

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Rakyat dari Jawa Timur di Kelas IV SDN Sambu 1

Sheilla Octavira Putri Prayogi¹, Rian Damariswara², Sutrisno Sahari³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

sheillaoctavira@gmail.com¹, riandamar08s@unpkediri.ac.id²,

sutrisno@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is based on the results of observations made by researchers, that learning in class IV SDN SAMBI 1 in Indonesian subjects, the intrinsic elements of fiction stories are still very monotonous. In addition, many students at SDN SAMBI 1 do not know the stories of local wisdom, especially from East Java. This study has a purpose, namely to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of learning media. The development model uses the ADDIE model. This study used instruments in the form of validation sheets from media experts and material experts, teacher response questionnaires, student response questionnaires, learning tools and evaluation questions. This study uses data analysis techniques, quantitative analysis techniques and qualitative analysis techniques, with the research subjects being the fourth grade students of SDN SAMBI 1, as many as 28 students. The results of the study are as follows: 1) declared valid from media experts with a score of 95% and material experts with a score of 91%. 2) declared practical from the teacher response questionnaire by 93% and the student response questionnaire by 90%. 3) declared effective through the average post-test results conducted by students, namely 86.3.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Android Based

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pembelajaran di kelas IV SDN SAMBI 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia unsur-unsur intrinsik cerita fiksi masih sangat monoton. Selain itu, banyak siswa di SDN SAMBI 1 yang belum mengetahui cerita-cerita kearifan lokal khususnya dari Jawa Timur. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Model pengembangan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar validasi dari ahli media dan juga ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, perangkat pembelajaran dan soal evaluasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data teknik analisis kuantitatif dan teknik analisis kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN SAMBI 1 yaitu sebanyak 28 siswa. Hasil penelitian sebagai berikut : 1) dinyatakan valid dari ahli media dengan skor 95% dan ahli materi dengan skor 91%. 2) dinyatakan praktis dari angket respon guru sebesar 93% dan angket respon siswa sebesar 90%. 3) dinyatakan efektif melalui hasil rata-rata post- test yang dilakukan oleh siswa yaitu 86,3.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Berbasis Android

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan yang menjadi identitas bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di SD, karena bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai-mana dinyatakan oleh Akhadiyah dkk. (1991) adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta

dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa permasalahan yang di alami oleh peserta didik dalam memahami unsur-unsur intrinsik cerita. Salah satunya terkait media pembelajaran yang kurang memadai, sehingga peserta didik pada saat proses pembelajaran hanya bisa membayangkan saja tanpa diberi penjelasan atau contoh secara nyata. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang tepat. Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (1988) dalam (Atmajaya, 2017) adalah sebagai berikut. Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Salah satu media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa dan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi unsur-unsur intrinsik cerita di kelas IV SD yaitu media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Android. Munir (2012) menyatakan pengertian multimedia dalam pembelajaran adalah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap). Grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Sedangkan, pengertian Android adalah "Android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi utama mobile." menurut Safaat (2011) dalam (Gumuda, 1978). Jadi, dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Android adalah alat untuk membantu atau menunjang pembelajaran berupa aplikasi perangkat lunak dalam sebuah sistem operasi yang dikembangkan dan dapat diakses atau digunakan di manapun dan kapanpun yang bertujuan untuk mencapai keberhasilan sebuah pembelajaran.

Keunggulan dari media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Android adalah mendukung pembelajaran di era industri 4.0 yang menekankan pada industri teknologi digital. Industri digital yang berbasis teknologi informasi pada era ini sangat membantu dalam dunia pembelajaran. Khususnya pada saat pandemi covid-19 yang mengharuskan guru dan siswa agar melaksanakan pembelajaran dari rumah sehingga sangat diperlukan media pembelajaran jarak jauh yang bisa diakses oleh guru dan siswa di manapun dan kapanpun, bisa menarik ketertarikan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, memiliki fitur-fitur yang menarik contohnya seperti terdapat permainan dan cerita yang terdapat di dalam media tidak dipaparkan dengan teks bacaan tetapi melalui video animasi kartun. Tetapi, multimedia interaktif berbasis Android juga memiliki kelemahan yaitu multimedia interaktif berbasis Android ini hanya dapat diakses melalui Smartphone sehingga masih belum bisa dijangkau untuk sekolah-sekolah pedalaman yang belum memiliki akses internet dan masih jarang ditemukan pengguna Smartphone.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Android yang dapat digunakan peserta didik sebagai alat penunjang pembelajaran. Maka dari itu dipilihlah judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Rakyat dari Jawa Timur di Kelas IV SDN SAMBI 1".

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang terdiri dari tahap (*Analyze*), (*Design*), (*Development*), (*Implementation*), dan (*Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN SAMBI 1 tahun pelajaran 2021/2022.

Terdapat desain uji coba yang dilakukan uji coba luas pada 28 siswa dengan menggunakan lembar soal evaluasi. Data yang dibutuhkan pada penelitian ini yaitu (1) data validasi ahli media dan ahli materi, (2) data angket respon guru, (3) data hasil belajar siswa yang berupa angket respon siswa dan soal evaluasi pembelajaran. Dalam memperoleh data tersebut diperlukan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari 1) data validasi ahli media dan ahli materi, (2) data angket respon guru, (3) data hasil belajar siswa yang berupa angket respon siswa dan soal evaluasi pembelajaran.

Teknik analisis data berdasarkan pada lembar validasi dan angket respon guru diperoleh melalui rumus :

Keterangan :

Va = Validitas dari ahli

TSe = Total skor empiris (skor yang diperoleh)

TSh = Total skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kevalidan/Kepraktisan

Persentase (%)	Kualifikasi
81% - 100 %	Sangat Valid / Praktis
61% - 80%	Valid/ Praktis
41% - 60%	Cukup Valid/ Praktis
21% - 40%	Kurang Valid/ Praktis
0% - 20%	Tidak Valid/ Praktis

(Akbar, 2013) dalam (Anggreini et al., 2019)

Suatu media pembelajaran dinyatakan layak apabila memperoleh persentase nilai lebih dari 60%.

Ketuntasan klasikal adalah nilai yang didapatkan dari jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal digunakan rumus sebagai berikut.

$$P e r s e n t a s e = \frac{\sum s i s w a \ t u n t a s}{\sum s i s w a} \times 100\%$$

Ketuntasan klasikan dinyatakan berhasil jika persentase siswa yang tuntas belajar atau siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM jumlahnya lebih dari sama dengan 75% dari jumlah siswa seluruhnya.

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar

Persentase (%)	Kualifikasi
81% - 100 %	Sangat Baik
61% - 80%	Baik

41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

(Riduwan, 2015)

Suatu media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika persentase yang diperoleh lebih dari 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Tahap Analisis

Analisis merupakan langkah awal penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan data dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran. Kegiatan penelitian dan pengumpulan informasi dilaksanakan melalui kegiatan observasi. Kegiatan observasi dilaksanakan di SDN SAMBI 1 pada bulan Juni 2021. Langkah awal yang dilaksanakan peneliti dalam studi lapangan yaitu dengan melaksanakan analisis kinerja dan analisis kebutuhan siswa. Tahap analisis kinerja dilaksanakan untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV SDN SAMBI 1. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa pendidik masih belum menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi yang diajarkan. Ada beberapa hal yang menjadi penyebab guru tidak menggunakan media pembelajaran, antara lain: 1) terbatasnya alokasi dana, 2) guru masih belum terinovasi untuk menciptakan media pembelajaran, 3) waktu yang terbatas menjadi penghalang guru untuk mengimplementasikan media pembelajaran. Selain itu, guru juga masih menggunakan metode ceramah yang mana metode ini kurang efektif apabila diterapkan. Dari hasil observasi saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah, siswa memperhatikan penjelasan guru hanya kurang lebih selama 7 menit. Setelah itu, ada beberapa siswa yang mulai merasa bosan dan akhirnya mengantuk bahkan beberapa siswa terlihat asik bermain sendiri.

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui hal apa saja yang harus dikembangkan dalam pengembangan suatu media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN SAMBI 1 tentang apa saja masalah yang dialami oleh peserta didik selama belajar unsur-unsur intrinsik cerita rakyat dari Jawa Timur. Diketahui bahwa siswa sulit dalam memahami materi tentang unsur-unsur intrinsik cerita rakyat dari Jawa Timur, karena guru belum bisa memberikan gambaran secara jelas pada siswa tentang apa saja unsur-unsur intrinsik cerita rakyat dari Jawa Timur. Hal tersebut dikarenakan pada usia siswa kelas IV SD masih dalam tahap operasional konkrit, yaitu siswa masih membutuhkan sesuatu yang nyata dalam memahami suatu hal, terutama pada materi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat dari Jawa Timur. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pengembangan media yang jelas dan juga tetap mengikuti perkembangan zaman supaya memudahkan siswa dalam memahami materi. Pada era 4.0 yang menekankan pada industry digital, banyak siswa yang candu akan gadget. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang tetap mengikuti kemauan peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi berupa pengembangan media yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Android* pada materi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat dari Jawa Timur. Penggunaan

media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi dan juga dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Media yang digunakan yaitu multimedia interaktif berbasis *Android* pada materi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat dari Jawa Timur.

Desain

Tahap kedua dalam prosedur pengembangan model ADDIE adalah tahap desain. Tahap Desain (Design) dalam (Pribadi, 2009) adalah tahap mendesain program yang telah dianalisis untuk mengatasi masalah peserta didik. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media multimedia interaktif berbasis *Android*. Pada tahap desain ini dilaksanakan setelah mengevaluasi anaisis kinerja dan analisis kebutuhan siswa kelas IV di SDN SAMBI I. Terdapat dua langkah dalam tahap ini yaitu yang pertama adalah penyusunan kerangka.

Pada tahap menyusun kerangka atau merealisasikan hal-hal yang direncanakan dalam bentuk kerangka. Kerangka media pembelajaran ini meliputi 1) halaman cover, 2) halaman awal, 3) halaman menu, 4) KI/KD, 5) materi, 6) latihan soal, dan 7) profil. Program yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan aplikasi *Adobe Animate cc2018* serta di dukung aplikasi lain utuk membuat gambar atau ilustrasi yakni *Adobe Illustrator cc2018*.

Tahap selanjutnya adalah membuat atau merakit media. Pada tahap ini peneliti mulai membuat atau merakit media menggunakan aplikasi *Adobe Animate cc2018* serta di dukung aplikasi lain utuk membuat gambar atau ilustrasi yakni *Adobe Illustrator cc2018*.

Pengembangan

tahap ini berisikan kegiatan realisasi rancangan produk. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Android* yang telah dikembangkan selanjutnya akan divalidasi pada ahli media dan ahli materi. Setelah divalidasi dan direvisi, maka terbentuklah desain akhir media. Desain akhir merupakan bentuk akhir tampilan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Android* sesudah direvisi.



Gambar 1.1 Halaman Cover



Gambar 1.2 Halaman Awal



Gambar 1.3 Halaman Menu



Gambar 1.4 Petunjuk



Gambar 1.5 KI dan KD



Gambar 1.6 Materi



Gambar 1.7 Latihan Soal



Gambar 1.8 Profil

Penerapan

Tahap Implementasi nantinya akan dilaksanakan di kelas IV SDN SAMBI 1. Sebelum diterapkan ke siswa, media akan di uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya. Uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan, apakah sudah layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau memerlukan revisi terlebih dahulu. Uji validasi terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Validasi produk media multimedia interaktif berbasis *Android* berdasarkan ahli materi Bahasa Indonesia mendapatkan skor 91% dengan kriteria sangat valid sedangkan penialain ahli media mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan untuk Sekolah Dasar.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi

Keterangan	Persentase	Kriteria
Validasi Ahli Materi	91%	Sangat Valid
Validasi Ahli Media	95%	Sangat Valid
Rata-rata	93%	Sangat Valid

Setelah diketahui kevalidan media, selanjutnya media akan diuji kepraktisannya yang diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Dari hasil angket respon guru, media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Android* mendapatkan skor persentase 93%. Sedangkan, dari hasil angket respon siswa mendapatkan skor persentase sebesar 90%. Jadi, media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Android* dapat dikatakan praktis dan dapat diterapkan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Langkah selanjutnya adalah mengetahui keefektifan dari produk media multimedia interaktif berbasis *Android* ketika diimplementasikan pada siswa dalam proses pembelajaran. Hasil keefektifan produk multimedia

interaktif berbasis *Android* diperoleh dari nilai lembar evaluasi yang diberikan kepada 28 siswa.

Tabel 4. Hasil Nilai Evaluasi Siswa

No	Nama	Nilai
1	A	100
2	AR	80
3	AU	90
4	BL	90
5	BN	90
6	AJ	60
7	HR	30
8	HL	100
9	JNT	70
10	NFL	100
11	NZM	100
12	KVN	70
13	BW	90
14	NBL	100
15	PTR	100
16	RM	100
17	RSY	100
18	RCK	100
19	SLS	100
20	GRL	80
21	RR	90
22	TI	60
23	SHM	80
24	TLT	90
25	TYR	80
26	ALV	80
27	WFF	100
28	WDY	100
Rata – rata		86,3

Dari hasil lembar evaluasi yang dikerjakan siswa, diperoleh data hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata sebesar 86,3. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P r e s e n t a s e = \frac{\sum s i s w a t u n t a s}{\sum s i s w a} \times 100\%$$

$$P r e s e n t a s e = \frac{25}{28} \times 100\% = 90\%$$

Setelah perhitungan, diperoleh sebesar 90% siswa yang menunjukkan taraf keberhasilan dengan kriteria sangat baik.

Jadi, media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Android* pada materi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat dari Jawa Timur di kelas IV SDN SAMBI 1 sudah dapat dikatakan valid, praktis dan efektif

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kevalidan media yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Android* sebagai media pembelajaran pada materi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat dari provinsi Jawa Timur kelas IV SDN SAMBI 1 telah memenuhi persyaratan. Kevalidan yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 95% dan validator materi mencapai persentase 91%. Sehingga pengembangan media multimedia interaktif berbasis *Android* dapat dinyatakan valid.

Kepraktisan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Android* dapat diperoleh dari respon guru. Respon guru terhadap media multimedia interaktif berbasis *Android* yang dikembangkan memperoleh respon sangat baik, layak, dan praktis digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan memperoleh persentase skor 93%. Sedangkan respon siswa kelas IV terhadap media multimedia interaktif berbasis *Android* yang dikembangkan memperoleh respon sangat baik dengan memperoleh persentase skor 91%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media multimedia interaktif berbasis *Android* yang dikembangkan sangat baik, praktis, dan juga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Keefektifan dari media multimedia interaktif berbasis *Android* diukur dari soal evaluasi dengan uji coba terbatas dan uji coba luas yang dikerjakan oleh siswa kelas IV SDN SAMBI 1. Hasil dari analisis soal evaluasi yaitu diperoleh nilai di atas KKM (75) dan dipersentasekan dari keseluruhan jumlah siswa kelas IV yaitu diperoleh 86,3 dengan persentase 90%. Dengan demikian nilai dari siswa lebih dari ketuntasan klasikal yaitu 75% dan dinyatakan efektif dan produk yang dikembangkan berhasil.

Saran

Produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran muatan pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar pada materi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat dari Jawa Timur. Hendaknya guru kelas terus berusaha dalam menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan.

Penelitian lanjutan mengenai media multimedia interaktif berbasis *Android* supaya lebih dikembangkan lagi. Selain itu, media ini dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk mencoba mengembangkan media multimedia interaktif berbasis *Android* yang lebih inovatif dan menarik dalam membantu proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Fauziah, K. N. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Fotografi Untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas Xi Multimedia Di Smk N 1 Godean. Eprints UNY, 5.
- Gumuda, S. (1978). Dynamics of the process of changes in concentration of methane in the air of ventilation currents in mines. 2(2), 13–21.
- Musaddad, Z. H. (2016). Pengaruh media belajar berbasis aplikasi android terhadap minat belajar mandiri mahasiswa pendidikan agama islam universitas islam indonesia. Islamic Education, 1–66. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/2543>
- Pribadi, R. B. A. (2009). Model MModel Desain Sitem Pembelajaran. 2016.
- Siqueira, A. J. B., Machado, G. F., Costa, J. do C., Branco, L. de F., Montessor, M., & Silva, E. A. D. A. (2019). Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran, Bab II. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689–1699.
- Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan, 2(2), 187–200.
- Zyahrok, F. L., Hunaifi, A. A., & Wiguna, F. A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berdalam (Sumber Daya Alam) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas Iv 1975. <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/496>