



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SD PADA SISWA KELAS 4 TEMA 1 TENTANG KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

Amanda Pertiwi¹, Handayani², Yulita Dwi Lestari

¹²³STKIP PGRI BANDAR LAMPUNG

²Amndprtwi11@gmail.com, ²haandayaniiyani@gmail.com,

³dwilestariyulita@gmail.com

Abstract: *This research is a development research that aims to produce interactive multimedia products based on validity and practical unity. There search data were obtained using expert validation media, expert validation of learning, teacher questionnaires and student question naires, which were strengthened by documentation data. After the data is obtained, then a percentage of the data is searched using a predetermined formula to see the feasibility of the media being developed. The types of data used in this study are qualitative and quantitative data. Based on the results of this study, it is hoped that teachers will be able to develop technology-based media with the aim of creating learning fun and creating a new atmosphere in the classroom. It can be concluded that the development of Unity Based Interactive Multimedia for Bangsaku Cultural Diversity Sub-theme in Class IV Elementary Schools is included in the valid and practical category.*

Keyword: *Development, Multimedia, Diversity, Culture*

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk dapat menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis valid dan kesatuan praktis. Data penelitian diperoleh dengan media validasi ahli, validasi ahli pembelajaran, angket guru dan angket siswa, yang diperkuat dengan data dokumentasi. Setelah data diperoleh, selanjutnya dipersentasekan dari data tersebut dicari menggunakan rumus yang telah ditentukan untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan. Jenis data yang digunakan dalam hal ini studi adalah data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil Dari penelitian ini diharapkan guru mampu mengembangkan media berbasis teknologi dengan tujuan menciptakan kesenangan belajar dan menciptakan suasana baru di kelas itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan Unity Based Multimedia Interaktif Subtema Keanekaragaman Budaya Banngsaku di Sekolah Dasar Kelas IV termasuk dalam kategori valid dan praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia, Keberagaman, Budaya

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia adalah bangsa besar yang terdiri lebih dari 300 suku bangsa yang tersebar dari Sabang sampai dengan Merauke. Suku-suku bangsa tersebut tentu saja memiliki ciri khas masing-masing yang tercermin dari penggunaan bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, budaya yang tentu saja berbeda antara satu suku dengan suku yang lain. Dengan banyaknya suku bangsa tersebut akan membuat masyarakat khususnya anak-anak merasa kesulitan untuk mengenali budaya masing-masing suku.

Anak-anak sekolah dasar sudah mempelajari mata pelajaran Seni dan Budaya, akan tetapi, tingkat keterserapan materi yang diajarkan terutama dalam hal pengenalan budaya dan kesenian masing-masing suku masih rendah, hal tersebut tercermin dari rata-rata nilai mata pelajaran Seni dan Budaya yang masih relative kecil. Saat ini, murid-murid SD menggunakan media Buku untuk mempelajari kesenian masing-masing daerah, sedangkan disisi yang lain keberadaan buku pembelajaran untuk anak-anak mengenai kebudayaan adat nusantara dinilai masih sangat sedikit yang isinya update, tidak jarang buku-buku yang ada hanya menampilkan jenis-jenis kebudayaan daerah tertentu saja yang tidak mewakili kebudayaan seluruh adat istiadat di Indonesia. Di sekolah pun media yang digunakan hanyalah buku paket dan terkadang slide power point yang isinya kurang menarik karena tidak dikemas dengan menggunakan teknologi multimedia. Pembelajaran dengan metode seperti itulah yang penulis rasa kurang efektif diterapkan dikelas.

Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran. "Media pembelajaran menurut Aqid (2013:5) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Media digunakan untuk membantu terciptanya pembelajaran yang baik".

Guru sebagai pendidik dituntut agar mampu mengembangkan media pembelajaran. Media merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik sarana serta tuntutan pemecahan masalah belajar, dan media tertentu yang telah dibuatkan formulanya. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Dalam menyampaikan informasi yang terkandung dalam materi yang diajarkan, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

Penggunaan media pembelajaran dibutuhkan selain membantu peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari juga untuk menjadikan pembelajaran jauh lebih optimal. Salah satu media yang mampu membantu siswa pada pembelajaran di kelas berupa Media berbasis teknologi informasi.

Menurut Nurchaili (2010:649) Penerapan Teknologi Informasi di bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran diyakini dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi juga mampu membuat peserta didik melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya, selain itu teknologi juga mampu mengintegrasikan beberapa komponen yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, metode ini berlandaskan pada beberapa fenomena yang terjadi pada pembelajaran di SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian, yang mana tahap pertama adalah melakukan analisis, analisis yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan peserta didik. Tahap kedua yaitu design, pada tahap ini adapun kegiatan yang dilaksanakan meliputi pembuatan instrument penilaian, menentukan KI, KD, Indikator, serta tujuan pembelajaran yang digunakan, membuat list barang dan merancang RPP. Tahap yang ketiga yaitu pengembangan produk, dalam pengembangan produk kegiatan yang dilaksanakan adalah menyiapkan konten beserta menggabungkannya dan melakukan validasi ahli media dan pembelajaran. Tahap keempat yaitu implementasi produk di sekolah, implementasi ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan melalui hasil penilaian angket yang diberikan oleh guru dan peserta didik. Tahap terakhir yaitu evaluasi, dalam model pengembangan evaluasi dilakukan pada tiap tahapan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media yang menjelaskan keberagaman budaya bangsaku

1. Pakaian Adat



2. Tarian



3. Rumah Adat



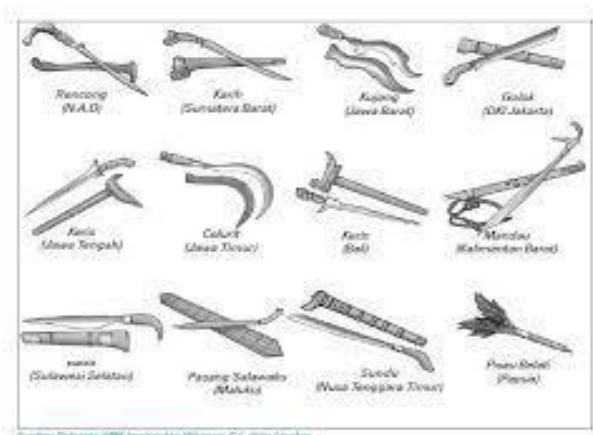
4. Macam Macam Suku



5. Permainan Tradisional



6. Senjata Tradisional



Gambar 4.9 Beberapa contoh senjata tradisional.

Dalam gambar tersebut terdapat penjelasan dari masing masing gambar keberagaman budaya bangsaku, :

1. Pakaian adat

Pakaian adat, (juga pakaian rakyat, busana daerah, busana nasional, atau pakaian tradisional) adalah kostum yang mengekspresikan identitas, yang biasanya dikaitkan dengan wilayah geografis atau periode waktu dalam sejarah. Pakaian adat juga dapat menunjukkan status sosial, perkawinan, atau agama. Jika kostum dikenakan untuk mewakili budaya atau identitas kelompok etnis atau suku bangsa tertentu, biasanya dikenal sebagai busana adat suku (juga pakaian etnis, busana etnis, atau pakaian etnis tradisional). Kostum seperti itu sering terdiri atas dua jenis: satu untuk acara sehari-hari, yang lainnya untuk festival tradisional, atau sebagai pakaian formal untuk upacara-upacara adat.

2. Tarian

Tari tradisional atau tari daerah memiliki ciri-ciri tertentu untuk mudah dipahami. Tari tradisional banyak dikembangkan dan dilestarikan secara turun-temurun dan menjadi warisan budaya nenek moyang. Kebanyakan tarian tradisional selalu diiringi dengan menggunakan musik tradisional pula. Selain diiringi dengan musik tradisional setempat, tari daerah biasanya menggunakan pakaian daerah pula.

3. Rumah Adat

Rumah adat atau rumah tradisional merupakan rumah yang dibangun berdasarkan salah satu unsur kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat. Rumah adat biasanya dibangun dengan corak atau gaya bangunan yang sesuai dengan arti kebudayaan setempat.

Biasanya rumah ini dibangun dengan arsitektur yang sama persis dari generasi ke generasi tanpa ada perubahan sedikit pun. Rumah ini merupakan lambang dari cara hidup, kegiatan ekonomi, dan budaya sosial dari suatu masyarakat. Bisa dikatakan, rumah adat adalah salah satu representasi budaya paling tinggi dalam

sebuah komunitas masyarakat.

4. Macam Macam Suku

Suku bangsa disebut juga atau etnik atau etnis. Suku bangsa adalah suatu golongan manusia yang anggota-anggotanya mengidentifikasi dirinya dengan sesama. Biasanya, kesamaan tersebut didasarkan pada garis keturunan.

5. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan

6. Senjata Tradisional

Senjata tradisional merupakan produk budaya yang lekat hubungannya dengan suatu masyarakat. Selain digunakan untuk berlandung dari serangan musuh, senjata tradisional juga digunakan dalam kegiatan berladang dan berburu.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwasannya Indonesia terdiri atas multi etnis (suku bangsa), tiap etnis memiliki warisan budaya yang berkembang selama berabad-abad, sehingga menjadikan Indonesia sebagai Negara multikultur, yang tidak ada duanya di dunia. Keanekaragaman suku bangsa yang menciptakan keanekaragaman budaya dan kepercayaan adalah mozaik Indonesia, bagaikan beranekaragam bunga budaya di taman sari tanah air Indonesia.

Keanekaragaman budaya Indonesia menambah keindahan Indonesia, yang dapat menjadi potensi daya tarik wisata, dan sumber inspirasi inovasi bagi para kreator Industri kreatif di berbagai bidang.

Dengan Pembelajaran Multimedia terhadap siswa SD materi tentang Keberagaman Budaya mampu memberikan pembelajaran yang kontekstual bagi peserta didik.

SARAN

Saran yang dapat diambil tentang Keberagaman Budaya Bangsa kita sebagai masyarakat Indonesia harus tetap menjaga dan melestarikan beragam budaya yang ada di daerah kita. Dan serta kita harus tetap melestarikan dan meneruskan kebudayaan yang turun temurun dari nenek moyang. Kita juga harus saling menghargai terhadap sesama. Seperti Bhineka Tunggal Ika yang artinya "berbeda-beda tetapi tetap satu".

DAFTAR PUSTAKA

- Haryati, Sri. 2012. *Research and Development Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. UTM, 37(1), 13-14.
- Mahnun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran*. UIN Suska Riau, 37(1), 28.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurchaili. 2010. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. Darussalam Kab.Aceh, 16(6), 650.
- Putri, Inggrid Ayu. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Usaha dan Energi SMA*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika, 2(2), 72.