



Validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Peta Budaya Jawa Timur (PEDATI) Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran IPAS

Putri Naning Rahmana¹, Wahyudi², Erwin Putera Permana³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

putrinaning112233@gmail.com, wahyudi@unpkdr.ac.id², erwinp@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research aims to develop a valid interactive multimedia product called PEDATI on the material of cultural diversity. This research is motivated by the activities of teachers in the classroom, where they rarely use teaching media and only refer to textbooks and worksheets when delivering material. This research employs the R&D (Research and Development) method with the ADDIE development model. Validity is assessed by material and media experts using a validation questionnaire. Based on the data analysis, it can be concluded that the interactive multimedia PEDATI (Cultural Map of East Java) on the cultural diversity material for the IPAS subject in the 4th grade of elementary school is valid for use, with the material expert's validation score of 95%, while the media expert obtained a score of 89%, resulting in an accumulated validity score of 92% with the criteria of "Very Valid".

Keywords: Validity, Interactive Multimedia, Cultural Map

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif PEDATI materi keragaman budaya yang valid. Penelitian ini dilatar belakangi dari kegiatan pembelajaran guru dikelas, dalam penyampaian materi guru jarang menggunakan media pembelajaran dan menyampaikan materi hanya berpedoman pada buku paket dan LKS. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan lembar angket validasi. Berdasarkan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) pada materi keragaman budaya mata pelajaran IPAS kelas IV SD valid digunakan dengan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 95%, sementara ahli media memperoleh nilai 89%, sehingga akumulasi hasil validitas adalah 92% dengan kriteria "Sangat Valid".

Kata Kunci: Validitas, Multimedia Interaktif, Peta Budaya

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Menurut pendapat Widiyono & Millati, (2021) perkembangan teknologi memberikan ruang dalam pendidikan untuk selalu menyesuaikan dan memanfaatkan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam pendidikan dapat membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, interaktif dan inovatif bagi siswa melalui pembelajaran IPAS.

IPAS merupakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial salah satu mata pelajaran yang mengkaji fakta-fakta peristiwa dalam kehidupan sehari-hari (Sari, 2022). Adapun materi pembelajaran yang terdapat di mata pelajaran IPAS salah satunya adalah materi keragaman budaya. Materi keragaman



budaya penting diajarkan, karena dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga kepada bangsa sendiri dan dapat sebagai upaya melestarikan jati diri bangsa. Keragaman budaya merupakan pendidikan yang mengarahkan peserta didik mengetahui seluruh struktur sosial dan religi yang terkandung di dalamnya meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat dalam masyarakat yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Dwijonagoro et al., 2023). Dengan demikian materi keragaman budaya sangat penting guna meningkatkan kognitif dan psikomotor siswa yang mencakup adat istiadat, kesenian, dan tradisi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar SDN Pagung 1 ditemukan bahwa hasil ketuntasan belajar siswa pada materi keragaman budaya dibawah KKTP 75 yang telah ditentukan. Hal tersebut dibuktikan bahwa terdapat 15 siswa yang peroleh nilai dibawah KKTP dengan rata-rata nilai 73 dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 26 siswa. Rendahnya nilai KKTP siswa disebkan karena pada kegiatan pembelajaran guru dalam penyampaian materi berpedoman pada buku paket dan LKS jarang menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut untuk mengatasi kegiatan pembelajaran di kelas IV materi keragaman budaya maka perlu penggunaan media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan inovatif. Media pembelajaran yang digunakan harus terdapat unsur visual yang dapat menciptakan pengalaman belajar dalam bentuk visualisasi atau nyata (Mahmun, 2020). Menurut Kristanto, (2016) media pembelajaran merupakan suatu faktor yang memiliki peran penting untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Hasan et al., (2021) mengemukakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dipergunakan sebagai penghubung dari guru kepada siswa guna menstimulus siswa agar dapat termotivasi serta melaksanakan kegiatan pembelajaran secara utuh dan bermakna. Agar terciptanya pembelajaran yang efektif, interaktif dan inovatif perlu inovasi dalam penggunaannya berupa pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Melalui pengembangan multimedia interaktif dapat memusatkan perhatian siswa untuk fokus dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu perkembangan teknologi pendidikan dalam pembelajaran yang berisi gabungan atau kombinasi teks, gambar, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis yang dibantu dengan komputer dan sejenisnya (Munir, 2012). Multimedia interaktif berguna sebagai penyaluran pesan guna merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat terjadinya proses pembelajaran. Multimedia interaktif dapat mengontrol agar mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan agar dapat digunakan secara aktif berinteraktif dengan siswa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (Hutabri, 2022). Maka dari itu, untuk meningkatkan suatu pembelajaran perlu adanya media yang cukup menarik perhatian siswa agar menumbuhkan semangat, minat dan kreatifitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun media pembelajaran yang sesuai dengan masalah tersebut yaitu multimedia interaktif PEDATI (peta budaya Jawa Timur). PEDATI (peta budaya Jawa Timur) ini merupakan media pembelajaran yang dibuat untuk mengenal keragaman budaya khususnya yang ada di Jawa



Timur. Multimedia interaktif PEDATI (peta budaya Jawa Timur) didalamnya berisikan macam-macam budaya yang ada di Jawa Timur.

Berdasarkan hal tersebut perlu adanya solusi sehingga, peneliti membuat judul "Validitas pengembangan multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) materi keragaman budaya mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Pagung 1" dengan adanya multimedia interaktif PEDATI berupa aplikasi diharapkan siswa mampu memahami materi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui validitas multimedia interaktif PEDATI yang kembangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan pada penelitian ini adalah *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Hidayat & Nizar, 2021). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi angket validasi, respons guru dan siswa. Penelitian dilakukan di SDN Pagung 1 dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dengan dua pengujian yaitu 8 siswa untuk uji coba terbatas yang dipilih secara acak dan 18 siswa untuk uji coba luas. Perolehan data kevalidan dari ahli materi dan ahli media (Nurul Imaniyah & Perdana, 2020). Instrumen pengumpulan data berdasarkan dengan alternatif jawaban skala liketr.

Tabel 1.Tabel Skala Likert

Skor	Kriteria
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber : Akbar, S, (2013)

Analisis data hasil validasi perolehan angket ahli materi dan media produk yang dikembangkan diketahui dengan menggunakan rumus Akbar, S, (2013) sebagai berikut.

$$V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{ah} = Validasi ahli media/materi

T_{ah} = Total skor empirik yang dicapai penilaian dari ahli

T_{sh} = Total skor yang diharapkan

Skor dari penilaian ahli materi dan media akan digabungkan dengan menggunakan rumus berikut.

$$V = \frac{V_{ah-media} + V_{ah-materi}}{2}$$

Tabel 2. Kriteria Validitas

Kriteria Validitas	Kategori validitas	Keterangan
--------------------	--------------------	------------



86,00% – 100,00%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
71,00% – 85,00%	Valid	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
56,00% – 70,00%	cukup valid	Perlu perbaikan besar disarankan untuk tidak dipergunakan
41,00% – 55,00%	Kurang valid	Tidak dapat digunakan
25,00% – 40,00%	Tidak valid	Sangat tidak bisa digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Berikut ini hasil penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sebagai berikut.

A. Analisis

Pada tahap analisis dilakukan melalui metode observasi dan wawancara pada guru kelas IV. Menurut pendapat (Rachma et al., 2023) tahap analisis memiliki dua tahap yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada tahap analisis kinerja diketahui bahwa pada kegiatan pembelajaran guru ditemukan tidak menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi dan hanya berpedoman pada buku paket dan LKS. Pada tahap analisis kebutuhan diketahui bahwa banyak siswa yang belum memahami materi keragaman budaya. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil ketuntasan belajar siswa yang masih di bawah KKTP yang telah ditentukan sebesar 75. Terdapat 26 siswa kelas IV yang mendapatkan nilai di bawah KKTP dengan rata-rata nilai ketuntasan belajar siswa 73. Berdasarkan analisis tersebut perlu adanya pengembangan multimedia interaktif PEDATI yang dibuat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi keragaman budaya.

B. Desain

Desain multimedia interaktif PEDATI dirancang dengan fokus materi keragaman budaya kelas IV khususnya keragaman budaya di provinsi Jawa Timur. Multimedia interaktif ini terdapat pilihan menu yang terdiri dari menu tujuan pembelajaran, menu materi pembelajaran, menu kuis, menu petunjuk penggunaan, dan menu profil pengembang. Pada menu materi pembelajaran berbentuk peta yang setiap daerahnya dapat diakses materi keragaman budaya seperti suku, tari tradisional, pakaian adat, rumah adat, upacara adat dan alat musik tradisional, di provinsi Jawa Timur. Multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) dikembangkan menggunakan software microsoft power point, kemudian akan diubah menggunakan aplikasi yang dapat diakses siswa. File dari power point akan diextrak menjadi file html menggunakan aplikasi *i-spring*. File html tersebut akan diubah menjadi aplikasi dengan menggunakan aplikasi *Builder* yang dapat diinstal pada handphone android.



Gambar 1. Tampilan sampul multimedia interaktif



Gambar 2. Tampilan peta Jawa Timur berisikan materi



Gambar 3. Tampilan isi materi

C. Development (pengembangan)

Tahap pengembangan ini multimedia interaktif akan dilakukan uji kevalidan dan keefektifan media. Multimedia interaktif di uji kevalidan menurut ahli materi dan ahli media (Adini et al., 2022). Hasil perolehan skor validasi ahli materi dan ahli media diketahui pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi

Aspek	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Ketepatan materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	✓				
	Kesuaian capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓				
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan perangkat pembelajaran	✓				
	Kelengkapan materi mengenal keragaman budaya	✓				
Kejelasan materi	Kejelasan isi materi keragaman budaya	✓				
	Kebenaran materi keragaman budaya	✓				
	Kesesuaian gambar dengan materi	✓				
	Gaya bahasa yang digunakan sudah jelas	✓				
Kecakupan materi	Sistematika penyajian materi keragaman budaya	✓				
	Materi keragaman budaya mudah dipahami peserta didik	✓				



Aspek	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
	Kejelasan bahasa sesuai dengan perkembangan berpikir peserta didik					✓
	Soal yang diberikan sesuai dengan materi					✓
	Soal dapat mengukur tingkat pemahaman peserta didik					✓
	Total skor	62				
	Skor maksimal	65				
	Persentase skor	95%				

Perolehan perhitungan skor validasi ahli materi dapat diketahui pada rumus berikut.

$$V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{62}{65} \times 100\% = 95\%$$

Skor validasi ahli materi memperoleh skor 95%, selain validasi ahli materi tingkat kevalidan juga dilihat dari ahli media. Hasil validasi diketahui sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil validasi ahli media

Aspek	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Komponen multimedia interaktif "PEDATI"	Kemenarikan tampilan pembuka					✓
	Kesesuaian judul dengan isi multimedia interaktif					✓
	Kemenarikan desain multimedia interaktif					✓
Tampilan	Kemudahan penggunaan tombol					✓
	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf					✓
	Desain tampilan warna menarik.					✓
	Tata letak sesuai dan menarik					✓
	Kualitas gambar					✓
Keinteraktifan	Penggunaannya melibatkan siswa					✓
	Ketepatan media dalam kemandirian siswa					✓
	Bahasa mudah dipahami					✓
Pemanfaatan media	Kemampuan multimedia interaktif PEDATI menarik perhatian siswa					✓
	Kemampuan multimedia interaktif disesuaikan dengan kebutuhan siswa					✓
	Total skor	58				
	Skor maksimal	65				
	Persentase skor	89 %				

Perolehan perhitungan skor validasi ahli media dapat diketahui pada rumus berikut.

$$V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{58}{65} \times 100\% = 89\%$$

Skor validasi ahli media memperoleh skor 89%. Hasil perolehan validasi ahli materi dan ahli media diakumulasi dengan menggunakan rumus.



$$V = \frac{V_{ah-media} + V_{ah-materi}}{2}$$
$$V = \frac{95 + 89}{2} = 92\%$$

Berdasarkan hasil akumulasi validasi ahli materi dan media mendapatkan nilai perentase sebesar 92%. Kategori nilai yang diperoleh termasuk "sangat valid".

Sehingga multimedia interaktif layak diimplementasikan pada proses pembelajaran tanpa dilakukan perbaikan.

D. Implementasi

Pada menurut pendapat (Hidayat & Nizar, 2021) tahap implementasi merupakan penerapan produk yang telah dikembangkan pada tahap kegiatan pembelajaran dalam penyampaian materi. Produk yang sudah di uji validasi oleh ahli materi dan media yang sudah dinyatakan layak dan sangat valid akan diterapkan pada kegiatan pembelajaran dalam menyampaikan materi.

E. Evaluasi

Tahap evaluasi ini merupakan proses penilaian produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media (Rachma et al., 2023). Produk yang sudah dikembangkan dianalisis ulang untuk mengidentifikasi apakah terdapat kekurangan pada produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif. Jika ditemukan kekurangan pada produk akan dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari validator hingga media dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diatas Istilah multimedia berasal dari gabungan kata "multi" yang berarti banyak, dan "media" yang merujuk pada alat atau sarana untuk menyampaikan informasi yang dapat berupa teks, gambar, suara, maupun video. Dengan demikian, multimedia adalah perpaduan berbagai jenis media seperti teks, suara, gambar, dan video yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi. Menurut Dwi (2017), multimedia digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemanfaatan multimedia dalam aktivitas pembelajaran membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang disajikan.

Interaktif merupakan bentuk komunikasi dua arah yang melibatkan lebih dari satu komponen komunikasi. Dalam konteks multimedia interaktif, komponen ini berbasis komputer yang berfungsi sebagai pengguna dan perangkat lunak atau aplikasi sebagai medianya (Munir, 2012). Dengan demikian, aplikasi atau produk yang dihasilkan diharapkan mampu menciptakan hubungan dua arah antara guru dan siswa. Interaktif dalam multimedia berarti pengguna diajak untuk berinteraksi langsung dengan multimedia interaktif, sehingga pengguna dapat memperoleh informasi secara jelas dan mudah dipahami.



Multimedia interaktif adalah multimedia yang penggunaannya memiliki hubungan interaktif antara media dengan penggunanya. Dalam pembelajaran, multimedia interaktif harus memuat materi pembelajaran yang lengkap agar sesuai dengan tujuan multimedia interaktif, yaitu materi yang disajikan harus disampaikan dengan jelas (Dwi, 2017). Penggunaan multimedia interaktif yang diterapkan dapat saling memberikan pengaruh untuk berinteraksi, melibatkan siswa untuk beraksi, dan komputer yang memberikan reaksi.

Peta merupakan representasi datar dari permukaan bumi yang disajikan secara visual berupa gambar yang menunjukkan posisi atau lokasi sehingga memudahkan dalam memahami informasi (Pangelstu, 2021). Peta budaya adalah media yang memudahkan siswa dalam mempelajari materi keragaman budaya, khususnya di daerah Jawa Timur. Peta Budaya Jawa Timur (PEDATI) merupakan gambara peta jawa timur yang merepresentasikan keaneka ragaman budaya yang ada. Multimedia ini juga berperan dalam menumbuhkan pemahaman siswa. Penggunaan multimedia PEDATI dalam proses pembelajaran terbukti sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai keragaman budaya di Jawa Timur. Iswari et al. (2021) mengemukakan bahwa menggunakan peta budaya dapat membantu siswa menciptakan keterampilan belajar memahami materi keragaman budaya yang dikenal dengan konsep abstrak. Multimedia interaktif PELEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) berisi materi-materi yang praktis dan tampilan yang menarik karena disajikan dalam bentuk aplikasi, sehingga siswa mampu fokus dalam pembelajaran.

Multimedia interaktif telah melewati proses pengujian untuk memastikan validitas. Menurut Suryaningrat et al. (2023), multimedia interaktif berbasis peta dianggap valid apabila memenuhi kriteria kevalidan dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi mencapai 95%, sementara ahli media memberikan nilai 89%, sehingga akumulasi validitas adalah 92%. Skor ini masuk dalam kategori "Sangat Valid," sehingga multimedia interaktif PEDATI yang dikembangkan dinyatakan layak dan valid digunakan dalam pembelajaran materi tentang keragaman budaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa validitas multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) sangat valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran tersebut dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi keragaman budaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.386>
- Dwijonagoro, H. A. P., Hadi, S., & Dwijosasongko, N. R. (2023). Nasionalisme Indonesia Dan Keberagaman Budaya Dalam Perspektif Politik.



- BAKSOOKA: *Jurnal Penelitian Ilmu Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 187–196.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296–301.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Mahmun, N. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Munir. (2012). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12).
- Nurul Imaniyah, & Perdana, P. I. (2020). Pengembangan Ensiklopedia Tari Daerah Jawa Timur Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Sari, E. C. (2022). Kurikulum Di Indonesia: Tinjauan Perkembangan Kurikulum Pendidikan. *Inculco Journal of Christian Education*, 2(2), 93–109. <https://doi.org/10.59404/ijce.v2i2.54>
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). The Role of Educational Technology in the Perspective of Independent Learning in Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9.