

## Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Materi Keragaman Budaya di Nganjuk untuk Kelas IV Sekolah Dasar

Tri Julianto<sup>1</sup>, Karimatus Saidah<sup>2</sup>, Erwin Putera Permana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: [antotrijuli57@gmail.com](mailto:antotrijuli57@gmail.com)<sup>1</sup>; [karimatus@unpkediri.ac.id](mailto:karimatus@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>;  
[erwinp@unpkediri.ac.id](mailto:erwinp@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi disalah satu sekolah dasar diketahui siswa kesulitan dalam memahami materi karena kegiatan pembelajaran kurang menarik sehingga membuat siswa kurang minat untuk belajar. Terkhususnya mempelajari materi yang penuh dengan membaca yaitu pelajaran IPS, oleh karena itu perlu adanya media pendukung yang dapat menunjang pembelajaran menjadi menarik dan mudah dipahami. Penelitian menggunakan metode pengembangan (*Research and Development / R&D*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analisis, desain, Development, Impelementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data berupa angket validasi ahli media, validasi ahli materi, dan uji kepraktisan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan kevalidan dan kepraktisan. Hasil dari penelitian pengembang multimedia interaktif dalam materi keragaman budaya di Nganjuk untuk kelas IV sekolah dasar dengan prosedur pengembangan ADDIE. Multimedia Interaktif memperoleh hasil validasi yaitu validasi ahli materi 100%, validasi ahli media 82% serta total gabungan persentase media ini adalah 91%. Selanjutnya uji kepraktisan diperoleh persentase 80%.

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, Model Pengembangan ADDIE, Keragaman Budaya di Nganjuk

### Abstract

This research based on the results of observations in one elementary school, it is known that students have difficulty understanding the material because learning activities are less interesting then that students are less interested in learning. Especially in learning material that is full of reading, such us social studies lessons, therefore it is necessary to have supporting media that will support learning to be interesting and easy to understand. This study uses the development method (*Research and Development / R&D*) with the ADDIE development model (*Analysis, design, Development, Implementation, and Evaluation*). Data collection techniques in the form of a media expert validation questionnaire, material expert validation, and practicality test. The data analysis technique used is the validity and practicality. The results of the research on interactive multimedia developers in cultural diversity material in Nganjuk for grade IV elementary school using the ADDIE development procedure. Interactive Multimedia obtained validation results, namely 100% material expert validation, 82% media expert validation and the combined total percentage of this media was 91%. Furthermore, in the practicality test obtained a percentage of 80%.

**Keywords :** Interactive Multimedia, ADDIE Development Model, Cultural Diversity in Nganjuk

### PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara sistematis, sistem pembelajaran IPS mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS pada khususnya. Mata pelajaran yang memiliki unsur kebudayaan dalam materinya

adalah IPS. Mata pelajaran IPS merukan kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan teknologi di sekolah dasar. Hasan, (2009) dalam Wahyuni (2020) menjelaskan pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina dan membentuk kemampuan siswa agar menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS di ajarkan secara terpadu dalam kurikulum 2013.

Mata pelajaran IPS tentang materi keberagaman budaya banyak anak sekarang tidak mengerti budaya – budaya didaerahnya, banyak factor yang mempengaruhinya. Kegiatan pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah serta siswa lebih tertarik untuk bermain *hand phone* (Fitriana, 2020). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Loceret diperoleh hasil yaitu bahwa siswa kurang memahami kebudayaan khususnya Kabupaten Nganjuk. Hal tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan guru yang masih kurang menarik yaitu dengan metode ceramah. Hal ini merupakan peranan dari guru untuk mengajak, mengajarkan kebudayaan daerah. Dalam pengajaran tersebut diperlukannya media yang dapat menarik siswa serta mudah dalam mempelajarinya.

Sesuai dengan permasalahan tersebut di atas maka, penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dengan materi keragaman budaya di Nganjuk pada sekolah dasar kelas IV yang layak. Menurut Ingsih, (2018:29) Media interaktif dibuat dengan teknologi multimedia. Hofstetter (suyanto, 2003:20) dalam Prihantana (2014) mengemukakan bahwa multimedia adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audia, gambar bergerak ( video dan animasi ) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi. Berdasarkan keunggulan teknologi multimedia tersebut, peserta didik bukan hanya mendengar (melibatkan indera pendengaran) tetapi juga melihat (melibatkan indera – penglihatan).

Para ahli sependapat bahwa terdapat perbedaan yang menonjol antara perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar. Lembaga riset dan penerbit *Computer*, yaitu *Computer technology Resarch* ( CTR ), menyatakan bahwa orang yang mampu mengingat 20% dari melihat dan 30% dari yang didenga. Tapi orang dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar, serta 30% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Karlina, 2017). Multimedia interaktif sangatlah efektif. Membuat siswa tertarik sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik tidak mengalami kejenuhan tetapi membuat peserta didik termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran yang dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah. oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif dalam materi keragaman budaya di nganjuk untuk kelas IV sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Menurut Tegeh ( 2014:41) Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Analysis berkaitan dengan analisis terhadap situasi dilingkungan sekolah sehingga dapat ditentukan produk yang akan dikembangkan. Design merupakan kegiatan perencanaan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan. Development adalah kegiatan pembuatan dan pengajuan produk pengembangan. Implementation adalah kegiatan menggunakan produk hasil dari pengembangan, dan Evaluation adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Waktu penilitian 23 Desember 2021. Lokasi SDN Teken Glagahan 1 yang terletak di Desa Teken Glagahan, Kecamatan Loceret, Kabupaten Nganjuk. Lokasi penelitian ini untuk

menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif. Subyek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Teken Glagahan 1 yang berjumlah 10 siswa.

Desain uji coba ini, studi ini merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan secara individu. Kegiatan yang dilaksanakan dengan melakukan observasi lapangan, membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berisikan materi keragaman budaya di Nganjuk. Media diuji cobakan langsung ke siswa dengan perantara guru kelas untuk mengetahui kepraktisan media tersebut.

Merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah produk baru, secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasio, belum fakta (Purnama 2013). Jadi validasi desain penilaian yang dilakukan para ahli untuk mengetahui kevalidan suatu produk, maka perlu dilakukan uji coba validasi terlebih dahulu yang dilakukan oleh para ahli baik secara segi teknis maupun segi isi. Apakah sudah layak produk yang dihasilkan.

#### a. Uji Validitas

Pengujian akan dilakukan oleh pakar ahli dalam bidangnya yaitu ahli media dan ahli materi. Media interaktif dengan validitas rendah berarti media interaktif tersebut kurang valid dan sebaliknya. Pengujian menggunakan penelaian angket dengan kriteria skor yang diberikan dalam skala likert sebagai berikut:

**Tabel 1. Skor penilaian**

Skor	Penilaian
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Tidak baik
1	Sangat tidak baik

(Sugiyono, 2017)

#### Kevalidan Ahli Media

Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validitas ahli media } (V) = \frac{\sum x}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

$\sum x$  = Jumlah perolehan skor

SM = Jumlah skor maksimal

#### Kevalidan Ahli Materi

Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validitas ahli materi } (V) = \frac{\sum x}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

$\sum x$  = Jumlah perolehan skor

SM = Jumlah skor maksimal

$$\text{Total Skor Kevalidan} = \frac{\text{Validitas ahli materi} + \text{Validitas ahli media}}{2}$$

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut.

**Tabel 2. Kategori validitas**

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
25% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat valid	Sangat baik digunakan

Akbar Sa'dun (2015)

#### b. Uji Kepraktisan

Menghitung presentase hasil kepraktisan berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari guru setelah menerapkannya pada siswa. Pemberian skor yaitu menggunakan nilai 1 -5 dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 3 Skor Kriteria penilaian**

Nilai	Keterangan
1	Tidak praktis
2	Kurang praktis
3	Cukup praktis
4	Praktis
5	Sangat praktis

Modifikasi, (Sapari, 2015)

Berdasarkan skor yang diperoleh maka dapat presentase kepraktisan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$(P) = \frac{\sum x}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = angka persentase

$\sum x$  = Jumlah perolehan skor

SM = Jumlah skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut.

**Tabel 4. Kriteria penilaian**

Presentase	Kategori Kepraktisan	Keterangan
0 % - 20 %	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan
21 % - 40 %	Kurang Praktis	Tidak boleh digunakan
41 % - 60 %	Cukup Praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
61 % - 80 %	Praktis	Boleh digunakan setelah revisi kecil
81 % - 100%	Sangat Praktis	Valid digunakan

Modifikasi, (Sapari, 2015)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan multimedia interaktif dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar serta siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru. Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model pengembangan Addie yaitu dengan tahapan sebagai berikut.

#### a. Analisis

Analisis dilakukan mengetahui permasalahan yaitu guru tidak menggunakan media saat melakukan proses pembelajaran. Sehingga media yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu Multimedia Interaktif.

#### b. Merancang (Desain)

Merancang atau desain dengan sesuai klasifikasi program pembelajaran dengan menyusun materi dan menu – menu pada tampilan media interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

#### c. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini mempersiapkan media pendukung dengan mendownload dan memasang aplikasi pada laptop atau pc. Aplikasi yang perlu disiapkan yaitu meliputi power point dan ispring. materi yang digunakan yaitu mengenai keberagaman budaya di Jawa difokuskan pada keragaman budaya Nganjuk. Meliputi lokasi Kabupaten Nganjuk, pakaian adat, kesenian, rumah adat, senjata tradisional, wisata, candi, dan makan khas dari Kabupaten Nganjuk. Selanjutnya yaitu membuat isi powerpoint sesuai dengan materi keragaman budaya Nganjuk secara menarik serta interaktif. Setelah dirasa powerpoint yang dibuat telah selesai selanjutnya yaitu mengekstrak powerpoint yang telah dibuat tersebut melalui ispring. Hasil dari ekstrak powerpoint melalui ispring tersebut adalah sebuah tampilan multimedia interaktif yang berupa file *HTML*.

#### d. Implementasi.

##### Ahli media

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{SM} \times 100 \% \\ &= \frac{45}{55} \times 100 = 82\% \end{aligned}$$

Tahap validasi ini dilakukan pada ahli media, media multimedia interaktif mendapatkan presentase dengan skor yaitu 82%. Skor tersebut berada dalam rentang skor 71% - 85% dengan kategori valid. Serta adapun saran yang diberikan oleh ahli media yaitu sebagai berikut agar media tersebut menjadi lebih baik lagi. Kesimpulannya yaitu media ini dapat digunakan dengan revisi kecil, mencakup hal konsisten dalam peletakan tombol, menghilangkan tombol *next* dan *back* pada materi di ubah sesuai peta utama dengan warna kontras, mencetak kembali settingan untuk evaluasi, konvert dari powerpoint jadi flash perlu untuk disetting ulang, mengatur backsound agar konsisten. Dengan perbaikan tersebut media ini telah dapat digunakan dengan sangat layak.

##### Ahli Materi

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{SM} \times 100 \% \\ &= \frac{25}{25} \times 100 = 100\% \end{aligned}$$

Tahap validasi materi ini memperoleh presentase skor yaitu 100% Skor tersebut berada didalam rentang skor 86% - 100% berdasarkan tabel kriteria kevalidan sehingga menunjukkan bahwa materi ini telah sangat valid dan dapat digunakan. Hasil tersebut sudah keadaan direvisi validasi materi.

Validator atau ahli materi memberikan saran yaitu untuk memperbaiki penulisan dan tata letak kata agar lebih mudah untuk dipahami serta menarik siswa dalam mempelajarinya. Kesimpulan dari validator materi yaitu untuk melanjutkan penelitian ke langkah selanjutnya.

##### Hasil dari Ahli Media dan Ahli Materi

$$\begin{aligned} \text{Total Skor Kevalidan} &= \frac{\text{Validitas ahli materi} + \text{Validitas ahli media}}{2} \\ &= \frac{100 \% + 82 \%}{2} \\ &= 91 \% \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diperoleh yaitu 91% dalam rentang persentase 86% - 100% termasuk ke dalam kriteria sangat valid dengan kategori sangat baik digunakan.

### Kepraktisan

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{SM} \times 100 \% \\ &= \frac{40}{50} \times 100 = 80\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil tabel tersebut data angket kepraktisan yang dinilai oleh guru memperoleh hasil persentase yaitu 80%. Dengan presentase tersebut berada dalam rentang nilai 61% - 80% termasuk ke dalam kategori praktis dan dapat digunakan dengan perbaikan atau revisi kecil. Sehingga adapun saran dari guru adalah untuk tampilan gambar sebaiknya diperbesar, atau dijadikan ke dalam beberapa slide, serta dalam perpindahan slide untuk menambahkan efek suara yang menarik. Kesimpulan dari hasil uji coba kepraktisan ini, maka media multimedia interaktif ini praktis untuk digunakan dan dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.

### e. Evaluasi

#### Revisi Ahli media

Media ini dapat digunakan dengan revisi kecil, mencakup hal konsisten dalam peletakan tombol, menghilangkan tombol *next* dan *back* pada materi di ubah sesuai peta utama dengan warna kontras, mencetak kembali settingan untuk evaluasi, konvert dari powerpoint jadi flash perlu untuk disetting ulang, mengatur backsound agar konsisten. Dengan perbaikan tersebut media ini telah dapat digunakan dengan sangat layak.

#### Revisi Ahli Materi

Hasil tersebut sudah keadaan direvisi validasi materi. Validator atau ahli materi memberikan saran yaitu untuk memperbaiki penulisan dan tata letak kata agar lebih mudah untuk dipahami serta menarik siswa dalam mempelajarinya. Kesimpulan dari validator materi yaitu untuk melanjutkan penelitian ke langkah selanjutnya.

#### Revisi Guru ( Kepraktisan )

Saran dari guru adalah untuk tampilan gambar sebaiknya diperbesar, atau dijadikan ke dalam beberapa slide, serta dalam perpindahan slide untuk menambahkan efek suara yang menarik. Kesimpulan dari hasil uji coba kepraktisan ini, maka media multimedia interaktif ini praktis untuk digunakan dan dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.



**Tabel 5. Produk Akhir**



Pengembangan multimedia interaktif ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Multimedia interaktif sangat disenangi karena ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Antusias siswa yang valid dalam mengikuti proses pembelajaran didalam kelas. Rasa ingin tahu, penasaran, dan ketertarikan siswa terhadap Multimedia Interaktif ini. Siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat pembelajaran di dalam kelas.

Setelah Melalui tahap validasi ahli media dan materi , multimedia ini mempunyai kelebihan - kelebihan yaitu sebagai berikut. Pertama multimedia interaktif dengan materi keragaman budaya Nganjuk dapat memudahkan dan mengarahkan siswa untuk tertarik dalam pembelajaran. Kedua melalui media siswa dapat langsung melakukan evaluasi dan mengetahui hasilnya. Ketiga pada soal evaluasi jawaban yang benar bisa bertukar. Keempat media yang dibuat yaitu berupa tampilan file *HTML* dengan ukuran yang kecil. Selanjutnya yang keempat terdapat tampilan gambar bergerak dan suara yang menarik. Terdapat juga kelemahan dari multimedia interaktif ini yaitu sebagai berikut. Pertama pada soal evaluasi jawaban yang dipilih tidak dapat dirubah. Kedua tidak dapat dioperasikan pada *Hand Phone*. Ketiga memerlukan aplikasi pendukung yaitu inspring untuk mengekstrak menjadi file *HTML* serta harus di buka dengan menggunakan laptop.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan multimedia interaktif keragaman budaya Nganjuk mengacu pada model pengembangan ADDIE. Kevalidan media dilakukan dengan dua uji yaitu uji ahli media dan ahli materi. Dari uji media diperoleh kategori boleh digunakan setelah revisi kecil, serta dari uji materi diperoleh kategori sangat baik digunakan. Dari hasil uji media

dan uji materi diperoleh hasil penggabungan dengan kategori sangat baik digunakan. Kepraktisan media dilakukan dengan uji kepraktisan oleh guru. Dari hasil uji kepraktisan diperoleh yaitu dengan kategori boleh digunakan setelah revisi kecil.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Posdakaya.
- Fitriana, Ahmad A, Fitria. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- Ingsih, Kusni dkk. (2018). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Deepublish.
- Karlina Hani. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama. *Jurnal Literasi*, Volume 1, Nomer
- Purnama S. (2013). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi*, Volume. Iv, No. 1.
- Prihantana, M. A. S., Santyasa, W., Warpala, I W. S. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Animasi Stop Motion Untuk Siswa Smk*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 4, 5.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Bandung: Alfabeta
- Sapari, H., Jatmiko, B., & Hidayat, T. (2015). Terpadu Model Nested Untuk Meningkatkan. *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 5(1), 753–763.
- Tegeh ,I Made dkk. ( 2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyuni S. (2020). *Improved Learning Outcomes of Social Science Lessons Through Montase Technique*. *Jurnal UNS*, 3 (3), 938–943.