

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS TEMATIK INTEGRATIF SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

RENI OKTAFIANA¹, SUTRISNO SAHARI².

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1, 2}

oktafianareni799@gmailcom¹, sutrisno@unpkediri.ac.id².

ABSTRACT

During the pandemic, students have to study from home. The problem is online learning has not used varied media, only through Whatsapp and Youtube, so it seems monotonous, less interesting and makes students bored. The purpose of this research is to develop interactive multimedia based on integrative thematics as an innovation of learning media during a pandemic for grade IV elementary school students that is valid, practical, and effective. The research method uses R&D with the ADDIE model. The results showed that the media was declared valid, practical, and effective for use in learning. This is evidenced by the results of material expert validation including PJOK getting a score of 95%, IPA getting a score of 83%, and B. Indonesia getting a score of 90% with all three including very valid criteria. Media expert validation got a score of 85% with very valid criteria. Practicality scored 97% with very practical criteria. The effectiveness of obtaining an average posttest of 88 and an N-Gain of 0.76 is included in the criteria for high improvement and learning completeness of 89% with very good criteria. Thus, interactive multimedia can be declared valid, practical, and effective to be used as learning media in elementary schools.

Keywords: development, interactive multimedia, integrative thematic, pandemic

ABSTRAK

Selama pandemi, siswa harus belajar dari rumah. Permasalahannya adalah pembelajaran daring belum menggunakan media yang bervariasi, hanya melalui Whatsapp dan Youtube saja, sehingga terkesan monoton, kurang menarik serta membuat siswa jenuh. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis tematik integratif sebagai inovasi media pembelajaran di masa pandemi untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian menggunakan R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi meliputi PJOK mendapat skor 95%, IPA mendapat skor 83%, dan B. Indonesia mendapat skor 90% dengan ketiganya termasuk kriteria sangat valid. Validasi ahli media mendapat skor 85% dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan memperoleh nilai 97% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan memperoleh rata-rata *posttest* 88 dan N-Gain sebesar 0,76 masuk dalam kriteria peningkatan tinggi serta ketuntasan belajar sebesar 89% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat dinyatakan valid, praktis, efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, multimedia interaktif, tematik integratif, pandemi

PENDAHULUAN

Selama pandemi pembelajaran daring diterapkan pada sistem pendidikan di Indonesia, dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada guru di SDN 1 Watudandang selama masa pandemi terkait dengan kondisi pembelajaran yang dilakukan selama daring, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran untuk daring hanya melalui grup Whatsapp dan Video Youtube. Sebenarnya untuk media pembelajaran yang ada di SDN 1 Watudandang sudah disediakan. Tapi faktanya, karena pandemi, membuat media tersebut tidak bisa dimanfaatkan dengan baik oleh guru. Hal ini, menyebabkan pembelajaran yang ada selama daring tidak lagi memanfaatkan media yang bervariasi sehingga terkesan monoton karena seringnya penyampaian materi pembelajaran hanya melalui grup Whatsapp dan Video Youtube saja.

Peran media tidak hanya sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi saja akan tetapi diharapkan mampu menarik minat siswa untuk mau memahami lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar. Menurut Yuliani dan Janer (2020:2) penggunaan media pembelajaran dapat menyalurkan pesan dan informasi belajar dimana jika media pembelajaran dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran menjadikan pembelajaran kurang menarik dan bermakna. Akibatnya, siswa menjadi jenuh dan bermalas-malasan untuk mengikuti pembelajaran. Seharusnya, media yang digunakan bisa lebih bervariasi. Hal ini dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran daring terkesan menarik dan tidak membuat siswa jenuh ketika harus belajar dari rumah.

Berkaitan permasalahan di atas, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan maka diperlukan sebuah media yang menarik semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran selama pandemi. Multimedia interaktif cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar dikarenakan mereka masih memiliki pola pikir yang konkrit (Hernaningtyas, 2016:259). Menurut Hernaningtyas (2016:258), multimedia memiliki kelebihan yaitu membuat siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media, menghilangkan kebosanan karena media yang digunakan lebih variasi, dan media ini sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri. Menurut Danang dalam Lestari (2020:4) "multimedia adalah gabungan berbagai media (format file) dari teks, suara, citra, maupun video." Secara lebih lanjut Kumalasari (2018:2) menjelaskan bahwa multimedia interaktif memiliki karakteristik yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pengoperasiannya pada proses pembelajaran sehingga membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

Media yang akan dikembangkan peneliti adalah Multimedia interaktif yang didesain dengan berbasis tematik integratif, sesuai dengan kurikulum 2013 yang ditetapkan oleh Mendikbud saat ini. Materi yang dikembangkan dalam multimedia interaktif merupakan materi yang memerlukan visualisasi konkrit yang menarik sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Hal ini juga sesuai dengan usia siswa kelas IV SD yang masih dalam

tahap operasional konkrit, dimana siswa membutuhkan sesuatu yang nyata untuk memahami, terutama materi yang ada pada Tema 3: Peduli terhadap Makhluk Hidup, Subtema 1: Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku, Pembelajaran 3 yang berisi penjelasan tentang materi variasi gerak dasar lempar (PJOK), bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (IPA), dan daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara (B. Indonesia).

Beberapa penelitian terdahulu untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif yaitu Diputra (2016), Mukmin dan Primasatya (2020), dan Sahari dan Wahyudi (2020), hasil penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dari ketiga penelitian diatas terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu terletak pada pengembangan multimedia interaktif untuk siswa kelas IV SD. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penyajian materi dan menu *game puzzle* serta tidak semua penelitian sebelumnya sampai pada tahap implementasi produk multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis tematik integratif sebagai inovasi media pembelajaran di masa pandemi untuk siswa kelas IV sekolah dasar? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis tematik integratif sebagai inovasi media pembelajaran di masa pandemi untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 1 Watudandang tahun pelajaran 2021/2022.

Terdapat dua desain uji coba yang dilakukan, terdiri dari uji coba terbatas pada 6 siswa untuk mengetahui respon guru terkait kepraktisan media, dan uji coba luas pada 18 siswa dengan menggunakan desain *One Group Pre-test and Post-test Design* sehingga dapat diketahui dengan akurat hasilnya, karena membandingkan keadaan sebelum dan sesudah dilakukan penerapan multimedia interaktif berbasis tematik integratif.

Data yang dibutuhkan pada penelitian ini yaitu (1) data validasi ahli materi dan media, (2) data angket respon guru, dan (3) data hasil belajar siswa berupa *pretest* dan *posttest*. Dalam memperoleh data tersebut diperlukan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari (1) lembar validasi ahli materi meliputi: ahli materi PJOK, IPA, dan B. Indonesia, (2) lembar validasi ahli media, (3) lembar angket respon guru, dan (4) lembar soal *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data berdasar pada lembar validasi dan angket respons guru diperoleh melalui rumus:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kevalidan/Kepraktisan

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

(Sugiyono:2016)

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

Teknik analisis data untuk *Pretest* dan *Posttest*, menurut Ma'aniyah dan Mintohari (2019:2752) untuk mengetahui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* yaitu dengan menggunakan analisis N-Gain dengan rumus:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 3. Interpretasi N-Gain Ternormalisasi

N-Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi

(Sudayana, 2015)

Menurut Yuni Yumasari (dalam Ardiyanti, 2021:1972) terdapat dua kriteria media pembelajaran dikatakan tuntas dan efektif, yaitu (1) efektif jika rata-rata tes hasil belajar dari seluruh siswa melaksanakan tes menepati KKM atau lebih, dan (2) tuntas jika presentase dari hasil tes seluruh siswa menepati KKM atau lebih sebesar $\geq 80\%$ dari seluruh siswa yang tes. Ketuntasan hasil belajar siswa (*posttest*) dapat dihitung dengan memakai rumus:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Sangat Kurang Baik

(Arikunto, 2009)

Suatu media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika persentase yang diperoleh $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Hasil Studi Lapangan

Kegiatan penelitian diawali dengan mengumpulkan informasi melalui kegiatan wawancara dan observasi saat proses pembelajaran daring, yaitu pada siswa kelas IV di SDN 1 Watudandang pada bulan Mei 2021. Berdasarkan hasil studi lapangan dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran selama daring, penggunaan media pembelajaran hanya melalui video pembelajaran dari *Youtube*, grup *Whatsapp*, dan *Googleform* saja, sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran terkesan monoton. Media pembelajaran yang kurang bervariasi, telah menyebabkan kondisi pembelajaran menjadi kurang efektif dan bermakna bagi siswa, sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bermalas-malasan dalam belajar. Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran selama pandemi. Salah satu alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan era digital seperti saat ini adalah multimedia interaktif.

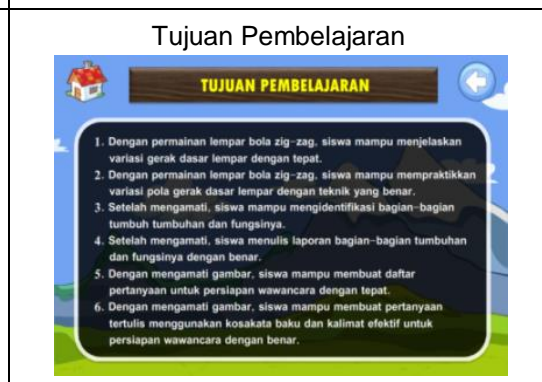
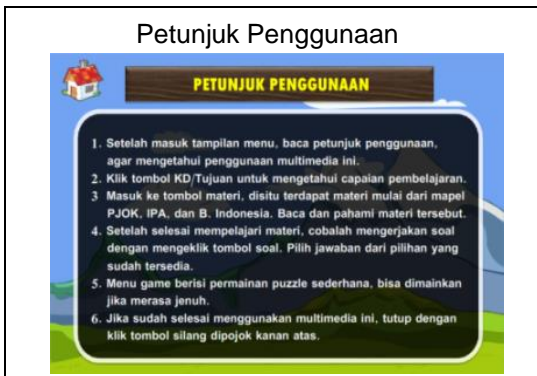
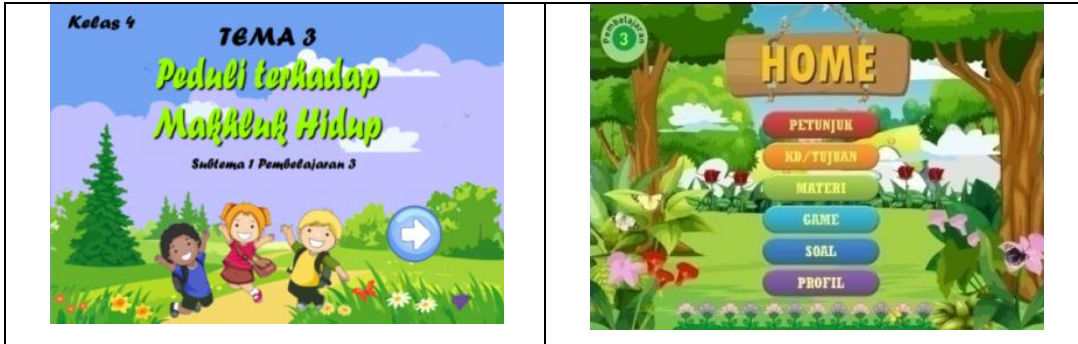
Multimedia interaktif yang dikembangkan berbasis tematik integratif yang sesuai dengan K-13. Materi yang dikembangkan dalam multimedia interaktif merupakan materi yang memerlukan visualisasi konkret yang menarik sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Hal ini juga sesuai dengan usia siswa kelas IV SD yang masih dalam tahap operasional konkret, dimana siswa membutuhkan sesuatu yang nyata untuk memahami, terutama materi yang ada pada Tema 3: Peduli terhadap Makhluk Hidup, Subtema 1: Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku, Pembelajaran 3 yang berisi penjelasan tentang materi variasi gerak dasar lempar (PJOK), bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (IPA), dan daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara (B. Indonesia).

Desain Awal

Desain awal merupakan bentuk awal tampilan multimedia interaktif sebelum divalidasi untuk perbaikan atau revisi media. Proses desain produk multimedia interaktif, menggunakan *software Macromedia Flash 8*:

Tabel 4. Desain Awal Multimedia Interaktif

Desain Awal Multimedia Interaktif	
Pembukaan	Menu



BOLA ZIG-ZAG

Setelah segar berolahraga di luar ruangan, tahukah kamu apa yang membuat segar udara di luar?

APA?

TUMBUHAN

Tumbuhan hijau membuat segar udara karena menghasilkan oksigen.

Sekarang mari kita mengenali bagian-bagian tumbuhan.

Akar merupakan bagian tumbuhan yang berada di dalam tanah

Fungsi Akar

1. Untuk menguatkan berdirinya batang,
2. Menyerap air dan garam mineral,
3. Menyimpan cadangan makanan misalnya pada tumbuhan umbi-umbian.

TUMBUHAN

Setiap bagian tumbuhan, yaitu: akar, batang, daun, biji, bunga, dan buah memiliki peran berbeda untuk membuat tumbuhan tetap hidup.

Bagian tumbuhan yang penting untuk mempertahankan kelestariannya adalah biji. Biji merupakan cikal bakal bagi sebagian tumbuhan untuk terus bertahan sehingga tetap lestari dan seimbang di alam.

Setelah memahami bagian tumbuhan dan fungsinya, apa saja yang ingin kalian ketahui selanjutnya? Coba buat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara.

Apa itu wawancara?

PEWAWANCARA **NARASUMBER**

Wawancara adalah tanya jawab antara dua orang yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau pendapat tentang suatu hal.

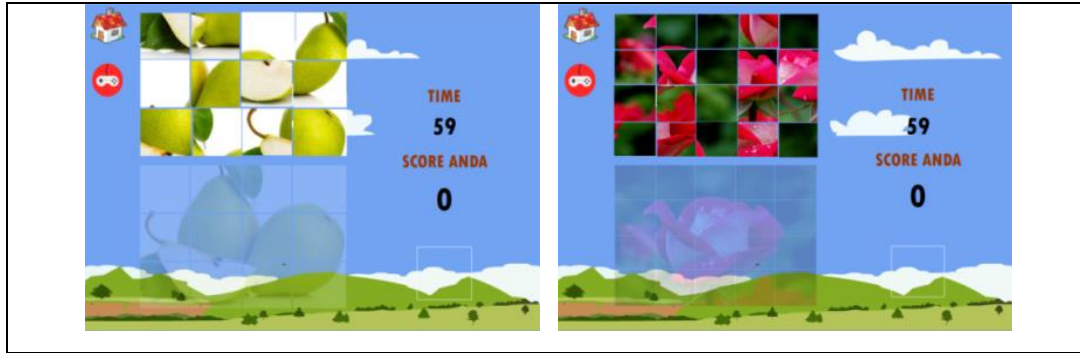
Game

GAME PUZZLE

Tuliskan Nama

GAME

EASY HARD



Hasil Validasi

Uji validasi dilakukan 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 atas validasi 3 ahli materi yaitu PJOK, IPA, dan B. Indonesia serta validasi ahli media.

Validasi produk multimedia interaktif berdasarkan ahli materi PJOK mendapatkan skor 95% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan menurut ahli materi IPA produk ini mendapatkan skor 83% dengan kriteria sangat valid, dan penilaian ahli materi B. Indonesia mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat valid. Pada penilaian ahli media mendapatkan skor 85% dengan kategori sangat valid.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi

Keterangan	Persentase	Kriteria
Validasi Ahli Materi PJOK	95%	Sangat Valid
Validasi Ahli Materi IPA	83%	Sangat Valid
Validasi Ahli Materi B. I	90%	Sangat Valid
Validasi Ahli Media	85%	Sangat Valid
Rata-rata	88,25	Sangat Valid

Desain Akhir

Setelah uji validasi, produk multimedia interaktif mendapat penilaian dan saran-saran yang dapat digunakan untuk perbaikan sehingga menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan dalam proses uji coba terbatas dan uji coba luas. Adapun desain akhir multimedia interaktif yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Desain Akhir Multimedia Interaktif

Desain Akhir

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan permainan lempar bola zig-zag, siswa mampu menjelaskan variasi gerak dasar lempar dengan tepat.
2. Dengan permainan lempar bola zig-zag, siswa mampu mempraktikkan variasi pola gerak dasar lempar dengan teknik yang benar.
3. Setelah mengamati, siswa mampu mengidentifikasi bagian-bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya.
4. Setelah mengamati, siswa menulis laporan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan benar.
5. Dengan mengamati gambar, siswa mampu membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara dengan tepat.
6. Dengan mengamati gambar, siswa mampu membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara dengan benar.

Saran: koreksi/cek tujuan pembelajaran, sesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

BOLA ZIG-ZAG

Sebelum bermain, lakukan pemanasan terlebih dahulu. Permainan ini memerlukan keterampilan melempar dan menangkap bola, serta diperlukan keseimbangan dan kekuatan otot kaki.

Permainan bola zigzag ini dapat divariasikan dengan menggunakan dua bola. Satu bola dimulai dari ujung sebelah kiri dan bola yang lain dari ujung sebelah kanan dan dilemparkan secara bersamaan sehingga permainan lebih menarik.

Saran: ubah kalimat menjadi "permainan ini memerlukan keterampilan lempar tangkap bola, koordinasi mata-tangan yang memerlukan gerak koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan".

BOLA ZIG-ZAG

Sebelum bermain, lakukan pemanasan terlebih dahulu. Permainan ini memerlukan keterampilan melempar dan menangkap bola, serta diperlukan keseimbangan dan kekuatan otot kaki.

Permainan bola zigzag ini dapat divariasikan dengan menggunakan dua bola. Satu bola dimulai dari ujung sebelah kiri dan bola yang lain dari ujung sebelah kanan dan dilemparkan secara bersamaan sehingga permainan lebih menarik.

Saran: tambahkan variasi lemparan yaitu: lempar depan dada, lempar atas kepala, lempar samping, dan lempar bawah tangan.

BOLA ZIG-ZAG

Sebelum bermain, lakukan pemanasan terlebih dahulu. Permainan ini memerlukan keterampilan melempar dan menangkap bola, serta diperlukan keseimbangan dan kekuatan otot kaki.

Permainan bola zigzag ini dapat divariasikan dengan menggunakan dua bola. Satu bola dimulai dari ujung sebelah kiri dan bola yang lain dari ujung sebelah kanan dan dilemparkan secara bersamaan sehingga permainan lebih menarik.

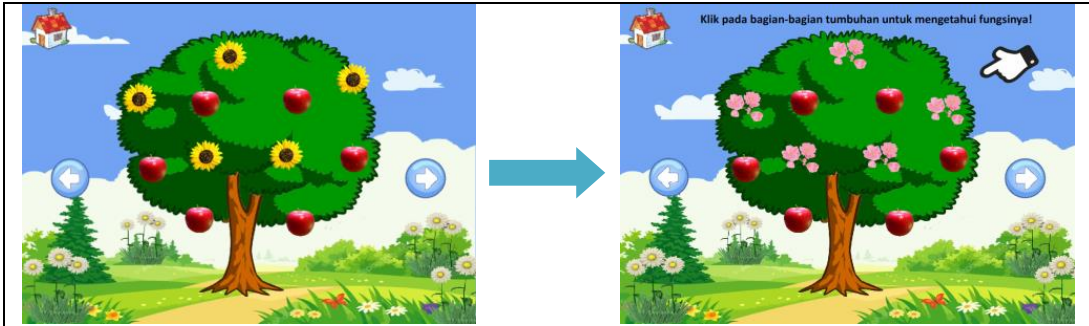
Saran: ubah kalimat menjadi "permainan ini memerlukan keterampilan lempar tangkap bola, koordinasi mata-tangan yang memerlukan gerak koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan".

BOLA ZIG-ZAG

Sebelum bermain, lakukan pemanasan terlebih dahulu. Permainan ini memerlukan keterampilan melempar dan menangkap bola, serta diperlukan keseimbangan dan kekuatan otot kaki.

Permainan bola zigzag ini dapat divariasikan dengan menggunakan dua bola. Satu bola dimulai dari ujung sebelah kiri dan bola yang lain dari ujung sebelah kanan dan dilemparkan secara bersamaan sehingga permainan lebih menarik.

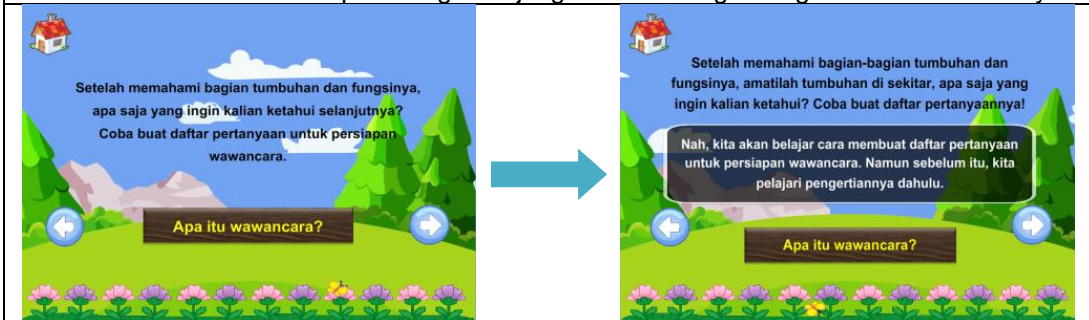
Saran: tambahkan variasi lemparan yaitu: lempar depan dada, lempar atas kepala, lempar samping, dan lempar bawah tangan.



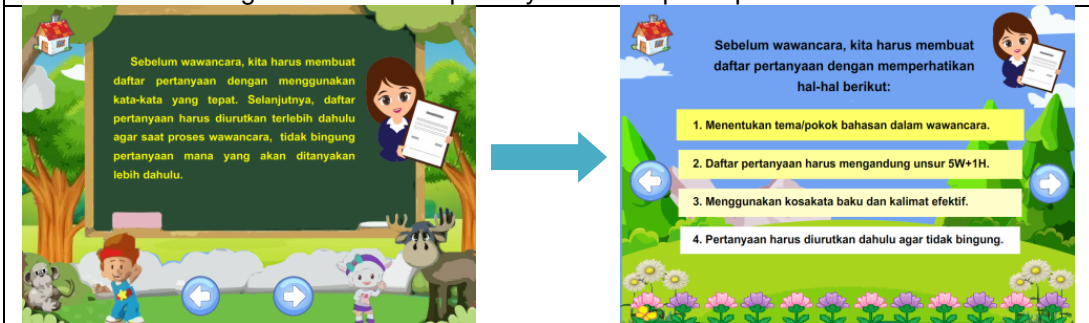
Saran: berikan keterangan atau petunjuk untuk mengeklik bagian-bagian tumbuhan kemudian untuk bunga pada pohon apel bisa disesuaikan supaya terlihat logis.



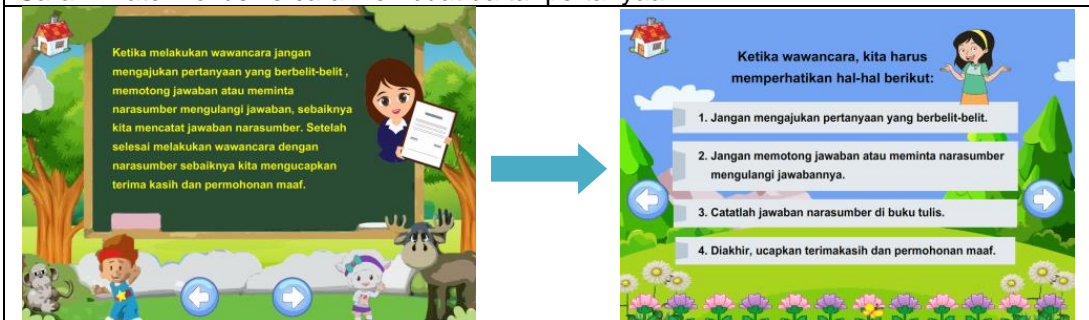
Saran: tambahkan ilustrasi pada bagian biji agar sama dengan bagian tumbuhan lainnya.



Saran: kaitkan dengan materi daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara.



Saran: materi fokus ke cara membuat daftar pertanyaan.



Saran: kurangi tulisan dalam bentuk narasi, buat materi dalam poin-poin untuk memudahkan siswa dalam mengingat.

Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif ketika di uji coba dalam proses pembelajaran. Uji coba terbatas dilakukan pada kelompok kecil yaitu siswa kelas IV di SDN 1 Watudandang yang berjumlah 6 siswa. Hasil dari uji coba terbatas diperoleh dari angket respon guru yang diberikan ketika pelaksanaan uji coba terbatas terhadap kelompok kecil. Uji coba terbatas dimaksudkan untuk mengetahui respon guru dan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Respon guru merupakan salah satu tolak ukur untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil uji coba terbatas, produk multimedia interaktif mendapatkan skor 97% dan masuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Guru

Keterangan	Persentase	Kriteria
Angket respon guru	97%	Sangat Praktis

Uji Coba Luas

Uji coba luas digunakan untuk mengetahui keefektifan dari produk multimedia interaktif ketika diimplementasikan pada siswa dalam proses pembelajaran. Uji coba luas dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 1 Watudandang yang berjumlah 18 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Hasil keefektifan produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif diperoleh dari nilai lembar soal evaluasi *pretest* dan *posttest* yang diberikan saat uji coba luas.

Tabel 7. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

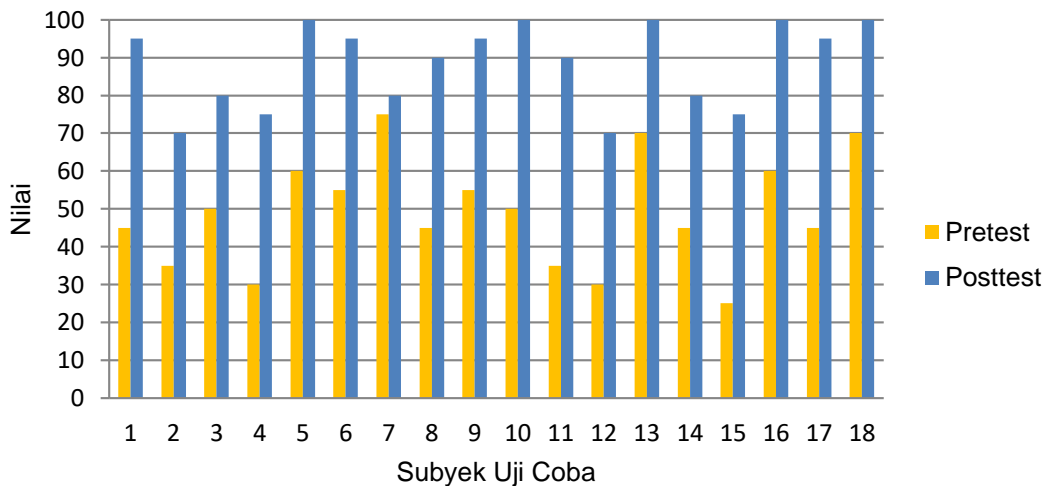
No	Subyek Uji Coba	Nilai		N-Gain
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
1.	MAP	45	95	0,90
2.	AADP	35	70	0,54
3.	MFM	50	80	0,6
4.	YS	30	75	0,64
5.	AKN	60	100	1
6.	AFS	55	95	0,89
7.	ARR	75	80	0,2
8.	APP	45	90	0,82
9.	GKP	55	95	0,89
10.	EE	50	100	1
11.	MPF	35	90	0,85
12.	MWTA	30	70	0,57
13.	PR	70	100	1
14.	QNN	45	80	0,64
15.	RAN	25	75	0,67
16.	TN	60	100	1
17.	VDN	45	95	0,90
18.	VEA	70	100	1
	RATA-RATA	49	88	0,78

Dari hasil uji coba luas, diperoleh data hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 49 dan rata-rata *posttest* sebesar 88. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan *pretest* dan *posttest*, data dianalisis dengan N-Gain. Hasil peningkatan yang diperoleh rata-rata sebesar 0,78 dengan N-gain ternormalisasi menunjukkan kriteria interpretasi peningkatan tinggi. Ketuntasan hasil belajar siswa (*posttest*) dapat dihitung dengan rumus:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P(\%) = \frac{16}{18} \times 100\% = 89\%$$

Setelah perhitungan, diperoleh persentase sebesar 89% yang menunjukkan taraf keberhasilan dengan kriteria sangat baik.



Grafik 1.1. Data Hasil Belajar

Pembahasan

Setelah melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media, multimedia interaktif yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dari segi materi maupun media. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi materi berdasarkan ahli materi PJOK mendapatkan skor 95% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan menurut ahli materi IPA produk ini mendapatkan skor 83% dengan kriteria sangat valid, dan penilaian ahli materi B. Indonesia mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat valid. Pada penilaian ahli media mendapatkan skor 85% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif ini dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Dari analisis angket respon guru, produk multimedia interaktif mendapatkan persentase kepraktisan sebesar 97% yang masuk dalam kriteria sangat praktis dengan pernyataan bahwa media pembelajaran sangat baik dan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif yang dikembangkan dapat dikatakan sangat praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi.

Dari hasil uji coba luas, diperoleh data hasil belajar siswa yang terdiri dari nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Terdapat dua kriteria pada media pembelajaran yaitu efektif, jika rata-rata tes hasil belajar dari seluruh siswa melaksanakan tes menepati KKM atau lebih, dan tuntas, jika presentase dari hasil tes seluruh siswa menepati KKM atau lebih sebesar $\geq 80\%$ dari seluruh siswa yang tes. Rata-rata nilai *posttest* siswa adalah 88 dan telah melebihi KKM yang ditentukan yaitu 75. Berdasarkan perhitungan N-Gain diperoleh

peningkatan sebesar 0,76 yang menunjukkan N-Gain ternormalisasi $0,70 \leq g < 1,00$ dan masuk kriteria peningkatan tinggi. Sedangkan persentase ketuntasan belajar sebesar 89% yang menunjukkan taraf keberhasilan 81% - 100% dan masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat dinyatakan efektif, tuntas, dan berpengaruh besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pembelajaran daring selama pandemi belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, hanya melalui Whatsapp dan Youtube saja, sehingga terkesan monoton, kurang menarik serta membuat siswa jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa multimedia interaktif berbasis tematik integratif sebagai inovasi media pembelajaran di masa pandemi untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian menggunakan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Kevalidan multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh hasil validasi materi meliputi ahli materi PJOK mendapatkan skor 95% dengan kriteria sangat valid, ahli materi IPA mendapatkan skor 83% dengan kriteria sangat valid, dan ahli materi B. Indonesia mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat valid. Pada penilaian ahli media mendapatkan skor 85% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif ini dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase kepraktisan sebesar 97% dan masuk dalam kriteria sangat praktis. Dengan demikian, produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif yang dikembangkan dapat dikatakan praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi.

Keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh rata-rata *posttest* adalah 88 dan telah melebihi KKM yang ditentukan yaitu 75. Dari perhitungan N-Gain diperoleh peningkatan sebesar 0,76 dan masuk kriteria interpretasi peningkatan tinggi. Sedangkan persentase ketuntasan belajar sebesar 89% dan masuk kriteria sangat baik. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat dinyatakan efektif, tuntas, dan berpengaruh besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Produk penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD baik secara daring maupun tatap muka dikelas. Saat menggunakan multimedia interaktif akan lebih jika guru menguasai teknologi dan peralatan pendukung dengan baik. Penelitian lanjutan mengenai

multimedia interaktif berbasis tematik integratif dapat dikembangkan lagi agar lebih banyak lagi media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang bisa dijadikan pilihan bagi guru maupun penelitian lain dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiyanti, Wulan. Ulhaq Zuhdi. 2021. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI TATA SURYA UNTUK KELAS VI SEKOLAH DASAR Abstrak" 9 (3): 13.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Penelitian Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Diputra, K S. 2016. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5 (2): 125–33.
- Hernaningtyas, Ikhtiari Septiya, Roro Eko Susetyarini, dan Rohmad Widodo. 2016. "Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (Mic) Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 1 (4): 256. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol1.no4.256-266>.
- Kumalasari, Maharani Putri. 2018. "Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 2 (1): 1–11. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/2345/1726>.
- Lestari, Novia. 2020. "MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif - Google Books." Penerbit Lakeisha. 2020. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Berbasis_MULTIMEDIA_I/Rsr5DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=media+interaktif&printsec=frontcover.
- Ma'aniyah, Siti, dan Mintohari. 2019. "Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis Make a Match Dalam Pemahaman Konsep Materi Gaya Sekolah Dasar." *Jpgsd* 7 (2): 2749–59.
- Mukmin, Bagus Amirul, dan Nurita Primasatya. 2020. "Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 5 (2): 211–26. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854>.
- Sahari, Sutrisno, dan Wahyudi. 2020. "Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash Sebagai Inovasi Pembelajaran DARING

Untuk Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 6 (1): 174–83.
<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14711>.

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yuliani, Meda, dan Simarmata Janer. 2020. "Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Pendidikan." Yayasan Kita Menulis. 2020.
https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_Daring_untuk_Pendidikan_Teo/iuz4DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+daring+untuk+pendidikan&printsec=frontcover%0Ahttps://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=iuz4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA34&dq=pengertian.