

# Validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Pekalamdo Pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 2 Kelas IV SD Negeri Kraton 3 Bangkalan

Nurhayati<sup>1</sup>, Ade Cyntia Pritasari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FIP, University Trunojoyo of Madura, Indonesia

[semnaslppm.ummat@gmail.com](mailto:semnaslppm.ummat@gmail.com)

---

**Keywords:**

*Learning media,  
Interactive multimedia,  
ADDIE model,*

**Abstract:** *This research is motivated by the lack of use technology in the use of thematic learning medi for fourth grade students of SD Negeri Kraton 3 Bangkalan. This study aims to produce a valid interactive multimedia of pekalamdo on theme 9 kayanya negeriku material for grade IV elementary school. This type of research is development research using the ADDIE model. The research instrument includes a validation sheet, validation is carried out by 4 validators, namely in the aspects of media, material, learning design, and language. Based on the results of data analysis, it was found that the validity of the interactive multimedia of pekalamdoon theme 9 kayanya negeriku grade IV SD was 92,30%, then the interactive multimedia of pekalamdo was in very valid criteria.*

**Kata Kunci:**

Media Pembelajaran,  
Multimedia Interaktif,  
Model ADDIE,

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV SD Negeri Kraton 3 Bangkalan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif pekalamdo pada materi tema 9 kayanya negeriku subtema 2 kelas IV SD yang valid. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, validasi dilakukan oleh 4 orang validator yakni aspek media, materi, desain pembelajaran dan bahasa. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa validitas multimedia inetraktif pekalamado pada materi tema 9 kayanya negeriku kelas IV yakni 92,30% maka multimedia interaktif pekalamdo berada pada kriteria sangat valid.

---

**Article History:**

Received: 13-07-2022

Online : 04-08-2022



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



---

----- ◆ -----

## A. LATAR BELAKANG

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat berdampak besar pada munculnya variasi media pembelajaran digital yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak terlepas dengan perangkat yang digunakan. Perangkat yang digunakan dapat berupa komputer (windows) dan *handphone* (android). Seorang pendidik yang berkecimpung dalam dunia pendidikan tentunya harus memanfaatkan hal ini, tidak hanya sebatas pada pemanfaatan pada windows namun juga harus dimaksimalkan pada android. Hal ini sejalan dengan kondisi anak SD zaman sekarang, di mana mereka merupakan generasi milenial yang mayoritas anak seusia kelas 4 SD sebagian besar sudah memiliki gawai yang berbasis android. Bahkan pada saat ini manusia seperti tidak dapat

terpisahkan dari gawainya, gawai yang sering digunakan untuk bermedia sosial namun tidak sedikit juga yang memanfaatkannya untuk bermain *game*.

Kemajuan teknologi tersebut juga dapat dimanfaatkan pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah perpaduan atau penggabungan dari berbagai mata pelajaran dalam lingkup sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia (BI), Matematika, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), serta Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Perpaduan mata pelajaran tersebut disebut dengan pembelajaran tematik dan didalamnya terdapat tema, subtema, dan pembelajaran. Melalui pembelajaran tematik peserta didik mampu membangun keterkaitan antara satu pengalaman dengan pengalaman lain yang dimilikinya.

Pembelajaran tematik tentunya dibutuhkan perangkat pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam membantu proses pembelajaran. Dikarenakan media dalam pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima. Hal ini sejalan dengan definisi media yang artinya segala sesuatu yang mampu menyalurkan dan menyampaikan pesan dari sumber secara terencana hingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerima pesan dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Suryani, 2018:38).

Banyak jenis media pembelajaran seperti media visual, media audio, media video, dan multimedia. Multimedia merupakan gabungan dari beberapa komponen yang berisi media seperti teks, suara, gambar, dan video. Dari gabungan beberapa komponen tersebut diintegrasikan ke dalam komputer untuk disimpan kemudian diolah dan disajikan secara bersamaan. Multimedia bermaksud memaksimalkan setiap indera dalam menerima suatu informasi sehingga dapat menyampaikan informasi ke publik. Interaktif adalah berkaitan dengan komunikasi 2 arah atau juga lebih dari komponen komunikasi. Di mana komponen komunikasi dalam multimedia interaktif meliputi hubungan antara manusia (sebagai pengguna produk atau user) dengan komputer (*software* atau aplikasinya). Keunggulan dari multimedia interaktif menurut Oka (2017:16-17) sebagai berikut.

1. Menyajikan benda ataupun peristiwa yang berada ditempat jauh seperti gerhana matahari dan posisi bulan.
2. Memperbesar benda yang sangat kecil bahkan yang tidak tampak oleh mata seperti atom dan bakteri.
3. Memperkecil benda yang besar dan tidak mungkin untuk didatangkan seperti kapal laut dan gunung.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks dan rumit maupun yang berlangsung secara cepat atau lambat seperti sistem pada tubuh manusia.
5. Menyajikan peristiwa atau benda yang berbahaya seperti gunung meletus.

Menurut Kurniawan dkk, (2018:70) mengatakan bahwa multimedia adalah perpaduan antara berbagai media yang berupa gambar, teks, sound, animasi, video, interaksi dan lain lain yang telah dikemas dalam bentuk digital untuk digunakan menyampaikan pesan kepada publik. Kualitas pemilihan media pembelajaran yang baik akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran, maka dari itu pemilihan media harus tepat. Menurut Akbar (2017:117) pemilihan media yang baik adalah sebagai berikut:

1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.  
Media adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang mengarah pada ujian pembelajaran, sehingga sudah seharusnya untuk mempertimbangkan tujuan pembelajaran dalam memilih media.
2. Kesesuaian dengan karakteristik siswa.  
Setiap tahap perkembangan siswa memiliki ciri khas, sehingga dalam memilih media harus memperhatikan karakter siswa sesuai dengan perkembangannya.
3. Dapat menjadi sumber belajar.  
Sumber belajar disini mengacu pada isi dari media dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu.
4. Efisiensi dan efektivitas pemanfaatan media.  
Efisiensi terkait pada biaya, waktu, dan tenaga. Sedangkan efektivitas berkaitan dengan kemampuan media sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.
5. Keamanan bagi siswa.  
Media yang digunakan dalam pembelajaran harus aman untuk siswa.
6. Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas siswa.  
Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat membuat siswa aktif dengan cara siswa dapat berinteraksi dengan media. Selain itu juga media yang digunakan dapat mengembangkan kreativitas siswa.
7. Kemampuan media dalam mengembangkan suasana yang menyenangkan.  
Belajar yang efektif adalah dalam suasana yang menyenangkan, sehingga media yang dipilih harus dapat membuat suasana yang menyenangkan.
8. Kualitas media.  
Pemakaian media pembelajaran yang kurang berkualitas dapat menyesatkan penguasaan materi pada siswa, sehingga perlu dipilih media yang berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 4 pada tanggal 2 Desember 2021, bahwasanya hasil belajar atau nilai ulangan terutama pada pembelajaran tema masih rendah yakni sebanyak 34,2% yang masih dibawah KKM. Berdasarkan hasil wawancara juga diperoleh bahwa selama pembelajaran tatap muka terbatas guru merasa kurang dalam menyampaikan materi karena jam pembelajaran yang dikurangi sehingga materi belum tersampaikan secara menyeluruh. Beliau mengungkapkan ketika proses wawancara bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki oleh siswa selama pembelajaran daring seperti ponsel dan jaringan internet sudah memadai. Sedangkan untuk saat ini di SDN Kraton 3 Bangkalan dilaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas. Di ruang kelas terdapat sarana prasarana yang memadai seperti LCD proyektor, televisi, dan lain sebagainya.

Wali kelas 4 juga mengungkapkan karena keterbatasan waktu pembuatan dan kemampuan dalam bidang teknologi terutama guru senior, maka pengembangan media digital belum dilaksanakan, sehingga selama melaksanakan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran berupa bupena, gambar, dan video dari youtube dan serta menggunakan wa group. Dan dengan media yang digunakan tersebut peserta didik hanya dapat melihat dan mendengar saja. Berdasarkan hasil wawancara wali kelas 4 juga mengungkapkan bahwa dari pembelajaran yang telah dilakukan terdapat materi yang kompleks dan materi yang dekat dengan peserta didik namun peserta didik belum memahami secara keseluruhan.

Selain dari hasil wawancara, juga didukung dengan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 3 Desember 2021, ditemukan ketika pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran seadanya seperti gambar dan video dari youtube. Wali kelas 4 belum melakukan pembelajaran yang berpusat kepada siswa dan kurang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi kepada peserta didik juga menunjukkan bahwa peserta didik disiplin dalam mengikuti pembelajaran. Namun peserta didik kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan peserta didik jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Peserta didik juga belum mencari informasi materi pembelajaran selain dari buku siswa dan bupena.

Tindak lanjut dari wawancara dan observasi yakni menyebar angket kebutuhan peserta didik pada tanggal 6 dan 7 Desember 2021. Berdasarkan hasil angket yang disebar kepada peserta didik dari jumlah peserta didik di kelas 4B yaitu 28 peserta didik, semua memiliki *handphone* android. Berdasarkan angket yang disebar, 92,8% siswa bersedia menginstal aplikasi multimedia interaktif di ponselnya. Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik juga menunjukkan 26 peserta didik dari jumlah 28 peserta didik tertarik untuk belajar menggunakan multimedia interaktif. Di dalam pembelajaran tematik dikelas 4B peserta didik dengan presentase 71,4% merasa sering mengalami kesulitan memahami materi. Selain menyebar angket, peneliti juga melakukan analisis kompetensi meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas IV yang nantinya akan dikembangkan menjadi materi pada multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil dari wawancara, observasi, dan angket kebutuhan siswa maka peneliti mengembangkan multimedia interaktif untuk menunjang pembelajaran di kelas IV SDN kraton 3 Bangkalan pada tema 9 subtema 2. Pada materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia peserta didik dituntut untuk lebih kritis dan objektif sehingga mampu memecahkan masalah yang ada di lingkungan sekitar. Wali kelas juga mengungkapkan bahwa di tahun sebelumnya nilai di subtema ini sebanyak 39,7% siswa yang nilainya masih di bawah KKM. Multimedia interaktif berupa aplikasi yang dapat di instal di HP android maupun di komputer yang akan dengan mudah digunakan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Penelitian ini berjudul "Pengembangan multimedia interaktif Pekalamdo pada tema 9 kayanya negeriku subtema 2 di kelas IV SDN Kraton 3 Bangkalan".

## **B. METODE**

Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297). Model penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yakni model ADDIE. Digunakannya model ADDIE dalam penelitian ini dikarenakan model ini memiliki prosedur yang sistematis selain itu model ini disusun secara terprogram dengan tahapan tahapan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar seperti bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. ADDIE merupakan akronim dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran; *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis dilaksanakan analisis kebutuhan siswa, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kompetensi. Pada tahap desain yakni merancang storyboard dari multimedia interaktif pekalamdo. Selanjutnya pada tahap pengembangan yakni mengembangkan storyboard menjadi produk nyata. Pada tahap ini dilakukan juga uji validasi ahli oleh ahli materi, ahli media, ahli

bahasa, dan ahli desain pembelajaran. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba pada siswa kelas 4 SDN Kraton 3 Bangkalan.

### C. HASIL PENELITIAN

#### 1. Penyajian Data Uji Coba

Tahap pertama yang dilakukan peneliti untuk menganalisis kebutuhan awal sebagai dasar mengembangkan multimedia interaktif. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh data lapangan di kelas IV SDN Kraton 3 Bangkalan melalui wawancara, observasi dan penyebaran angket kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan yang dilakukan diantaranya analisis kompetensi, analisis masalah dalam pembelajaran, analisis kebutuhan belajar siswa.

Tahap kedua yakni yakni membuat desain rancangan produk. Tahap ini terdiri dari perencanaan tentang hal yang lebih detail di multimedia interaktif yang dikembangkan serta merancang struktur materi dalam multimedia interaktif. Rancangan media yang dibuat meliputi *storyboard*, naskah, gambar animasi, audio, dan video. Rancangan pada tahap desain selanjutnya diwujudkan dalam produk nyata multimedia interaktif pekalamdo. Pada tahap *development* selain menghasilkan produk nyata juga dilakukan uji produk berupa uji ahli. Multimedia interaktif pekalamdo ini dibuat menggunakan *software unity*. Pada tahap ini juga dilakukan uji kevalidan. Data dari kevalidan media didapat dari hasil angket validasi ahli yakni ahli media, desain pembelajaran, materi, dan bahasa. Data yang didapat adalah data kuantitatif dan kualitatif. Diperoleh data hasil validasi ahli media yakni 76 skor dari skor maksimal 80. Diperoleh data hasil validasi ahli desain pembelajaran yakni 56 skor dari skor maksimal 60. Diperoleh data hasil validasi ahli materi yakni 59 skor dari skor maksimal 60. Diperoleh data hasil validasi ahli bahasa yakni 33 skor dari skor maksimal 40. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari masing-masing validasi tersebut kemudian dihitung dengan rumus kevalidan (Akbar, 2017:83). Berikut perhitungan persentase hasil validasi.

<b>Validasi ahli media</b>	<b>Validasi ahli desain pembelajaran</b>
$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$ $V_{ah} = \frac{76}{80} \times 100\%$ $V_{ah} = 95\%$	$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$ $V_{ah} = \frac{56}{60} \times 100\%$ $V_{ah} = 93,4\%$
<b>Validasi ahli materi</b>	<b>Validasi ahlibahasa</b>
$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$ $V_{ah} = \frac{59}{60} \times 100\%$ $V_{ah} = 98,4\%$	$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$ $V_{ah} = \frac{33}{40} \times 100\%$ $V_{ah} = 82,5\%$

Keterangan :

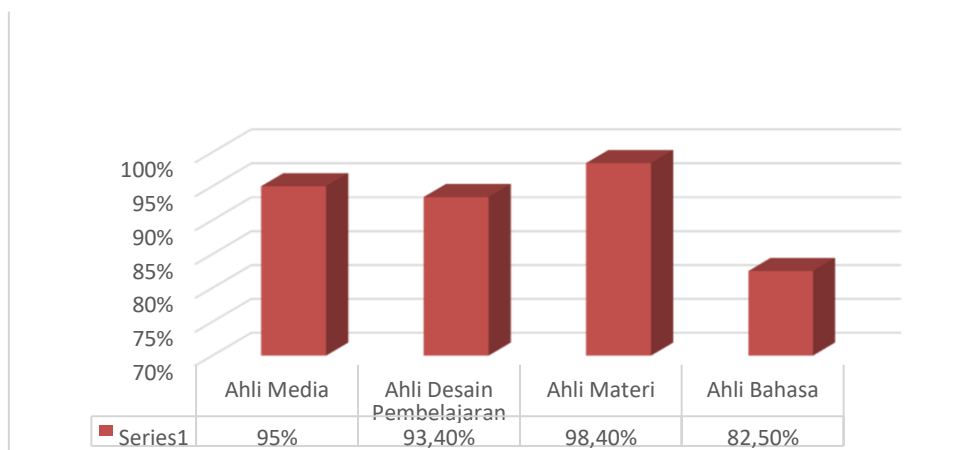
Vah : Validasi ahli

Tse : Total empiris yang diperoleh (penilaian ahli)

Tsh : Total skor maksimal

Hasil yang diperoleh dari penilaian validasi ahli media pembelajaran yakni 95%, ahli desain pembelajaran sebesar 93,4%, ahli materi sebesar 98,4%, dan ahli bahasa mendapat nilai sebesar

82,5%. Hasil dari persentase masing-masing ahli kemudian disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 1. Hasil Perhitungan Persentase Validasi Ahli

Setelah disajikan dari hasil masing-masing dari validator, kemudian hasil tersebut dihitung nilai rata-rata validasi. Berikut adalah rumus dan perhitungan rata-rata validasi.

$$V = \frac{V_1 + V_2 + V_3 + V_4}{4}$$
$$V = \frac{95\% + 93,4\% + 98,4\% + 82,5\%}{4}$$
$$V = 92,3 \%$$

Tahap selanjutnya yakni tahap implementasi, pada tahap ini dilakukan uji keterbacaan pada uji perorangan. Setelah produk di revisi sesuai saran dan masukan pada uji perorangan selanjutnya dilakukan uji kelompok kecil dan besar. Setelah tahap implementasi yakni tahap evaluasi, pada tahap ini dilakukan kegiatan evaluasi dari setiap tahap. Saran dari validator, siswa serta observer digunakan dalam merevisi multimedia interaktif.

## 2. Pembahasan

Multimedia interaktif PEKALAMDO ini telah melalui hasil uji validasi ahli dan uji coba ke peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif PEKALAMDO valid, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media pembelajaran yakni 95% dengan kriteria sangat valid beserta saran dan kritik dari ahli media pembelajaran. Terdapat 20 indikator item pertanyaan yang diajukan pada angket validasi ahli media. Indikator yang mendapatkan nilai baik dan dapat diperbaiki pada penelitian selanjutnya yaitu terkait background, gambar, penyimpanan produk. Penyimpanan produk masih terbatas pada pembagian link dari *google drive* dikarenakan belum ada di *play store*.

Hasil validasi ahli desain pembelajaran dari hasil angket yakni 93,4% dengan kriteria sangat valid beserta saran dan kritik ahli desain pembelajaran. Kategori baik terdapat pada indikator pertanyaan perumusan indikator dan tujuan pembelajaran. Pendekatan yang digunakan harus sesuai dengan model dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Namun, hal tersebut sudah peneliti revisi dan digunakan pada tahap uji kelompok. Hasil validasi ahli materi pembelajaran dari hasil angket yaitu 98,4% dengan kriteria sangat valid beserta saran dan kritik ahli materi. Terdapat 15 indikator pertanyaan yang menjadi penilaian. Mendapat revisi untuk mencantumkan sumber ketika mengambil data dari luar. Namun hal itu sudah diperbaiki oleh peneliti. Validasi ahli bahasa mendapat nilai 82,5% dengan kriteria sangat valid beserta saran kritik ahli bahasa.

Terdapat 10 item indikator pertanyaan yang dinilai. Perbaiki sesuai saran yakni penggunaan tanda baca dan penggunaan huruf kapital, namun hal itu sudah diperbaiki oleh peneliti.

Hasil validasi menunjukkan nilai terendah pada hasil validasi ahli bahasa, hal ini dikarenakan pada penulisan materi dan soal evaluasi terdapat banyak kesalahan ketik dan penggunaan tanda baca. Selain itu juga terdapat kesalahan penggunaan huruf kapital pada materi maupun soal tes hasil belajar. Selain nilai terendah, pada proses uji validasi juga memperoleh nilai tertinggi pada validasi ahli materi. Hal ini disebabkan karena pada tahap awal model ADDIE terdapat langkah menganalisis dan peneliti telah melaksanakan analisis kompetensi.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Kevalidan multimedia interaktif diperoleh berdasarkan validasi ahli. Penilaian validasi ahli media sebesar 95%, perolehan validasi ahli desain pembelajaran sebesar 93,4%, perolehan validasi ahli materi sebesar 98,4%, dan perolehan validasi ahli bahasa sebesar 82,5%. Berdasarkan penilaian hasil validasi ahli, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan persentase 92,3%.

Saran pemanfaatan multimedia interaktif PEKALAMDO yaitu produk ini dapat digunakan oleh pendidik untuk menjadi media dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Peserta didik harapannya belajar menggunakan multimedia interaktif ini secara mandiri baik di sekolah maupun diluar sekolah supaya lebih memahami materi. Saran penyebaran produk ini adalah diharapkan guru kelas IV dan kepala sekolah dapat membantu untuk membagikan multimedia interaktif ini kepada guru-guru kelas IV didalam maupun diluar sekolah agar lebih bermanfaat dan membantu proses pembelajaran. Saran untuk mahasiswa jika nantinya akan melakukan penelitian pengembangan lainnya, diharapkan mampu menemukan ide-ide baru dalam mengembangkan multimedia interaktif ataupun media sejenisnya.

#### **REFERENSI**

- Hosna, K. (2021). *Pengembangan multimedia interaktif kayanya negeriku tema 9 kelas iv di upt sd negeri 43 gresik skripsi*.
- Munir. (2012). *Multimedia konsep dan aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Oka. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Sleman: CV Budi Utama.
- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 10(2), 79–85.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian dan Pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani. (2018). *Media pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyugi, R., & Fatmariza. (2021). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Rahmad Wahyugi 1, Fatmariza 2. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>