



## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SD PADA MATERI MENGENAL ARTI GAMBAR PADA LAMBANG GARUDA PANCASILA TEMA 1 KELAS III SEKOLAH DASAR

Melisa Karomah<sup>1</sup>, Meli Juliana<sup>2</sup>, Ridho Agung Juwantara<sup>3</sup>

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

melisakaromah2000@gmail.com<sup>1</sup>, melijuliana2706@gmail.com<sup>2</sup>,

ridhoaj57@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstrak:** Pengembangan multimedia ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk multimedia berupa video pembelajaran yang valid dan efektif sebagai salah satu sumber belajar di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi: (1) Analisis, (2) Design, (3) Develoment, (4) Implementation, (5) Evaluation. Hasil dari penelitian ini berupa video pembelajaran kelas III Tema 1 materi mengenal arti gambar pada lambang garuda Pancasila. Pengembangan multimedia pembelajaran SD pada materi mengenal arti lambang pada Pancasila sangat penting terhadap pembelajaran karena kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa, memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, serta dapat berinteraksi langsung antara siswa dan sumber belajar.

**Kata kunci:** PGSD, Lambang Garuda Pancasila, Tema 1

**Abstract:** *This multimedia development aims to produce a multimedia product in the form of a valid and effective learning video as a source of learning in elementary schools. This study uses the ADDIE development research method developed by Dick and Carry to design a learning system. The ADDIE development model consists of five stages which include: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. The results of this study are in the form of learning videos for class III Theme 1 material to recognize the meaning of the image on the Garuda Pancasila symbol. The development of elementary school multimedia learning on the material to recognize the meaning of symbols in Pancasila is very important for learning because the position of the media fully serves the learning needs of students, clarifies*

*messages so that they are not too verbalistic, overcomes the limitations of space, time, energy and sensory power, creates a passion for learning, and can interact directly between students and learning resources.*

**Keywords:** PGSD, Symbol of Garuda Pancasila, Theme 1

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan inti dari kebutuhan setiap manusia. Artinya, pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia guna memajukan kehidupan bangsa. Dimana pendidikan selalu mengalami perubahan serta perkembangan dalam segala bidang untuk membawa individu menjadi manusia yang memiliki kualitas pendidikan yang lebih baik. Pada era global saat ini, pendidikan menjadi semakin maju dan manusia semakin berlomba - lomba memajukan pendidikan di segala bidang dalam kehidupan. Apalagi dengan semakin majunya IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Informasi) dalam segala aspek kehidupan sangat memudahkan manusia untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Peningkatan mutu pendidikan sangat tidak lepas dari

kegiatan belajar dan mengajar di sekolah.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 tahun 2003). Artinya, pendidikan adalah dasar utama manusia untuk pengembangan dan pembangunan bangsa. Bahkan pendidikan merupakan ujung tombak dari suatu Negara, apabila pendidikan rendah secara otomatis akan mempengaruhi cara pandang suatu bangsa terhadap negara bidang yang sangat vital bagi kemajuan suatu negara tertentu karena pendidikan merupakan titik tolak dalam membantu

mengembangkan sikap suatu bangsa.

Pendidikan tidaklah terlepas dari kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kebutuhan pendidikan pada Abad 21, maka pemerintah berupaya dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan sistem pendidikan nasional di Indonesia dengan menerapkan Kurikulum 2013. Dimana pada kurikulum 2013, karakteristik kegiatan pembelajaran di sekolah dasar adalah menerapkan pembelajaran tematik untuk semua tingkatan kelas. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016, dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berperan aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pada dasarnya, pendidikan dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mewujudkan terlahirnya generasi yang unggul dalam segala bidang. Dalam mewujudkan hal tersebut, berbagai upaya harus dilakukan terutama dalam aspek kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Pada tahap tingkatan sekolah dasar, masih banyak pendidik yang kurang dalam mengembangkan bahkan memanfaatkan berbagai media pembelajaran ataupun kurang memaksimalkan penggunaan berbagai multimedia yang telah ada. Padahal dengan mengembangkan serta memanfaatkan berbagai multimedia tersebut mampu menunjang keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ada beberapa manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dan Arsyad dalam Jessy & Ambyah (2019: 133-135) yaitu: a) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, setiap pelajaran yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama;

b) Pembelajaran bisa lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan; c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif; d) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat; e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat menjelaskan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas; f) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan individu; g) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Pada mata pelajaran PPKn dalam proses kegiatan belajar mengajar masih dipandang sebagai pelajaran yang dapat membuat siswa merasa bosan jika kegiatan pembelajarannya diterapkan secara monoton. Disisi lain, mata pelajaran PPKn (Pendidikan

Kewarganegaraan) juga menuntut siswa banyak berlatih mengenai pemahaman materi. Maka dari itu, keberhasilan kegiatan pembelajaran dapat diukur berdasarkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Semakin tinggi tingkat pemahaman siswa, maka semakin tinggi pula keberhasilan belajar yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peran guru sangatlah penting.

Seperti yang kita telah ketahui, bahwa siswa sekolah dasar sangat menyukai hal-hal yang menarik perhatian mereka, seperti belajar dengan memanfaatkan berbagai multimedia seperti video pembelajaran, serta berbagai media pembelajaran atau alat peraga. Tidak terkecuali media audio visual, media ini dapat berupa video pembelajaran animasi yang telah dikembangkan oleh guru kreatif dan semenarik mungkin untuk ditunjukkan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu sangat berperan penting dalam mencapai keberhasilan siswa di sekolah

dasar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai secara maksimal, efektif dan efisien.

Multimedia merupakan gabungan digital teks, grafik, animasi, audio, gambar diam (gambar dan penarik perhatian visual), dan video. Melalui gabungan komponen - komponen tersebut, pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari (Aloraini, 2005; Vaughan, 2011) dalam Jurnal K.S. Diputra (2016: 126). Dengan adanya berbagai macam fitur dari multimedia tersebut, dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi, efektif, dan efisien. Artinya, kegiatan pembelajaran akan lebih memberikan pengalaman bahkan dampak yang sangat kuat terhadap perasaan maupun pikiran siswa dalam kegiatan belajarnya. Oleh karena itu, Pengembangan multimedia sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

(PPKn) ini terlebih pada materi mengenal arti gambar pada lambang Garuda Pancasila adalah salah satu upaya yang harus dilakukan dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran, dengan pengembangan multimedia berbasis video pembelajaran animasi diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dari kegiatan pembelajaran yang sebelumnya terasa membosankan bagi siswa, maka dengan disediakannya multimedia berbasis video pembelajaran animasi membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan meningkatnya kreatifitas guru dalam proses pembelajaran. Tentunya media berbasis video pembelajaran animasi dirancang sebaik mungkin dengan memperhatikan segala aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

Untuk itu, diharapkan agar siswa dapat merasakan proses

pembelajaran yang terasa lebih baik, bervariasi, menyenangkan, efektif dan efisien sehingga akan memudahkan guru agar membantu siswa dalam memahami serta menguasai materi pembelajaran PPKn (Pendidikan Kewarganegaraan) yang akan mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa. Maka dari itu, pengembangan dan penggunaan multimedia berbasis video pembelajaran animasi sangat diperlukan dalam menunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian pengembangan (*Research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru yang diuji kualitasnya atau penyempurnaan produk yang telah ada, selain itu penelitian pengembangan juga menemukan pengetahuan baru melalui penelitian dasar atau untuk menjawab permasalahan-permasalahan praktis di lapangan melalui penelitian terapan. Adapun Penelitian ini bertujuan untuk

menghasilkan bahan ajar yang valid, praktis dan efektif.

Banyak metode yang bisa digunakan, salah satunya metode penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yang meliputi:

- *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.
- *Design*, tahapan desain merupakan tahapan perancang konsep produk yang akan dikembangkan.
- *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan.
- *Implementation*, implentasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat.
- *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang

dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran materi kelas 3 Tema 1 mengenai Mengenal arti gambar pada lambang Garuda Pancasila. Dalam pengembangan produk ini hanya sampai tahap 3.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media video pembelajaran berbasis animasi materi “Mengenal Arti Gambar Pada Lambang Garuda Pancasila” ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar sebagai suatu media alternatif yang mampu memberikan daya tarik kepada siswa untuk belajar serta memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran PPKn.

Berikut ini adalah gambar berdasarkan video pembelajaran animasi dari setiap bagian-bagiannya (part).



## 2. Rantai



Sila ke 2

Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab



Lambang ini mengandung arti yang menandakan hubungan manusia satu dengan yang lain dan saling membantu

KINEMASTER



Semoga bermanfaat yaaa 😊

Lambang ini melambangkan sebagai tempat berteduh dan berlingkungan yang mencerminkan kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia

## 3. Pohon Beringin



Sila ke 3

Persatuan Indonesia



KINEMASTER



Wassalamualaikum...

KINEMASTER

## 4. Kepala Banteng



Sila ke 4

Kerakyatan Yang Di Pimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan Perwakilan



Benteng adalah binatang yang suka berkumpul. Sama seperti manusia, dalam pengambilan keputusan harus dilakukan secara musyawarah. Salah satunya dengan berkumpul & diskusi

KINEMASTER

Lambang ini dimaknai sebagai salah satu kebutuhan rakyat Indonesia tanpa melihat status dan kedudukannya

## 5. Padi dan Kapas



Sila ke 5

Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia



KINEMASTER

Video pembelajaran diatas merupakan video pembelajaran yang berbasis animasi. Di dalam video juga terdapat audio yang menjelaskan bagian-bagian dari video tersebut.

Audio dalam video yang dihasilkan, yaitu :

1. Lambang Bintang untuk Sila Pertama.

Lambang ini mengandung arti bahwa bangsa Indonesia merupakan bangsa yang religius, dimana bangsa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2. Lambang Rantai untuk Sila Kedua.

Pada lambang Rantai disusun gelang-gelang kecil dengan

jumlah 17 gelang dan saling menyambung. Lambang ini mengandung arti yang menandakan hubungan manusia satu dengan yang lain dan saling membantu.

### 3. Lambang Pohon Beringin untuk Sila Ketiga.

Pohon beringin merupakan sebuah pohon di Indonesia yang memiliki akar tunjang. Lambang ini melambangkan sebagai tempat berteduh dan berlindung yang mencerminkan kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia.

### 4. Lambang Kepala Banteng untuk Sila Keempat.

Banteng merupakan binatang yang suka berkumpul. Sama seperti manusia, dalam pengambilan keputusan harus dilakukan secara musyawarah. Salah satunya dengan berkumpul dan diskusi.

### 5. Lambang Padi dan Kapas untuk Sila Kelima.

Lambang ini dimaknai sebagai salah satu kebutuhan rakyat Indonesia tanpa melihat status dan kedudukannya. Padi dan Kapas mencerminkan Pangan

dan Sandang, ini menandakan tidak ada kesenjangan antara satu dengan yang lain.

Ada beberapa manfaat dari penggunaan video pembelajaran animasi dalam kegiatan pembelajaran adalah :

- 1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar.
- 2) Mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (memberikan rasa senang) bagi siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.
- 3) Mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran.
- 4) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 5) Dengan video pembelajaran animasi, siswa dalam mempelajari materi yang rumit dapat dengan mudah dipahami dan dibayangkan.

Kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif bila memanfaatkan sarana multimedia tidak terkecuali media audio-visual, dimana siswa mempelajari pembelajaran dari pendengaran serta dari indera penglihatan. Dari

Hal tersebut menunjukkan bahwa, guru memiliki keinginan agar mampu merangsang kreatifitas siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Dengan multimedia, materi dapat di disajikan dalam bentuk gambar (dua dimensi dan tiga dimensi), tampilan teks yang interaktif, efek animasi serta kombinasi warna yang menarik serta alat bantu suara (audio) yang membantu siswa memahami materi lebih mudah. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan multimedia sangat penting terhadap pembelajaran dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa, memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, sehingga siswa kelas III sekolah dasar dapat dengan mudah dan menyenangkan dalam memahami materi pembelajaran Arti Gambar pada

Lambang Garuda Pancasila pada mata pelajaran PPKn pada Tema 1.

Penerapan video animasi pada tema ini harus berdasarkan pada kebutuhan yang ada dilapangan terkait dengan wujud video animasi yang dipergunakan di Sekolah Dasar. Yang artinya tema yang digunakan untuk pembelajaran dapat terwakili dengan mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa, bukan sebaliknya video animasi yang ada justru bertolakbelakang dengan materi yang dipelajari.

Dalam pembelajaran ini video yang dipergunakan untuk pembelajaran yakni berisi Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada mata pelajaran PPKn. Tema ini ditentukan atas dasar keadaan lingkungan disekolah dasar dengan tujuan nantinya siswa dapat menerapkan setiap sila pancasila agar memiliki kekuatan spritiual keagamaan, kepribadian yang cerdas, serta memiliki karakter yang diperlukan dalam berbangsa dan negara.

Melalui pemaparan simbol-simbol Pancasila dalam bentuk

gambar animasi siswa dapat mengalami kepekaan yang positif dengan memberikan respons dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa melihat dan mengamati secara langsung bagian-bagian dari setiap cuplikan video yang disajikan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian di atas hasil penelitian yang dilaksanakan melalui penelitian dan pengembangan multimedia dapat disimpulkan bahwa:

Pengembangan multimedia pembelajaran SD pada materi mengenal arti lambang pada Pancasila sangat penting terhadap pembelajaran dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa, memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, serta dapat berinteraksi langsung antara murid dan sumber belajar.

Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif

bila memanfaatkan sarana multimedia. Karena hal tersebut dapat membantu guru dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas belajar serta meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mempelajari pembelajaran.

Dari Hal tersebut menunjukkan bahwa, guru memiliki keinginan agar mampu merangsang kreatifitas siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang efektif dan inovatif melalui pemanfaatan multimedia.

## **SARAN**

Berdasarkan penelitian pengembangan produk multimedia berupa video pembelajaran SD pada materi mengenal arti gambar pada lambang Garuda Pancasila, penulis memberikan beberapa saran yaitu:

1. Produk perlu diuji lebih lanjut untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran seperti kurangnya perhatian peserta didik dalam belajar dan

ketakutan peserta didik pada mata pelajaran tersebut.

2. Guru hendaknya membekali dirinya agar lebih baik lagi dalam memnfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran agar suasana belajar lebih menyenangkan tanpa mengurangi esensi dari materi pelajaran yang sedang disampaikan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Jessy Tanod, Mareyke & Harjanto, Ambyah. (2019). *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Pustaka Pranala: Yogyakarta.

Disaputra, K.S. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Indonesia Volume 5, Number 2, 2016 pp. 125-133.

*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016*. Jakarta: Kemendikbud.