajar, dan

2. Produk yang dihasilkan harus melalui validasi serta uji coba terlebih dahulu sebelum digunakan atau diaplikasikan ke siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Wijoyo, A. (2018). *Pengaruh Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Multi Media*. Jurnal Informasi Universitas Pamulang, 3(1), 46–55
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang*. Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya, 8(2), 188. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702>
- Mulyana, Aina. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT) Pengertian, Tujuan dan Langkah-langkah R&D*. <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/pelitian-pengembangan-research-and.html?m=1>. Diakses 8 Februari 2021.