



---

---

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SD PADA MATERI BENDA HIDUP DAN BENDA TAK HIDUP DI LINGKUNGAN SEKITAR TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS SATU (1)

Arsita Mutiara<sup>1</sup>, Ayu Popy Yana<sup>2</sup>, Ambyah Harjanto<sup>3</sup>

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

<sup>1</sup>arsitamutiara77@gmail.com, <sup>2</sup>ayupopy84@gmail.com,

<sup>3</sup>cambyasoul@gmail.com

**Abstract:** *The purpose of this research is to develop multimedia products as an alternative media in learning in elementary schools. This research is a research and development or Research and Development (R&D). Borg and Gall. The results of this study are class 1 learning videos Theme 7 Sub-theme 1 material on living materials and non-living objects in the surrounding environment. The conclusion of this study is that it is important for teachers to have technological literacy to develop multimedia as a learning support so that students are able to understand the material properly and correctly so as to improve the results of students' cognitive and applications in everyday life. The suggestion from this research is that the resulting product must go through validation and trial before it is used or applied to students.*

**Keywords:** *PGSD, Living and inanimate objects Theme 7*

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan produk multimedia sebagai alternatif media dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Borg and Gall. Hasil dari penelitian ini merupakan video pembelajaran kelas 1 Tema 7 Subtema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup di lingkungan sekitar. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penting bagi guru untuk memiliki literasi teknologi untuk mengembangkan multimedia sebagai penunjang pembelajaran agar siswa mampu memahami materi dengan baik dan benar sehingga mampu meningkatkan hasil dari kognitif siswa serta aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Saran dari penelitian ini yaitu produk yang dihasilkan harus melalui validasi serta uji coba terlebih dahulu sebelum digunakan atau diaplikasikan ke siswa.

**Keywords:** PGSD, Benda hidup benda tak hidup Tema 7

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting yang mempengaruhi kehidupan manusia dan bangsa. Pendidikan berhubungan erat dengan kegiatan pembelajaran baik formal maupun nonformal. Menurut Sugihartono, dkk dalam Rizqiana (2013:81), pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasikan dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

Menurut Hamalik dalam Khoiron dkk (2020: 132) dalam kurikulum 2013 proses pembelajaran lebih menekankan pada pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan serta berpusat pada siswa. Dalam hal ini belajar bukanlah suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Perubahan tingkah laku itu meliputi beberapa aspek yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif.

Dalam kurikulum 2013 dijenjang Sekolah Dasar, IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Belajar IPA yang sebenarnya bukan merupakan penghafalan kata-kata ang

bermakna melainkan merupakan hasil asosiasi dari pengalaman-pengalaman (Patta Bundu dalam Muahirin Binti: 2014).

Menurut Piaget (Dimiyati & Mudjiono dalam Sugiarti & Diana, 2017 :3) mengenai perkembangan proses belajar siswa, bahwa siswa pada usia 7-11 tahun telah memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret anak dapat mengembangkan pikiran logis. Ia dapat mengikuti penalaran logis walau kadang-kadang memecahkan masalah secara "*trail and eror*".

Pada tahap tersebut, siswa telah memiliki kemampuan berfikir logis akan tetapi dengan bantu benda-benda yang bersifat konkret atau nyata, artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa memerlukan benda nyata yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 67 Tahun 2013 menegaskan bahwa Kurikulum 2013 untuk sekolah dasar didesain dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran terpadu merupakan suatu strategi pembelajaran yang

melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik.

Keterpaduan pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses, aspek kurikulum, dan aspek pembelajaran. Salah satu upaya kreatif dalam melaksanakan pembelajaran yang menggunakan kurikulum berbasis di sekolah dasar adalah melakukan pembelajaran terpadu.

Pembelajaran terpadu harus menggunakan media sebagai penunjang pembelajaran. Pemanfaatan teknologi di era globalisasi ini dirasa sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena teknologi dapat memudahkan siswa dalam memahami suatu materi tertentu. Multimedia dapat dijadikan salah satu alternative untuk pembelajaran.

Penggunaan multimedia dapat memberikan efek positif terhadap peningkatan kognitif peserta didik (Namiroh, 2018) karena siswa lebih mudah paham mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan multimedia dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif. Multimedia interaktif mengefesienkan waktu pembelajaran, dapat membuat siswa lebih aktif, berkualitas dan dapat ditingkatkan, efektifitas belajar siswa yang dapat

membuat proses belajar mengajar berdampak positif terhadap sikap belajar siswa (Chaeruman, 2007:55). Teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dan mendalam dalam bidang komunikasi dan pendidikan. Teknologi multimedia dapat mempercepat dan mampu memberi kefahaman tentang sesuatu dengan tepat, menarik dan dengan efektif dan efisien.

Multimedia sendiri merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk salah satu media pembelajaran yang berbasis penggunaan computer atau handpone untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu (tool) dan tautan (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Media multimedia dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik kelas 1 khususnya pada materi benda hidup dan tak hidup serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Menyadari hal tersebut maka media multimedia menjadi salah satu pembantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis mengembangkan multimedia sebagai bentuk pemenuhan tugas

perkuliahan serta sebagai salah satu referensi atau rujukan dalam pengembangan multimedia pada materi kelas 1 Tema 7 tentang benda hidup dan benda tak hidup dilingkungan sekitar.

## **METODE PENELITIAN**

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 1 Tema 7 Subtema 1 tentang benda hidup dan benda tak hidup dilingkungan sekitar. Dalam pengembangan produk ini hanya sampai tahap 3.

Permasalahan pada pembelajaran adalah minat siswa untuk belajar dikelas. Kebanyakan guru masih sering menggunakan metode ceramah dimana Ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme. verbalisme adalah istilah untuk menyebut sesuatu sebagai ungkapan verbal, pengungkapan lewat kata-kata untuk mengungkapkan gagasan dan menyatakan pengertian.

Orang yang verbalistis menyebut tulisan atau uraian yang mempergunakan terlalu banyak kata, sedang isinya terlalu sedikit, tanpa isi atau terlalu sedikit, atau sama sekali tak menyentuh topik yang sedang dibicarakan, atau lebih gamblangnya, omong kosong. Melalui ceramah, sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang

dijelaskan atau belum. Walaupun ketika siswa diberi kesempatan untuk bertanya, dan tidak ada seorang pun yang bertanya, semua itu tidak menjamin siswa seluruhnya sudah paham, dan dengan menggunakan metode ceramah siswa akan mudah bosan dalam belajar.

Dengan menggunakan media video animasi Media animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sulit disampaikan oleh guru. Pandangan positif siswa terhadap media animasi terkait pemahaman materi dapat dilihat dari hasil belajarnya. Hasil belajar menggunakan media animasi lebih efektif daripada yang tidak menggunakan media animasi karena didalam media animasi bergerak ini dipadukan nya sedemikian rupa mulai dari gambar, suara, video, kartun animasi, dll.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi & Sutjipo, 2013 :8). Media pembelajaran diharapkan membantu dalam proses pembelajaran, juga memudahkan siswa membentuk konsep nyata.

Media pembelajaran yang bervariasi itu diterapkan dengan desain khusus yang berbeda dengan media sebelumnya maupun dari media yang sudah ada ,dan memiliki langkah-langkah yang menarik sehingga membantu siswa lebih aktif.

Proses belajar mengajar akan berjalan secara efektif dan efisien jika didukung dengan tersedianya media yang menunjang.





Dalam video terdapat audio yang menjelaskan bagian-bagian dari video tersebut. Audio berisikan mengenai penjelasan tentang benda hidup, ciri-ciri benda hidup, jenis-jenis benda hidup, penjelasan tentang benda tak hidup, ciri-ciri benda tak hidup, dan jenis-jenis benda tak hidup.

Audio dalam video yang dihasilkan:

1. Benda hidup adalah organisme yang hidup dan tumbuh serta berkembang biak. Benda hidup merupakan organisme yang

dapat mempertahankan dirinya dari berbagai perubahan lingkungan dan dapat berkembang biar untuk melestarikan jenisnya.

2. Ciri-ciri benda hidup yaitu bernafas, tumbuh dan berkembang, makan dan berkembang biak.
3. Jenis-jenis benda hidup disekitar kita, kita cari bersama-sama ada apa saja benda hidup disekitar kita, yaitu kucing, burung, ikan, kupu-kupu, ayam bunga, pohon rumput dan masih banyak lagi. Itulah tadi benda hidup yang ada di sekitar kita. Selanjutnya kita akan mempelajari benda tak hidup.
4. Benda tak hidup adalah benda yang tidak dapat bergerak, bernafas, dan tidak bisa berkembang. Dengan kata lain benda tak hidup benda yang tidak butuh makan dan minum, tidak bergerak dan tidak mengalami pertumbuhan.
5. Jenis-jenis benda tak hidup yang ada di sekitar kita yaitu, kursi, meja, buku, lemari, mobil, motor dan masih banyak lagi.

6. Itulah tadi penjelasan tentang materi hari ini yaitu benda hidup dan tak hidup.

## **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**

- Chaeruman. (2007). *Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pena.
- Namiroh, S.N., Sumantri, S & Situmorang, R. (2018). *Peran Multimedia Dalam Pembelajaran*. Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Nuranisya, Kiky., dan Ngesti Lestari.2020. *Media Karpin (Kartu Pintar) Untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekolah Dasar*. Jurnal Prodiding Seminar Nasional PGSD UST, h.38.