

Pengembangan Multimedia Interaktif Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng - Lamongan

Dzum Ma'isyatin Sahliyah¹, Bagus Rahmad Wijaya²

^{1,2,3}Primary School Teacher Education, Trunojoyo University of Madura, Indonesia

dzumais48@gmail.com

Keywords:

ADDIE,
Learning Media,
Interactive Multimedia

Abstract: This study aims to develop interactive multimedia theme 9 Kayanya Negeriku sub-theme 1 class IV at SDN Unggulan Karanggeneng that is valid, effective, and practical. This development research uses the ADDIE development model, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, 4. Implementation, 5. Evaluation. The results of the validity of interactive multimedia theme 9 Kayanya Negeriku sub-theme 1 class IV at SDN Unggulan Karanggeneng obtained from the average result of 4 validators of 89.9% (very valid). The results of the effectiveness of interactive multimedia theme 9 Kayanya Negeriku sub-theme 1 class IV at SDN Unggulan Karanggeneng obtained from teacher and student questionnaire responses of 96.2%, and student learning outcomes tests of 100%. The results of the practicality of interactive multimedia theme 9 Kayanya Negeriku sub-theme 1 class IV at SDN Unggulan Karanggeneng obtained from observation sheets of teacher and student activities of 95.7%. The results of the research and development of interactive multimedia theme 9 Kayanya Negeriku sub-theme 1 class IV at SDN Unggulan Karanggeneng showed the results were very valid, very effective, and very practical so that they could be used as learning media at SDN Unggulan Karanggeneng.

Kata Kunci:

ADDIE,
Media Pembelajaran,
Multimedia Interaktif

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng yang valid, efektif, dan praktis. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yakni: 1. *Analysis*, 2. *Design*, 3. *Development*, 4. *Implementation*, 5. *Evaluation*. Hasil dari kevalidan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng diperoleh dari hasil rata-rata 4 validator sebesar 89,9% (sangat valid). Hasil dari keefektifan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng diperoleh dari angket respon guru dan siswa sebesar 96,2%, serta tes hasil belajar siswa sebesar 100%. Hasil dari kepraktisan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa sebesar 95,7%. Hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng menunjukkan hasil sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SDN Unggulan Karanggeneng.

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

Berkembangnya teknologi secara pesat dari zaman ke zaman, dikarenakan dunia memasuki era industri 4.0. Zaman yang menjadikan teknologi sebagai perihwal yang mendasar didalamnya. Hal ini dapat membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia dari zaman ke zaman. Semua aspek di kehidupan ini dikaitkan dengan teknologi digital yang akan mempermudah dan mempercepat dalam mendapatkan informasi bagi penggunanya, baik dalam aspek ekonomi, pembangunan, politik, maupun pendidikan. Hal ini sependapat dengan Industri 4.0 merupakan penggabungan teknologi digital dan internet pada produksi di industri sehingga mengalami perubahan secara menyeluruh dari semua aspek.

Perubahan di era revolusi industri 4.0 ini, secara tidak langsung merubah segala aspek salah satunya sistem pendidikan yang berbasis teknologi digital. Para tenaga kerja di dunia pendidikan dituntut untuk mempunyai keterampilan dalam teknologi digital. Seorang guru dituntut untuk melakukan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, kreatif, dan inovatif berbasis teknologi digital. Pembelajaran harus direncanakan terlebih dahulu tekniknya oleh guru, sehingga menjadikan inovatif, kreatif dengan memakai teknologi atau *Computer Assisted Instruction* (Kristiawan, 2014). Demikian itu dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi menjadikan siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar, sehingga meningkatlah hasil belajar siswa. Selain itu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, siswa juga terbekali untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. Demikian itulah yang harus diciptakan guru dalam suatu pembelajaran. Namun faktanya, di era teknologi digital saat ini, masih banyak pendidikan yang belum menerapkan teknologi di dalamnya, sehingga siswa tidak tertarik dan mudah bosan, yang akhirnya berdampak pada hasil belajarnya. Untuk memudahkan siswa memahami materi agar hasil belajar meningkat, yakni diharapkan adanya suatu media pembelajaran yang menarik perhatian siswa untuk menyampaikan materi agar mudah diterima.

Menurut Heinich (dalam Rudy Sumiharsosno, 2017: 9) mengatakan media pembelajaran adalah penyalur informasi yang berisi maksud pembelajaran. Dengan adanya perubahan dari zaman ke zaman ini, media pembelajaran juga memiliki perkembangan menyesuaikan zaman untuk menciptakan kemajuan dalam pendidikan. Pada era teknologi digital ini banyak media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti halnya multimedia dalam pembelajaran. Menurut Smaldino (dalam suryani, 2018) menyatakan bahwasanya multimedia ialah media yang terintegrasi dua atau lebih elemen, media yang meliputi teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Multimedia juga merupakan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar, karena mengfungsikan hampir semua unsur indra. Selain itu penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga dapat memperkenalkan teknologi sedini mungkin pada siswa, sehingga siswa tertarik untuk belajar dan akan berakibat pada hasil belajar siswa yang meningkat.

Hasil wawancara terstruktur yang sudah dilakukan dengan guru kelas IV dan hasil observasi di SDN Unggulan Karanggeneng pada hari Rabu, 10 November 2021 menyatakan bahwa SDN Unggulan Karanggeneng merupakan Sekolah Dasar Negeri Adiwiyata yang terletak di Jalan Raya Karanggeneng No.11, Desa Karanggeneng, Kecamatan Karanggeneng, Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur. SDN Unggulan Karanggeneng ini mulai beroperasi pada tahun 1957 yang sekarang telah terakreditasi A. SDN Unggulan Karanggeneng ini memiliki banyak prestasi, baik dari sekolah sendiri maupun dari siswanya. Sarana dan prasarana di SDN Unggulan Karanggeneng ini cukup memadai, sekolah ini memiliki ruang UKS, perpustakaan,

kantor, laboratorium komputer, media pembelajaran, *green house*, proyektor, televisi di setiap kelas, dan lain sebagainya. Dalam laboratorium komputer memiliki kurang lebih 20 laptop dan *notebook*. Kemudian di SDN Unggulan Karanggeneng ini banyak media pembelajaran dengan jenis media pembelajaran tiga dimensi, seperti globe, media tata surya, media bangun ruang, dan lain sebagainya yang memakan banyak ruang. Dalam wawancara guru kelas mengatakan bahwa pembelajaran di SDN Unggulan Karanggeneng saat ini adalah pembelajaran secara *offline* atau tatap muka dari pukul 07.00 hingga pukul 10.00 WIB.

Berdasarkan hasil wawancara terstruktur bersama guru kelas IV dan hasil observasi menyatakan bahwa siswa kelas IV berjumlah 21 siswa yang gaya belajarnya berbeda-beda. Terdapat siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik. Siswa lebih suka pembelajaran yang menyenangkan, unik, dan dapat dilakukan secara langsung. Dalam pembelajaran, guru kelas menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe STAD dan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, diskusi, dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan *powerpoint* untuk menarik perhatian siswa, namun pada kenyataannya terdapat siswa masih ramai sendiri dan mengabaikan penjelasan guru. Menurut hasil wawancara terstruktur serta observasi pembelajaran di kelas IV, gaya belajar kinestetik yang menjadi dominan pada siswa kelas IV saat pembelajaran, sehingga siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar kognitif yang menurun ditinjau dari analisis hasil belajar dari guru. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa kelas IV tahun lalu dari guru, nilai yang rendah di kelas IV yakni pada tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1. Hal ini ditunjukkan bahwa hasil belajar pada tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 siswa kelas IV yang berjumlah 17 siswa ini, lulus hanya 7 siswa dari KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Menurut hasil penyebaran angket kebutuhan kepada 21 siswa kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng ini menyatakan bahwasanya 100% siswa mempunyai *smartphone* android, 85,7% siswa telah mempunyai *smartphone* sendiri, dan 80,9% siswa menyukai *game* di *smartphone*. Namun, *game* di *smartphone* siswa ini belum ada kaitannya dengan pembelajaran di sekolah. Hal ini menyatakan bahwa siswa membutuhkan media yang berbasis *game*, yakni multimedia interaktif yang mendukung untuk menjadikan hasil belajar kognitif siswa pada tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 naik. Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan kepada 21 siswa menyatakan bahwa 100% siswa menyukai pembelajaran yang menyenangkan, 85,7% siswa menyukai belajar sambil bermain, dan 71,4% siswa menyukai belajar dengan melihat video atau gambar. Adapun warna kesukaan siswa kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng yakni kuning 28,5%, biru 23,8%, hijau 19%, hitam 19%, merah 9,5%. Sedangkan kesediaan siswa untuk penginstalan aplikasi multimedia interaktif pada *smartphone* androidnya sebesar 95,2%.

Dengan demikian dapat dianalisis bahwa pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat pada pembelajaran tematik di SD Negeri Unggulan Karanggeneng menjadi hal yang perlu diperhatikan. Karena jika pemilihan media pembelajaran kurang tepat, maka menyulitkan siswa dalam pemahaman materi pembelajaran dan tidak tertarik untuk belajar, sehingga nantinya akan berakibat pada hasil belajar yang merosot. Dengan demikian, peneliti mengembangkan multimedia interaktif untuk memudahkan siswa, baik yang mempunyai gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik dalam pemahaman materi pembelajaran.

Multimedia interaktif ini berbentuk aplikasi *offline* yang dapat diakses melalui *smartphone* android dan komputer. Multimedia interaktif ini memuat teks bacaan, gambar, video, audio, *game* interaktif, dan soal evaluasi yang bermanfaat untuk membantu berbagai karakteristik siswa, baik visual, auditorial, maupun kinestetik agar lebih gampang memahami materi pembelajaran dan lebih tertarik untuk belajar, sehingga hasil belajar meningkat. Selain dapat

memudahkan siswa, multimedia interaktif juga membantu sekolah untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada, dengan menambah media pembelajaran dengan tidak memakan tempat.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Menurut Hosna (2021), dalam penelitiannya menyatakan bahwa, rata-rata yang didapatkan dari validasi para ahli yaitu 89,35%. Sehingga mendapatkan kategori sangat valid. Berdasarkan rata-rata hasil lembar observasi aktivitas guru persentase yang didapatkan yaitu 95,24%, selain itu rata-rata hasil lembar observasi aktivitas siswa adalah 98,67%. Kemenarikan Multimedia Interaktif Kayanya Negeriku berdasarkan angket respon siswa yaitu 91,67%. Tingkat kemenarikan produk pada uji kelompok berdasarkan kriteria kemenarikan multimedia interaktif dikategorikan sangat menarik karena persentase yang didapat lebih dari 80%. Maka dari itu pengembangan produk ini efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi siswa. Pada penelitian yang dilakukan Hosna, multimedia interaktif yang dikembangkan cukup bagus, desain, audio, dan ukuran huruf dalam media juga sudah sesuai untuk siswa tingkat SD. Namun, dalam multimedia yang dikembangkan hanya 3 pembelajaran dalam subtema 1 tema 9 dan hanya dapat diakses melalui android saja. Selain itu, materi cenderung ke IPA dan kurang adanya keterkaitan antar muatan materi, padahal saat ini kurikulum 2013, yakni menggunakan tematik. Berdasarkan analisis masalah demikian, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng – Lamongan.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016: 267) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakannya. Menurut Borg and Gall (dalam Sigit Purnama, 2013), yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah "*a process used develop and validate educational product*", yakni penelitian pengembangan sebagai upaya untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pengertian yang hampir sama, yakni penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran yang dimulai dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (Sigit Purnama, 2013: 21). Dari berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode untuk mengembangkan dan melengkapi produk yang telah ada untuk pembelajaran yang dilakukan dengan proses dan tahapan tertentu.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut Suryani (2018), menyatakan bahwa model ADDIE merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran. Model ADDIE adalah model generik yang banyak digunakan oleh perancang intruksional untuk pengembangan *Intructional System Design* (Surjono, 2017). Alasan peneliti memakai model ADDIE dalam penelitian dan pengembangan ini yakni karena model ADDIE ini sistematis, efektif, dan efisien untuk memecahkan masalah belajar dan meningkatkan kinerja siswa melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian (Suparman, 2012). Kelebihan model ADDIE yakni, dapat dilihat dari cara kerjanya yang sangat efisien, karena setiap langkah yang akan dilakukan selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang telah diperbaiki

sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif. Di samping itu, ada langkah pengembangan media dalam prosedur pengembangan produk yang dibuat sehingga dapat sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan peneliti.

Penelitian pengembangan ini memakai model ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ADDIE mempunyai prosedur yang sistematis, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut langkah-langkah pengembangan model ADDIE pada multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng dapat ditunjukkan pada gambar berikut ini: Tahap *analysis* (analisis) yakni tahap pertama dalam penelitian model ADDIE. Sebelum menjalankan analisis, peneliti terlebih dahulu melaksanakan studi pendahuluan untuk mengumpulkan data mengenai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran melalui wawancara, observasi, dan pembagian angket. Tahap analisis ini digunakan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan dan menentukan metode pengujian yang tepat. Pada tahap mendesain ini, peneliti membuat rancangan desain atau *flowchart* multimedia interaktif kelas IV sesuai dengan hasil analisis permasalahan pada tahap pertama yang telah menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator, dan mengumpulkan materi-materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui multimedia interaktif. Multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku didesain bentuk aplikasi yang dapat diakses secara *offline* yang terbentuk dari komponen visual, audio, game yang dapat memenuhi kebutuhan dalam belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya yang akhirnya akan berdampak pada hasil belajarnya yang meningkat. Tahap pengembangan, aktivitas yang dilaksanakan pengembang pada tahap ini yakni membuat objek-objek belajar, seperti: menyusun konten materi, rekaman audio, animasi, gambar, video, *software* atau program pembelajaran, dan lain sebagainya berdasarkan desain yang sudah ditentukan. Pengembangan pada tahap ini dapat dilakukan secara manual atau digital tergantung pada jenis media yang akan dikembangkan. Hasil dari tahap pengembangan ini adalah sebuah produk multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng yang sudah terstruktur dan telah divalidasi oleh ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli bahasa. Tahap yang selanjutnya dari model ADDIE adalah implementasi. Penerapan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku ini dilakukan pada kondisi pembelajaran yang sebenarnya di dalam kelas. Pada langkah ini, produk yang telah divalidasi oleh validator akan diuji cobakan pada siswa, yakni uji coba perorangan dengan 3 siswa, uji coba kelompok kecil dengan 6 siswa, dan uji coba kelompok besar dengan 12 siswa. Hal tersebut dilakukan supaya multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku menjadi media pembelajaran yang layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yakni, evaluasi. Hasil evaluasi dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berisi saran maupun kritikan pada multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku, sedangkan data kuantitatif berisi penilaian dalam bentuk angka maupun persentase mengenai kelayakan media pembelajara yang dikembangkan. Setelah diketahui hasilnya, maka dapat ditarik kesimpulan, jika media belum berhasil maka perlu adanya revisi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis ini membahas mengenai kegiatan yang dilakukan di awal penelitian atau disebut dengan pra penelitian untuk menganalisis kebutuhan awal sebagai dasar dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Analisis yang dilakukan yakni, menganalisis karakteristik siswa, media pembelajaran, materi pembelajaran, soal evaluasi, hasil belajar,

masalah dalam proses pembelajaran, dan lain sebagainya. Sebelum melaksanakan analisis tersebut, terlebih dahulu peneliti menjalankan studi pendahuluan dengan tujuan mengumpulkan data mengenai permasalahan dalam pembelajaran melalui wawancara, observasi, dan pembagian angket. Kegiatan ini dilakukan di SDN Unggulan Karanggeneng pada hari Rabu, 10 November 2021. Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan kepada 21 siswa kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng ini menyatakan bahwa 100% siswa mempunyai *smartphone* android, 85,7% siswa telah memiliki *smartphone* sendiri, dan 80,9% siswa menyukai *game* di *smartphone*. Namun, *game* di *smartphone* siswa ini belum ada kaitannya dengan pembelajaran di sekolah. Hal ini menyatakan bahwa siswa membutuhkan media yang berbasis *game*, yakni multimedia interaktif yang mendukung untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1. Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan kepada 21 siswa menyatakan bahwa 100% siswa menyukai pembelajaran yang menyenangkan, 85,7% siswa menyukai belajar sambil bermain, dan 71,4% siswa menyukai belajar dengan melihat video atau gambar. Adapun warna kesukaan siswa kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng yakni kuning 28,5%, biru 23,8%, hijau 19%, hitam 19%, merah 9,5%. Sedangkan kesediaan siswa untuk penginstalan aplikasi multimedia interaktif pada *smartphone* androidnya sebesar 95,2%.

Dengan demikian dapat dianalisis bahwa pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat pada pembelajaran tematik di SD Negeri Unggulan Karanggeneng menjadi hal yang perlu diperhatikan. Karena jika pemilihan media pembelajaran kurang tepat, maka siswa akan sulit untuk paham materi pembelajaran dan tidak tertarik belajar, sehingga nantinya akan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Maka dari itu, peneliti mengembangkan multimedia interaktif untuk memudahkan siswa, baik yang mempunyai gaya belajar visual, auditorial, maupun kinestetik dalam memahami materi pembelajaran.

Tahap desain atau perancangan multimedia interaktif ini dimulai dengan menentukan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, serta komponen-komponen yang terdapat pada multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku. Komponen pada multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku yaitu terdapat video, audio, gambar, teks, dan *game*. Multimedia interaktif juga dilengkapi dengan soal evaluasi pilihan ganda pada setiap pembelajaran. Selanjutnya tahap pengembangan ini merupakan proses mewujudkan multimedia interaktif menjadi media yang dapat digunakan sesuai dengan desain yang telah dirancang. Desain tampilannya menggunakan aplikasi *coreldraw* dan aplikasi *unity3d* untuk menyatukan semua tampilan yang sudah didesain, kemudian diexport ke dalam bentuk aplikasi *offline*. Multimedia interaktif berbentuk aplikasi ini dapat dioperasikan melalui *smartphone* android minimal versi 4.4 (kitkat) maupun komputer (*desktop*) secara *offline*. Kapasitas dari aplikasi ini kurang lebih 100 MB. Setelah multimedia interaktif ini telah siap dioperasikan, maka multimedia interaktif ini divalidasi melalui 4 validasi, yaitu validasi ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku. Validasi ahli media pembelajaran dilakukan pada hari Senin, 30 Mei 2022 dengan menunjukkan multimedia interaktif dan buku petunjuk penggunaannya kepada validator ahli media pembelajaran yakni, Ibu Conny Dian Sumadi, S. Pd., M. Pd. Validasi ahli materi pembelajaran dilakukan pada hari Selasa, 26 April 2022 dengan menunjukkan multimedia interaktif kepada validator ahli materi pembelajaran yakni, Ibu Wiwik Rahayu, S. Pd. selaku guru kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng. Validasi ahli desain pembelajaran dilakukan pada hari Senin, 23 Mei 2022 dengan menunjukkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan multimedia interaktif kepada validator ahli desain pembelajaran yakni, Ibu Nova Estu Harsiwi, S. Pd., M. Pd. Sedangkan

validasi ahli bahasa dilakukan hari Jum'at, 22 April 2022 dengan menunjukkan multimedia interaktif dan buku petunjuk media kepada validator ahli bahasa yakni, Ibu Sri Rahayu, S. S., M. Hum.

Multimedia interaktif yang telah jadi dan telah divalidasi oleh para ahli kemudian dapat diimplementasikan kepada siswa kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng. Tahap implementasi ini terdapat 3 uji sasaran, yakni uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Uji coba perorangan dilakukan pada hari Senin, 30 Mei 2022 di SDN Unggulan Karanggeneng. Uji coba perorangan ini terdapat 3 siswa yang mempunyai kriteria prestasi belajar tinggi, sedang, dan rendah. Pada uji coba perorangan ini merupakan uji coba pemakaian multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku. Pada uji coba perorangan ini lebih difokuskan pada hal-hal yang meliputi keterbacaan teks, pemahaman terhadap materi, dan kejelasan video maupun audio yang terdapat pada multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku. Maka dari itu pada uji coba ini tidak adanya pembelajaran, peneliti hanya dengan menyebarkan angket respon siswa. Tujuan uji coba perorangan ini untuk mengetahui keefektifan suatu media pembelajaran yang dikembangkan.

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan setelah melakukan uji coba sebelumnya serta telah melaksanakan perbaikan apabila terdapat masukan atau saran. Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan hari Selasa, 31 Mei 2022 dengan 6 siswa, 2 siswa memiliki kriteria prestasi belajar rendah, 2 siswa memiliki kriteria prestasi belajar sedang, 2 siswa memiliki kriteria prestasi belajar tinggi. Aktivitas yang dilaksanakan pada uji kelompok kecil ini yaitu melaksanakan pembelajaran seperti biasa. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan selama 3 hari dengan melakukan 2 pembelajaran dalam sehari. Pada uji coba kelompok kecil ini terdapat tes hasil belajar, angket respon siswa, angket respon guru. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku. Kemudian terdapat 3 observer yakni, observer aktivitas guru dan 2 observer aktivitas siswa dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Sedangkan pada uji kelompok besar dilakukan pada hari Sabtu, 04 Juni 2022 dengan 12 siswa. Aktivitas yang dilaksanakan pada uji coba kelompok besar ini sama halnya pada uji coba kelompok kecil. Tahap terakhir, tahap *evaluation* (evaluasi) merupakan langkah terakhir dari model pengembangan model ADDIE. Tahap evaluasi ini untuk mengetahui apakah multimedia interaktif ini sesuai dengan tujuan dari penelitian pengembangan. Hal ini didapatkan dari validasi para ahli, tes hasil belajar siswa, angket respon guru dan siswa, serta lembar observasi guru dan siswa. data tersebut dihitung dan dianalisis untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dari multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku.

Menurut Sanaky (2013), menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu alat yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk menyalurkan informasi pembelajaran kepada siswa. Sama halnya dengan pendapat Musfiqon (2012), menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan pembelajaran yang dirasa sulit dijelaskan dengan kata-kata. Sama halnya berdasarkan hasil wawancara terstruktur yang sudah dilakukan dengan guru kelas IV dan hasil observasi di SDN Unggulan Karanggeneng pada hari Rabu, 10 November 2021 menunjukkan bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran untuk memudahkan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Namun, berdasarkan observasi di SDN Unggulan Karanggeneng ini masih kurang tepat dalam memilih media pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa. Sehingga siswa mudah bosan, ramai sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru yang menyebabkan hasil belajar kognitif yang menurun ditinjau dari analisis hasil belajar dari guru.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada kelas IV SDN Unggulan Karanggeneng, peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku untuk memudahkan menyalurkan informasi sesuai dengan gaya belajar siswa. Karena multimedia ini terdiri dari berbagai media. Seperti halnya pendapat Suryani (2018), menjelaskan bahwa multimedia merupakan alat presentasi dengan memakai teks, audio, dan visual sekaligus. Multimedia ini menjadikan satu dari semua unsur, dari gambar, teks, video, animasi, grafik, dan audio sehingga dapat mengatur siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2013). Berdasarkan pendapat tersebut, multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku yang dikembangkan berisi video animasi, teks bacaan, permainan, lagu, audio, dan soal evaluasi. Menurut pendapat Smaldino (dalam Suryani, 2018) mengatakan bahwa menggunakan multimedia dalam pembelajaran memiliki beberapa keuntungan, yakni: multimedia dapat mengkombinasikan berbagai macam media, multimedia dapat memberikan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, multimedia memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri, program animasi dalam multimedia dapat digunakan untuk menunjukkan simulasi. Multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku dapat diakses secara *offline* melalui *smartphone* maupun komputer karena di SDN Unggulan Karanggeneng memiliki fasilitas yang lumayan lengkap, yakni terdapat laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses multimedia interaktif. Begitu pula, siswa juga mempunyai *smartphone* yang mempunyai untuk akses multimedia interaktif secara *offline*. Multimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan seperti pada kesan yang disampaikan pada angket respon siswa.

Menurut Plomp & Nieveen (2007:26) menyatakan bahwa terdapat tiga indikator dalam mengembangkan media pembelajaran, yakni kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran. Multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku ini telah divalidasi 4 validasi ahli, yakni validasi ahli media pembelajara, validasi ahli materi pembelajaran, validasi ahli desain pembelajaran, dan validasi ahli bahasa. Hasil validasi multimedia interaktif didapatkan persentase sebesar 89,9% yang artinya multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku ini tergolong media pembelajaran sangat valid. Indikator pengembangan media pembelajaran yang kedua yakni keefektifan. Indikator keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa, serta angket respon guru dan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku. Hasil belajar siswa sesudah memakai multimedia interaktif ini mendapatkan persentase 100% yang artinya seluruh siswa memperoleh hasil belajar tuntas diatas KKM. Hasil angket respon siswa dan guru memperoleh persentase sebesar 96,2% yang artinya multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku ini tergolong media pembelajaran sangat efektif. Indikator pengembangan media pembelajaran yang ketiga yakni kepraktisan. Indikator kepraktisan didapatkan dari lembar observasi aktivitas guru serta siswa saat memakai multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku. Hasil lembar observasi aktivitas siswa dan guru mendapat persentase sebesar 95,7% yang artinya multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku ini tergolong media pembelajaran sangat praktis.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan ini mengembangkan suatu produk yakni Multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku. Multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku ini berisi tentang materi pembelajaran pada kelas IV subtema 1 pembelajaran 1 hingga 6. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain/ perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi),

dan *Evaluation* (evaluasi). Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng.

Kevalidan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku dapat diperoleh oleh dari 4 hasil validasi ahli, yakni validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli materi pembelajaran, validasi ahli desain pembelajaran, validasi bahasa. Menurut hasil persentase dari validasi ahli media pembelajaran sebesar 86,6%, ahli materi pembelajaran mendapatkan persentase 95%, ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 88,3%, sedangkan ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 90%. Rata-rata yang diperoleh dari keempat validasi sebesar 89,9%, sehingga mendapatkan kategori sangat valid.

Keefektifan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku ini dapat diperoleh dari tes hasil belajar siswa, serta angket respon siswa dan guru. Hasil belajar siswa sesudah memakai multimedia interaktif ini mendapatkan persentase 100% yang artinya seluruh siswa memperoleh hasil belajar tuntas diatas KKM. Hasil angket respon siswa serta guru mendapatkan persentase sebesar 96,2% yang artinya multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku ini tergolong media pembelajaran sangat efektif.

Kepraktisan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku didapatkan dari hasil lembar observasi aktivitas guru serta lembar observasi aktivitas siswa. Hasil lembar observasi aktivitas siswa dan guru memperoleh persentase sebesar 95,7% yang artinya multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku ini tergolong media pembelajaran sangat praktis. Kesimpulan dari semua data yang diperoleh yaitu multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis.

Saran pemanfaatan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar yakni: multimedia interaktif dapat dimanfaatkan guru untuk menyalurkan materi pembelajaran kepada siswa supaya lebih mudah dipahami, multimedia interaktif dapat di manfaatkan kepala sekolah sebagai solusi dari permasalahan yang terdapat di sekolah, multimedia interaktif dapat lebih bermanfaat apabila dalam penyampaian materi didukung dengan metode, model, dan strategi yang kreatif, multimedia interaktif sebagai referensi untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, dan inovatif, serta lebih memudahkan siswa dan guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan artikel ini dapat diselesaikan berkat pertolongan-Nya dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Bapak Bagus Rahmad Wijaya, S. Pd., M. Pd. selaku Dosen Pembimbing atas segala arahan dan bimbingannya. Bapak Sunoto, S. Pd., M. Pd. selaku Kepala sekolah SDN Unggulan Karanggeneng yang mengizinkan untuk melakukan penelitian. Ibu Wiwik Rahayu, S. Pd. selaku Guru Kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng yang telah membantu untuk mengumpulkan data-data penelitian.

REFERENSI

- Hosna, K. (2021). *Pengembangan multimedia interaktif kayanya negeriku tema 9 kelas iv di upt sd negeri 43 gresik skripsi*.
- Kristiawan. (2014). *A Model for Upgrading Teachers Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction. A Model for Upgrading Teachers Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction*.
- Musfiqon. (2012). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2007). *An Introduction to Educational Design Research*.

- Rudy Sumiharsosno, H. H. (2017). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Sigit Purnama. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Suparman. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Erlangga.
- Surjono, D. H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Suryani. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.