



Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Erika Dwi Yunita, Puri Selfi Cholifah *, Imam Nawawi

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: puri.selfi.fip@um.ac.id

Paper received: 3-12-2021; revised: 18-12-2021; accepted: 22-12-2021

Abstract

Learning media is a tool as an intermediary in the process of teaching and learning activities. Learning media in accordance with the development of technology and conditions at the time of covid can use media in digital form, one example is interactive multimedia. Based on the results of observations made at MI Islamiyah Tempursari, Lumajang district, it was found that teachers have not fully used learning media to support online learning activities carried out. This study has a goal, namely, to produce learning media products in the form of interactive multimedia on the material of ethnic and religious diversity in Indonesia class IV that is valid based on the validation of media experts, material experts, and practicality based on the results of user trials (teachers and students).

This study uses the research and development (R and D) method developed by Dick and Carey. The model used in this research and development is the Borg and Gall model. Namely 10 stages that have been modified into 7 stages. Potentials and problems, data collection, product design, design validation, product revision, and trial use of product revisions. The trial design is a description of the activities carried out by researchers to determine the validity, attractiveness, and practicality of the developed media. The test subjects in the research and development of this learning media are media experts, material experts and product users, namely teachers and fourth grade students of MI Islamiyah Tempursari, Lumajang Regency. This research and development use the type of research data analysis techniques in the form of qualitative and quantitative descriptive analysis

The results of the development of interactive multimedia include material on the diversity of ethnicities and religions in Indonesia on Theme 7 The beauty of diversity in my country for the fourth grade of elementary school. The developed interactive multimedia obtained a percentage of assessment by media experts, namely 100 percent or categorized as very valid media, the percentage of assessment by material experts with an average of 89 percent or categorized as very valid media. While the practicality of the developed media obtained a percentage of assessment by teachers of 96 percent or categorized as very practical media and the percentage of assessments carried out by students amounted to eighteen students, namely 99.62 percent or categorized as very practical media. The developed interactive multimedia learning media is categorized as a very valid and very practical media, and interactive multimedia learning media can be implemented in the next learning process. Further researchers can develop media with a wider scope.

Keywords: learning media; interactive multimedia

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat bantu sebagai perantara dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sesuai dengan berkembangnya teknologi dan kondisi pada saat covid dapat menggunakan media dalam bentuk digital, salah satu contoh yaitu multimedia interaktif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Islamiyah Tempursari kabupaten Lumajang, ditemukan bahwa guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran *online* yang dilakukan. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu, menghasilkan produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif pada materi keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia kelas IV yang valid berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, serta kepraktisan berdasarkan hasil uji coba pengguna (guru dan siswa).

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Model yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah model *Borg and Gall*. Yaitu 10 tahapan yang telah dimodifikasi menjadi 7 tahapan. Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan uji coba pemakaian revisi produk. Desain uji coba merupakan suatu gambaran kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kevalidan, kemenarikan, serta kepraktisan media yang dikembangkan. Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini yaitu ahli media, ahli materi dan pengguna produk yakni guru dan siswa kelas IV MI Islamiyah Tempursari Kabupaten Lumajang. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian teknik analisis data berupa analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif

Hasil pengembangan multimedia interaktif memuat materi keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia pada Tema 7 Indahnya keragaman di Negeriku untuk kelas IV sekolah dasar. Multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase penilaian oleh ahli media yaitu 100 persen atau dikategorikan sebagai media sangat valid, persentase penilaian oleh ahli materi dengan rata-rata 89 persen atau dikategorikan media sangat valid. Sedangkan kepraktisan media yang dikembangkan memperoleh persentase penilaian oleh guru sebesar 96 persen atau dikategorikan sebagai media yang sangat praktis dan persentase penilaian yang dilakukan oleh siswa berjumlah delapan belas siswa yakni 99,62 persen atau dikategorikan sebagai media yang sangat praktis. Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dikategorikan sebagai media yang sangat valid dan sangat praktis, serta media pembelajaran multimedia interaktif dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media dengan cakupan yang lebih luas.

Kata kunci: media pembelajaran; multimedia interaktif

1. Pendahuluan

Kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu aktivitas pendidikan yang dapat menentukan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Belajar mengajar merupakan proses yang harus dilakukan secara berkesinambungan dan tentunya juga harus berkaitan satu sama lain antara komponen-komponen yang terlibat didalamnya, kegiatan belajar mengajar digunakan untuk membuat siswa cepat memahami materi pembelajaran, agar tersampaikan secara mudah, sebaiknya materi disajikan dengan semenarik mungkin, agar siswa dapat belajar dengan aktif sesuai yang diharapkan.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa adalah diperlukan penyusunan materi serta proses pembelajaran yang kreatif dan bervariasi, hal ini dikarenakan pembelajaran sesuai dengan tujuannya dan kemungkinan siswa untuk belajar aktif dan mandiri. Hal ini menekankan pada kemampuan untuk menggali nilai-nilai karakter. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi belajar siswa, salah satunya yaitu media pembelajaran, dikemukakan oleh Arsyad (2013) berpendapat media merupakan bagian integral dari proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum, lebih khusus pada tujuan pembelajaran di sekolah. Dari sini dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran untuk menyelesaikan tujuan pendidikan.

Pada zaman yang semakin canggih, diharapkan para pendidik dapat membuat inovasi dalam pembelajaran, agar dalam proses pembelajaran tidak monoton, hal yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan berbagai jenis sumber daya tersedia, tentunya didukung dengan ketersediaan alat untuk bantu loncatan yang baik. Salah satu sumber yang tersedia yaitu penggunaan media pembelajaran, sehingga melalui media pembelajaran, siswa lebih

mudah memahami materi pelajaran, serta lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran adalah cara untuk membelajarkan peserta didik dengan adanya interaksi atau respon guru dengan siswa, Degeng dalam (Putu dkk, 2008). Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pembelajaran diharapkan dapat mengikuti perkembangannya serta menumbuhkan lingkungan pendidikan sesuai karakter siswa. Menurut Jembari dalam (Putu dkk, 2018) mengatakan media pembelajaran harus berkualitas dan bermotivasi tinggi, dalam artian media yang berkualitas, guru harus mampu memotivasi pengguna media untuk mencapai tujuan pembelajarannya secara optimal.

Berdasarkan hasil temuan peneliti pada saat pelaksanaan KPL di SDN Kotalama 3 Kota Malang pada tanggal 10 Agustus 2020 - 21 September 2020, bahwasanya kegiatan pembelajaran di SDN Kotalama 3 Kota Malang dilaksanakan secara online. Peneliti pada saat KPL melaksanakan kegiatan belajar mengajar di siswa kelas 2, 3, 4, dan 5. Saat KPL berlangsung, peneliti menemukan permasalahan yang sama dengan objek yang akan dikembangkan peneliti yaitu, guru pada saat kegiatan belajar mengajar melalui whatsapp, media dan sumbernya menggunakan buku tematik dan gambar, selain itu pendidik menggunakan media berupa link video dari *youtube* yang dikirimkan melalui grup whatsapp. Penggunaan media visual berupa gambar membuat pembelajaran lebih fleksibel, karena dapat melihat gambar selama pembelajaran, tetapi menggunakan media visual tidak melibatkan siswa dalam menggunakan media, siswa sekedar melihat tanpa ada keterlibatan secara fisik, sehingga siswa kurang antusias dalam kegiatan belajar. Selain itu, proses pembelajaran secara penuh dilakukan secara *Online* mengingat adanya wabah virus *corona* yang menyebabkan pemerintah mengambil tindakan untuk melakukan proses pembelajaran secara DARING (dalam jaringan). Hal ini yang memungkinkan untuk mengembangkan media pendidikan dengan mempertimbangkan situasi dalam pikiran, fungsi, kesesuaian, serta manfaat penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif yang menjadi daya tarik baru bagi siswa dalam pembelajaran *online*.

Pemilihan objek penelitian di MI Islamiyah Tempursari Kabupaten Lumajang diawali saat peneliti melakukan observasi secara langsung di MI Islamiyah Tempursari Kabupaten Lumajang pada 08 Februari 2021 sampai 20 Maret 2021, ditemukan fakta bahwa guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran *online* yang dilakukan. Sama halnya dengan di SDN Kotalama 3 Kota Malang, guru pada saat pembelajaran dengan memberikan gambar-gambar yang dikirim melalui *whatsapp* dan tugas-tugas melalui merangkum, sehingga guru kurang memanfaatkan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan perhatian siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu buku tematik dan media visual. Pada kondisi covid saat ini, media yang digunakan guru masih belum maksimal untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Siswa kurang ikut serta dalam penggunaan media pembelajaran, siswa dapat mendengar dan melihat tanpa ada keterlibatan secara fisik. Dengan demikian, guru perlu dibantu dengan adanya pengembangan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan perkembangan zaman.

Media pembelajaran yang guru gunakan seperti gambar bervariasi, akan tetapi siswa hanya melihat dan mendengar tanpa ada keterlibatan secara fisik siswa. Oleh sebab itu, guru perlu dibantu untuk mengatasi permasalahan terkait pengadaan media pembelajaran. dengan

adanya tambahan media atau alternatif lain yang dapat menarik perhatian siswa dan mengatasi masalah selama pembelajaran, tergantung pada kebutuhan belajar, karakteristik siswa, dan perkembangan teknologi. Permasalahan lain yang ditemukan yaitu saat siswa sudah memasuki tingkatan kelas tinggi, siswa merasa kesulitan memahami materi pelajaran yang diajarkan. Alasan yang menjadikan peneliti memilih subjek kelas tinggi spesifikasinya kelas 4 sekolah dasar, karena di kelas 4 merupakan tingkatan awal setelah dari kelas rendah bertahap ke kelas tinggi yang dapat mempengaruhi belajar untuk kelas selanjutnya, menuju kelas tinggi dan mempersiapkan siswa ke tingkatan yang lebih tinggi.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ditemukan, media pembelajaran multimedia interaktif layak dikembangkan, yang didalamnya terdapat petunjuk penggunaan, materi, kuis soal, permainan dan pengembang media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif, karena dilihat dari kebutuhan sekolah, bahwasanya beberapa pendidik menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan teks bacaan. Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan mempergunakan media yang lebih efektif dan beragam. Oleh sebab itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif materi keberagaman suku bangsa dan agama di Indonesia untuk siswa kelas IV SD, selanjutnya agar kedepannya guru lebih berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah penyampaian materi.

Media pembelajaran multimedia interaktif di dalamnya terdapat materi yang dikemas semenarik mungkin, dan juga terdapat beberapa pilihan menu, diantaranya petunjuk penggunaan, beberapa materi, video pembelajaran, kuis untuk membantu daya ingat peserta memahami materi keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia, dan permainan berupa permainan *puzzle*, diharapkan siswa dapat termotivasi belajarnya dengan menggunakan media dan tetap mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih. Berdasarkan uraian penjelasan yang telah ditemukan dan beberapa kajian penelitian terdahulu, menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif cocok dikembangkan sebagai media pembelajaran. Dengan hal-hal tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif pada siswa kelas IV SD dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

2. Metode

Penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian pengembangan. Saat melakukan pengembangan menggunakan model deskriptif yang menjelaskan alur prosedur yang dilakukan untuk memproduksi suatu produk. Metode penelitian dan pengembangan, metode yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu *Research and Development (R&D)* merupakan metode untuk melakukan penelitian untuk menciptakan produk baru, dan keefektifan media tersebut akan diuji (Sugiyono, 2013). Hasil pengembangan produk diharapkan dapat memberikan inovasi, perbaikan dan peningkatan kualitas dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Penelitian yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif materi keragaman suku dan agama Indonesia lebih menekankan pada pengembangan media pembelajaran.

Langkah-langkah inovasi R&D dari model Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2013) terdiri dari sepuluh tahapan yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi

desain, revisi produk, percobaan awal, revisi produk, uji coba penggunaan, perbaikan produk, dan produksi massal. Akan tetapi pada penelitian ini menggunakan sampai 7 tahapan. Borg and Gall mengutip dari Hasyim (2016) penelitian yang melibatkan penelitian pengembangan skala besar memerlukan biaya yang cukup besar, waktu yang lama, dan originalitas, sehingga langkah tersebut disederhanakan mungkin dan disesuaikan dengan peneliti. Untuk menguji keefektifan dan kelayakan media, waktu yang cukup untuk tahap 7 dan keterbatasan dalam melakukan penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran ahli media, ahli materi, pengguna (guru), dan pelajar sebagai responden atas media pembelajaran multimedia interaktif yang ditulis di bagian komentar pada angket. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian oleh para ahli, guru serta siswa melalui angket selama proses berlangsung. Evaluasi ahli dilakukan dalam bentuk lembar evaluasi angket media, dan evaluasi siswa dilakukan dalam bentuk angket respon siswa tentang daya tarik media. Metode ini adalah teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif, yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

2.1. Analisis data kualitatif

Pada penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berupa respon siswa, kritik, dan saran dicantumkan dalam angket dari para ahli dan pengguna, menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil analisis untuk kedepannya dipergunakan untuk pertimbangan revisi produk dan membuat kesimpulan dari penelitian dan pengembangan.

2.2. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur kevalidan, serta kemenarikan media yang dikembangkan, secara kuantitatif dikumpulkan dari angket yang disebarkan kepada ahli media, ahli materi, pengguna, yakni guru dan siswa. Rentang kriteria tersebut kemudian dijadikan sebagai pedoman untuk kelayakan media sesuai kriteria yang ditentukan pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Skala *Likert* Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat setuju / selalu / sangat positif / sangat layak/ sangat baik / sangat membantu / sangat termotivasi	Skor 5
2.	Setuju / baik / sering / positif /sesuai / mudah / layak / bermanfaat / termotivasi	Skor 4
3.	Ragu-ragu / kadang-kadang / bimbang / cukup setuju / cukup baik / cukup sesuai / cukup layak / cukup menarik / sedikit mudah / sedikit bermanfaat /cukup memotivasi.	Skor 3
4.	Tidak setuju / hampir tidak pernah / negative / tidak setuju / kurang sesuai / kurang menarik/kurang sesuai / kurang paham / kurang layak / kurang bermanfaat / kurang memotivasi	Skor 2
5.	Sangat tidak setuju / sangat kurang baik/ sangat kurang menarik / sangat kurang sesuai / kurang dipahami / sangat kurang bermanfaat / sangat kurang layak / sangat kurang memotivasi	Skor 1

Sumber: Sugiyono, 2013

Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari kuesioner yang telah diberikan, hasil skor dijadikan bentuk persentase dengan rumus yang diperoleh dari Akbar (2013:158) sebagai berikut:

$$Va = \frac{TSh}{TSe} \times 100\%$$

Keterangan:

Va = Validasi ahli

TSe = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

Hasil persentase yang diperoleh dapat dibandingkan dengan kriteria validitas pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kategori Hasil Validasi

No	Tingkat Pencapaian	Kategori	Keputusan Uji
1	85,01 % - 100,00 %	Sangat Valid / Sangat layak	Dapat digunakan tanpa perbaikan
2	70,01 % - 85,00 %	Cukup valid / Cukup layak	Dapat digunakan, tetapi perlu perbaikan.
3	50,01 % - 70,00 %	Kurang valid / Kurang layak	Perlu perbaikan besar
4	01,00 % - 50,00 %	Tidak valid / Tidak layak	Tidak dapat digunakan

Sumber: modifikasi dari Akbar (2013)

Penelitian dan pengembangan ini juga menggunakan analisis kepraktisan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan.

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Media

No	Tingkat Pencapaian	Kategori	Keputusan Uji
1	80 % - 100 %	Sangat praktis	Dapat digunakan, tanpa perbaikan
2	66 % - 79 %	praktis	Dapat digunakan, perlu perbaikan
3	56% - 65%	Cukup praktis	Dapat digunakan perlu sedikit revisi
4	40% - 55 %	Kurang praktis	Boleh digunakan perlu perbaikan
5.	30% - 39%	Tidak praktis	Tidak boleh dipergunakan

Sumber: Puspita, dkk (2019)

Keterangan

$$Vah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

Vp = Validasi Kepraktisan

TSe = Total skor empirik validitas (skor yang dicapai)

TSh = Total hasil skor (skor yang diharapkan)

100% = Konstantan

Pengolahan data dari hasil jawaban yang diperoleh oleh dari angket respon siswa dari uji pemakaian, dilakukan menggunakan skala guttman yang dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Penilaian skala Guttman

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Sumber: Modifikasi Unggaran (2012)

Perhitungan sebuah persentase respon diperoleh kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut.

Nilai Jawaban “ya” = 1

Nilai Jawaban “Tidak” = 0

Dikonversikan dalam persentase :

Jawaban “ya” : $1 \times 100\% / 100\%$

Jawaban “Tidak” : $0 \times 100\% / 0\%$ (sehingga tidak perlu dihitung)

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis kemenarikan bertujuan untuk memperoleh pengetahuan tentang kemenarikan media yang dikembangkan, hal itu dipaparkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Kemenarikan Penggunaan Media

No	Kriteria Kemenarikan	Tingkat Kemenarikan
1.	51 - 100%	Menarik, dapat digunakan tanpa revisi.
2.	0 - 50%	Tidak Menarik, tidak dapat digunakan

Sumber oleh Wijaya, dkk (2019).

3. Hasil dan Pembahasan

Media interaktif materi keragaman suku bangsa dan agama Indonesia di nilai oleh ahli media dan ahli materi. Hasil yang diperoleh validasi ahli media mendapatkan skor 100 dari skor maksimal 100 dengan persentase 100%. Hasil yang diperoleh mengacu pada kriteria kevalidan (Akbar, 2013) multimedia interaktif dapat dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

Multimedia interaktif memiliki komponen aspek yang dinilai dari segi media yaitu terdiri dari beberapa indikator, dari aspek media terdapat beberapa indikator, seperti multimedia interaktif dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran, mudah digunakan, bersifat fleksibel, dapat digunakan kembali saat pembelajaran di rumah, terdapat tombol navigasi. Pada aspek visual terdapat beberapa indikator diantaranya, gambar dan animasi menarik, gambar terlihat jelas, isi media pembelajaran multimedia interaktif sesuai karakter murid kelas IV sekolah dasar, kombinasi warna menarik, kesesuaian gambar, cerita yang ada dalam video, dan tata letak teks. Dalam aspek audio terdapat beberapa indikator yaitu, kejelasan suara narator, kesesuaian dialog dalam video, dialog sesuai dengan karakter siswa kelas IV sekolah dasar. Pada aspek bahasa yaitu penggunaan bahasa disesuaikan dengan karakter siswa kelas IV sekolah dasar, bahasa mudah dipahami. Pada aspek keefektifan program terdiri dari beberapa indikator yaitu, media sesuai dengan materi pembelajaran, menarik perhatian siswa, multimedia interaktif dapat digunakan kembali saat kegiatan belajar di rumah.

Berdasarkan penilaian ahli media yang terdiri dari beberapa indikator mendapat skor 100 atau dalam penilaian persentase 100% dengan mendapat beberapa saran dan masukan yaitu mencantumkan sumber pada gambar-gambar yang diambil dari karya produk lain, ditambahkan tombol *home* untuk memudahkan pengguna, dan menambahkan *cover*, halaman awal pada media dijelaskan materi yang dipelajari yaitu tentang keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Setelah memperoleh saran oleh ahli media dengan menambahkan indikator-indikator yang disesuaikan dengan multimedia interaktif segera dilakukan revisi, yaitu seperti tampilan media pada halaman awal sudah terdapat penjelasan dari identitas media pembelajaran, terdapat sumber dari gambar yang diambil dari karya orang lain, dan terdapat tombol *home*. Media pembelajaran ini sudah dilengkapi dengan tombol navigasi untuk memudahkan pengguna dalam menggunakannya, sesuai dengan pendapat Prastowo (2018) bahwa salah satu karakteristik multimedia interaktif yaitu terdapat tombol navigasi yang berfungsi untuk memilih salah satu menu menuju tampilan yang diinginkan. Masukan-masukan pada multimedia interaktif telah dilakukan revisi oleh peneliti dalam produk multimedia interaktif. Masukan-masukan pada multimedia interaktif telah dilakukan revisi oleh peneliti pada produk multimedia interaktif.

Media pembelajaran dilakukan evaluasi formatif menggunakan instrumen validasi ahli media berupa angket. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan pada multimedia interaktif dan nantinya akan direvisi atau diperbaiki sebelum selanjutnya dilakukan uji coba pada pengguna, yaitu guru dan siswa. Dari hasil evaluasi formatif oleh ahli media dapat diketahui bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase 100 % atau dikategorikan sebagai produk yang sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Adapun penjelasan dari masing-masing aspek penilaian dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor	Ket
Aspek Media			
1.	Media pembelajaran multimedia interaktif digunakan sebagai alternatif pembelajaran	5	Sangat Valid
2.	Multimedia interaktif mudah digunakan	5	Sangat Valid
3.	Multimedia interaktif bersifat fleksibel, mudah dipindah dan dibawa	5	Sangat Valid
4.	Multimedia interaktif dapat digunakan kembali saat pembelajaran di rumah	5	Sangat Valid
5.	Terdapat tombol navigasi	5	Sangat Valid
Visual Media			
6.	Gambar dan animasi dalam multimedia interaktif menarik	5	Sangat Valid
7.	Gambar dalam multimedia pembelajaran terlihat jelas	5	Sangat Valid
8.	Isi dalam multimedia interaktif keberagaman suku bangsa dan agama sesuai dengan karakter siswa SD kelas IV.	5	Sangat Valid
9.	Kombinasi warna yang digunakan dapat menarik perhatian siswa	5	Sangat Valid

No	Aspek Penilaian	Skor	Ket
10.	Gambar sesuai dengan materi	5	Sangat Valid
11.	Cerita dalam media video animasi keragaman suku bangsa dan agama menarik	5	Sangat Valid
12.	Tata letak teks memudahkan untuk dibaca	5	Sangat Valid
Audio Media			
13.	Suara narator dalam media video animasi keragaman suku bangsa dan agama dapat di dengar baik.	5	Sangat Valid
14.	Dialog yang digunakan dalam video animasi keberagaman suku bangsa dan agama sesuai materi yang dibahas	5	Sangat Valid
15.	Dialog dalam media video animasi keragaman suku dan agama sesuai dengan karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar	5	Sangat Valid
Bahasa			
16.	Bahasa yang digunakan media video animasi mendukung karakter siswa sekolah dasar kelas IV	5	Sangat Valid
17.	Bahasa dalam media video animasi keragaman suku bangsa dan agama dapat mudah dipahami	5	Sangat Valid
Keefektifan Program			
18.	Multimedia interaktif keragaman suku bangsa dan agama sesuai dengan materi pembelajaran	5	Sangat Valid
19.	Multimedia interaktif keragaman suku bangsa dan agama menarik perhatian siswa	5	Sangat Valid
20.	Multimedia interaktif dapat digunakan kembali dalam pembelajaran di rumah	5	Sangat Valid
Jumlah		100	

Sumber: Olahan Peneliti 2021

Adapun cara menghitung data kuantitatif yang diperoleh tersebut menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Va = \frac{TSh}{TSe} \times 100\%$$

$$Va = \frac{100}{100} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Media pembelajaran multimedia interaktif muatan IPS materi keragaman suku bangsa dan agama Indonesia divalidasi oleh ahli materi 1 mendapat skor 43 dari skor maksimal 50 dengan persentase 86%. Validasi ahli materi 2 mendapat skor 46 dari skor maksimal 50 dengan persentase 92,6% Berdasarkan hasil tersebut mengacu pada kriteria kevalidan (Akbar, 2013) multimedia interaktif dapat dikategorikan sangat valid yang berarti sangat layak digunakan.

Multimedia interaktif memiliki komponen aspek dinilai dari segi materi yaitu pada materi dalam multimedia interaktif terdiri dari beberapa materi seperti, mengenal bentuk kepulauan Indonesia, keberagaman suku di Indonesia, jenis keragaman budaya, macam-macam suku bangsa di Indonesia, keragaman agama beserta tempat ibadah yang ada di Indonesia, jenis-jenis masyarakat berdasarkan wilayah, dan faktor penyebab keberagaman masyarakat Indonesia. Penilaian materi terdiri dari beberapa aspek dan terdiri dari beberapa indikator diantaranya, kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan tingkat kelas IV sekolah dasar,

kesesuaian tugas dengan materi yang diberikan, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, penyajian materi yang sistematis, kesesuaian materi dengan taraf berpikir siswa, dan kesesuaian gambar pada multimedia interaktif.

Penyajian materi yang tepat dan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi keragaman suku bangsa dan agama Indonesia. Hasil dari penilaian ahli materi 1 yaitu 86% dan ahli materi 2 yaitu 92,6%, sehingga materi dalam multimedia interaktif dinyatakan sangat layak untuk digunakan, dengan saran yaitu, Kompetensi dasar masih belum tuntas dibahas, ditambahkan mengenai kondisi wilayah dan ekonomi pada bagian indikator dan tujuan pembelajaran, lagu dalam video pembelajaran disesuaikan dengan kalimat yang dikatakan, keragaman suku bangsa dan agama dipisahkan materinya. Saran dari ahli materi telah dilakukan perbaikan oleh peneliti agar menjadi produk sesuai dengan yang diharapkan.

Data kuantitatif dan kualitatif diperoleh melalui penilaian oleh ahli materi memperoleh penilaian 86% atau dikategorikan sebagai produk sangat valid dan layak untuk digunakan. Adapun penjelasan masing-masing aspek penilaian dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Analisis Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Keterangan
1.	Isi materi dalam multimedia interaktif sesuai Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator	4	Valid
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Valid
3.	Kesesuaian materi yang dijelaskan tema 7 materi keragaman suku bangsa dan agama di Lingkungan	4	Valid
4.	Kesesuaian materi dengan tingkatan kelas IV Sekolah Dasar	4	Valid
5.	Kesesuaian tugas yang diberikan dengan materi yang dijelaskan	5	Sangat valid
6.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	4	Valid
7.	Materi disajikan dengan runtut dan sistematis	5	Sangat Valid
8.	Materi sesuai dengan taraf berpikir siswa sekolah dasar kelas IV	4	Valid
9.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	4	Valid
10.	Gambar dalam media yang digunakan dapat memperjelas materi	4	Valid
Total skor		43	

Sumber: Olahan Peneliti (2021)

Adapun cara menghitung data kuantitatif yang diperoleh tersebut menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Va = \frac{TSh}{TSe} \times 100\%$$

$$Va = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$= 86\%$$

Hasil uji validasi ahli materi memperoleh skor total 43 dari skor maksimal 50 atau dalam penilaian persentase 86% yang didapat menunjukkan bahwa multimedia interaktif masuk kriteria sangat valid digunakan. Multimedia interaktif divalidasi oleh ahli materi.

Validasi ahli materi. Data kuantitatif dan kualitatif mendapat nilai 92% masuk dalam media layak digunakan. Hasil validasi dipaparkan di Tabel 8.

Tabel 8. Hasil validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Keterangan
1.	Kesesuai Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator dengan Isi materi dalam multimedia interaktif keragaman suku bangsa dan agama	4	Valid
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Valid
3.	Kesesuaian materi yang dijelaskan di tema 7 materi keragaman suku bangsa dan agama di Lingkungan	4	Valid
4.	Kesesuaian materi dengan tingkatan kelas IV Sekolah Dasar	5	Sangat Valid
5.	Kesesuaian tugas yang diberikan dengan materi yang dijelaskan	5	Sangat valid
6.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	4	Valid
7.	Materi dipaparkan dengan runtut dan sistematis	5	Sangat Valid
8.	Materi sesuai dengan taraf berpikir siswa sekolah dasar kelas IV	5	Sangat Valid
9.	Penyajian gambar sudah sesuai dengan materi	4	Valid
10.	Gambar dapat memperjelas materi	5	Sangat Valid
Total skor		46	
Kritik dan saran			
Media pembelajaran sangat menarik, sudah sesuai dengan isi materi			

Sumber: Olahan Peneliti (2021)

Adapun cara menghitung data kuantitatif yang diperoleh tersebut menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Va = \frac{TSh}{TSe} \times 100\%$$

$$Va = \frac{46}{50} \times 100\% \\ = 92\%$$

Hasil uji penilaian ahli materi memperoleh skor 46 dari skor maksimal 50. Skor yang didapat menunjukkan multimedia interaktif digolongkan pada kriteria sangat valid untuk digunakan. Uji coba lapangan digunakan untuk mengetahui reaksi guru mengenai kepraktisan media pembelajaran Multimedia interaktif yang dikembangkan. Penilaian kepraktisan media diperoleh berdasarkan angket respon pengguna (guru) yang disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Pengguna Guru

No	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
Pengoperasian atau penggunaan media			
1.	Media pembelajaran multimedia interaktif keragaman suku dan agama mudah digunakan	5	Sangat Valid
2.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas.	4	Valid
Reaksi Pemakaian			

No	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
3.	Pengguna multimedia interaktif keragaman suku bangsa dan agama merasa senang.	5	Sangat Valid
4.	Multimedia interaktif keberagaman suku bangsa dan agama tidak membosankan.	5	Sangat Valid
5.	Multimedia interaktif keanekaragaman suku dan agama dapat memotivasi dalam pembelajaran.	5	Sangat Valid
6.	Pengguna multimedia interaktif keragaman suku bangsa dan agama mudah untuk memahami.	5	Sangat Valid
7.	Pengguna tertarik untuk menggunakan multimedia interaktif keragaman suku bangsa dan agama saat pembelajaran mengenai materi keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia.	5	Sangat Valid
8.	Tampilan multimedia interaktif keragaman suku dan agama menarik untuk digunakan.	5	Sangat Valid
9.	Pengguna multimedia interaktif keragaman suku bangsa dan agama tertarik untuk memiliki media ini.	5	Sangat Valid
Kepraktisan			
10.	Terdapat tombol navigasi yang dapat memudahkan dalam penggunaan media.	5	Sangat Valid
11.	Keterpaduan isi dari media yang digunakan	5	Sangat Valid
12.	Terdapat informasi petunjuk penggunaan sebelum media digunakan.	5	Sangat Valid
13.	Format teks terlihat jelas	5	Sangat Valid
14.	Media yang dikembangkan memiliki fungsi yang dapat mempermudah dalam pembelajaran.	5	Sangat Valid
Fasilitas Pendukung			
15.	Terdapat fasilitas pengetahuan tambahan seperti video, permainan, materi sesuai dengan Tujuan	5	Sangat Valid
Total Skor		74	
Komentar dan Saran			
Media pembelajaran sudah baik, sangat praktis dan sudah layak untuk digunakan			

Sumber: Olahan Peneliti (2021)

Adapun cara menghitung data kuantitatif yang diperoleh tersebut menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Va = \frac{TSh}{TSe} \times 100\%$$

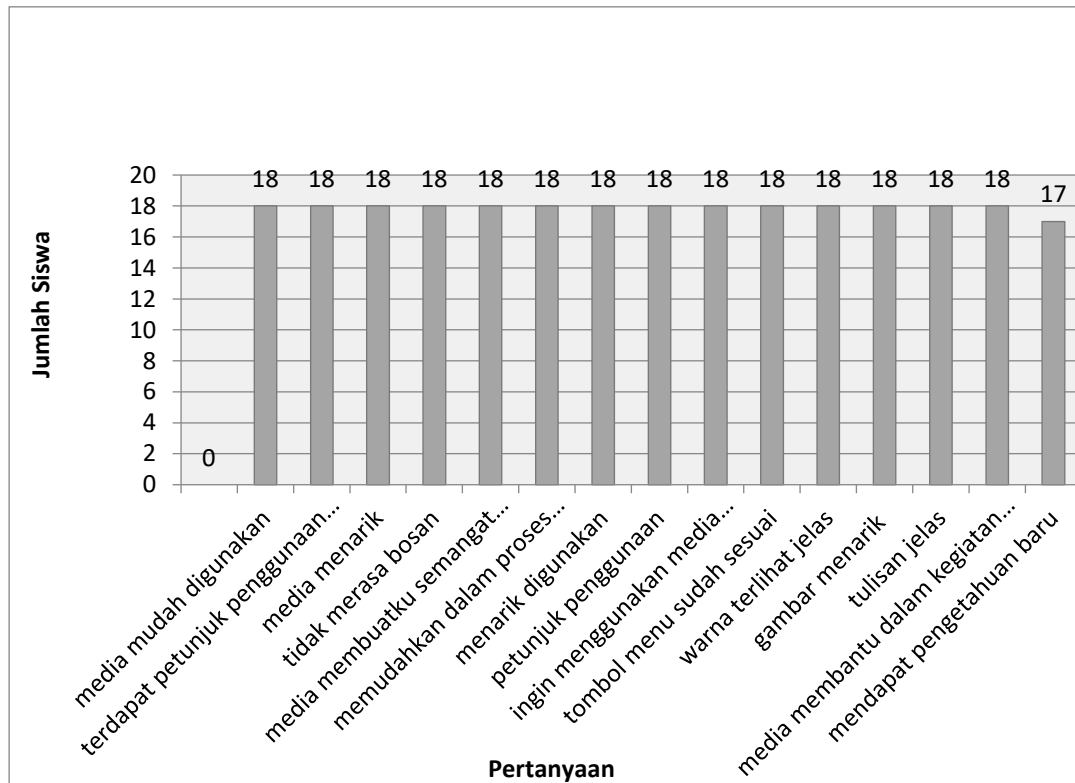
$$Va = \frac{74}{75} \times 100\%$$

$$= 98,6\%$$

Uji coba pengguna pada siswa dilakukan pada 18 siswa dari 36 siswa di kelas IV MI Islamiyah Tempursari Kabupaten Lumajang. Uji coba ini dilakukan berjumlah 18 anak dipilih berdasarkan tiga siswa kemampuan pintar, tiga siswa dengan kriteria sedang, dan tiga siswa kriteria di bawah rata-rata, pemilihan tersebut dipilih berdasarkan hasil penilaian rata-rata oleh wali kelas IV, dan 9 siswa lainnya dipilih dikarenakan terdapat sebagian siswa yang hp nya di pakai orang tuanya untuk bekerja, dan terdapat sebagian siswa yang berada di pondok pesantren, sehingga tidak diperbolehkan membawa hp, karena pembelajaran di MI Islamiyah Tempursari sudah mulai pembelajaran luring. Penilaian dilakukan pada hari Selasa tanggal 26

Oktober 2021. Uji coba dilakukan di dalam kelas IV MI Islamiyah Tempursari untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan.

Penilaian dilakukan menggunakan skala *Guttman* dengan pilihan jawaban Ya dan Tidak pada setiap pertanyaan yang diberikan. Selain itu, butir soal yang diberikan terdapat 15 pertanyaan. Adapun penilaian berupa data kuantitatif dan data kualitatif yang dilakukan siswa dijelaskan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Angket Kemenarikan

Dapat diketahui dalam uji coba yaitu terdapat 15 pertanyaan, masing-masing pertanyaan terdapat delapan belas siswa dengan respon setuju dan 1 pertanyaan pada indikator “mendapat pengetahuan baru” terdapat tujuh belas siswa dengan respon setuju dan satu siswa yang merespon tidak setuju dari delapan belas siswa. Berdasarkan hasil uji pemakaian (siswa) menunjukkan rata-rata keseluruhan memperoleh skor 99,62 dengan persentase 99,62%. Persentase menunjukkan produk media pembelajaran multimedia interaktif dikategorikan sangat valid, praktis dan layak digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Berdasarkan tahap akhir yaitu evaluasi, hasil penelitian telah memenuhi tujuan penelitian yang ingin dicapai. Media pembelajaran multimedia interaktif dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi kriteria produk valid berdasarkan uji validasi ahli media dan ahli materi. Produk multimedia interaktif juga telah sesuai dengan kriteria produk yang praktis bagi pengguna yaitu guru dan siswa kelas IV MI Islamiyah Tempursari Kabupaten Lumajang.

Hasil penelitian dapat diambil kesimpulan yaitu, media pembelajaran telah divalidasi oleh ahli media memperoleh hasil penilaian 100%, dimana media pembelajaran dikategorikan sangat valid menurut ahli media. Terkait dalam aspek validasi ahli materi, memperoleh rata-

rata penilaian 89 % dikategorikan sebagai media yang sangat valid oleh ahli materi. Kepraktisan dari pengguna media yaitu guru, memperoleh persentase penilaian 98,6%, sedangkan penilaian kepraktisan pengguna yakni siswa memperoleh persentase penilaian 99,62%. Perolehan persentase penilaian tersebut dikategorikan sebagai media yang dikembangkan merupakan media yang sangat praktis menurut pengguna. Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif keragaman suku bangsa dan agama yang dikategorikan sebagai media yang valid dan praktis digunakan.

4. Simpulan

Produk media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru, sekolah, kampus, dan oleh peneliti. Bagi guru, dapat dijadikan media pembelajaran kelas IV. Bagi sekolah, dimanfaatkan untuk ketersediaan media pembelajaran. Bagi kampus, dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa. Bagi peneliti, dapat memberikan inspirasi dan dijadikan rujukan untuk kedepannya. Pada saat mengembangkan produk perlu diperhatikan kebutuhan siswa untuk produk yang akan dibuat, media pembelajaran multimedia interaktif terlebih memuat beberapa pembelajaran sekaligus, selain itu juga lebih baik jika dilakukan oleh seluruh siswa dalam satu kelas atau bahkan menggunakan siswa dan guru lebih dari satu, misalnya satu sekolah, satu gugus guru wali kelas IV dan siswa kelas IV sekolah dasar agar memperoleh hasil data yang lebih maksimal.

Daftar Rujukan

- Ahmadi, H. A. (2003). Ilmu Sosial (Dasar Mata Kuliah Dasar Umum). *PT Rineka Cipta. Jakarta.*
- Akbar, S. D. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran. *Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.*
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi, 17(2), 1-10.*
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. *Depok: Rajagrafindo Persada.*
- Dawing, D. (2017). Mengusung Moderasi Islam di Tengah Masyarakat Multikultural. *Rausyan Fikr: Jurnal Ilmu Studi Ushuluddin dan Filsafat, 13(2), 225-255.*
- Daryanto, D. (2016). Media Pembelajaran. *Yogyakarta: Gava Media.*
- Dicky, A. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Model Example Non-Example Muatan Pelajaran PPKn Kelas III SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Erwin, V. A., & Yarmis, Y. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 3(2), 901-908.* <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.183>
- Fitroh, A. (2020). Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD (Doctoral dissertation, STKIP PGRI Sidoarjo).
- Hamdani, S. B. M. (2011). Strategi Belajar Mengajar. *Bandung: CV. Pustaka Setia.*
- Hasyim, A. (2019). Metode penelitian dan pengembangan di sekolah. *Yogyakarta: Media Akademi.*
- Kustiono, k. (2010). Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan. *Semarang: Unnes Press.*
- Munfaida, S., & Hermanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif pada materi teks narasi sejarah berbasis lectora inspire peserta didik kelas V SD (Doctoral dissertation, Universitas Ahmad Dahlan).
- Indriyanti, N. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 65 (2013), tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (2006).
- Prastowo, A. (2018). Sumber Belajar & Pusat sumber Belajar Teori Dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah. Depok: Prenada Media Group.
- Puspita, A., Kurniawan, A. D., & Rahayu, H. M. (2017). Pengembangan media pembelajaran booklet pada materi sistem imun terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1).
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Sanjaya, H. W. (2016). Media komunikasi pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). Instructional technology and media for learning.
- Sudjana, S. (2013). Metoda Statistika. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono, S. (2013) Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman, S. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Mandiri.
- Sundayana, R. (2014). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar: Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Permada Media Group.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). Konsep Dasar IPS.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128-137.