



Pengembangan Multimedia Interaktif Keragaman Budaya di Jawa Timur Siswa Kelas IV SDN 2 Kudu

Rohma Darul Istiqomah¹, Endang Sri Mujiwati², Andri Pitoyo³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,

Universitas Nusantara PGRI Kediri³

rohmadarul5@gmail.com¹, endangsri@unpkediri.ac.id²,

andripitoyo@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the learning in class VI SDN Negeri 2 Kudu, Kertosono District, Nganjuk Regency which is not optimal, because teachers only use visual media, teaching materials in the form of teacher books and student books, and teachers do not utilize facilities in the form of LCD Projectors and Computer Laboratories. The purpose of this study is to develop interactive multimedia that is valid, effective, and practical. This study uses the Research and Development (R&D) method of the ADDIE model, with subjects being students and teachers of class IV. The instruments used include questionnaires and tests, and are analyzed quantitatively and qualitatively. The results of the study indicate that interactive multimedia is very valid reaching a validity percentage of 94.5%, very effective reaching a percentage of 90.29% in limited trials and 92.88% in extensive trials, and very practical by getting a percentage of teacher responses of 96.66% and the results of the student response questionnaire getting a percentage of 98.80% in limited trials and 92.12% in extensive trials. Thus, it can be concluded that interactive multimedia material on cultural diversity in East Java is very valid, very practical, and very effective to be implemented in learning.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Cultural Diversity in East Java

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran di kelas VI SDN Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk yang belum optimal, karena guru hanya menggunakan media visual, bahan ajar berupa buku guru dan buku siswa, serta guru kurang memanfaatkan fasilitas berupa LCD Proyektor dan Laboratorium Komputer. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif yang valid, efektif, dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) model ADDIE, dengan subjek siswa dan guru kelas IV. Instrumen yang digunakan meliputi angket dan tes, serta dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, multimedia interaktif sangat valid mencapai persentase kevalidan 94,5%, sangat efektif mencapai persentase 90,29% pada uji coba terbatas dan 92,88% pada uji coba luas, serta sangat praktis dengan mendapatkan persentase respon guru 96,66% dan hasil angket respon siswa mendapatkan persentase 98,80% pada uji coba terbatas dan 92,12% pada uji coba luas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Keragaman Budaya di Jawa Timur



PENDAHULUAN

Pada pembelajaran kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Penggabungan mata pelajaran tersebut dikarenakan peserta didik masih melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Menurut Ita, dkk (2023:50) "Pada kurikulum merdeka di sekolah dasar untuk mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS karena anak-anak usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu serta tahap berfikirnya sederhana, komprehensif dan holistik." Sedangkan menurut Suhelayanti, dkk (2023:33) "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya."

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar, menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) No.032/H/KR/2024 terdapat capaian pembelajaran mata pelajaran IPAS pada fase B sebagai berikut. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

Salah satu capaian pembelajaran pada fase B mata pelajaran IPAS kelas IV adalah peserta didik mampu mengenal keragaman budaya dengan cakupan wilayah Jawa Timur. Untuk mencapai capaian pembelajaran tersebut, diperlukan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran sebagai berikut. 1) peserta didik dapat menyebutkan pengertian keragaman budaya; 2) peserta didik dapat menyebutkan jenis keragaman budaya; dan 3) peserta didik dapat menyebutkan keragaman budaya di Jawa Timur. Dengan adanya indikator pencapaian tujuan pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik dapat mengenal keragaman budaya dengan cakupan wilayah Jawa Timur.

Kenyataannya pada situasi saat ini 52% dari siswa IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu belum memahami materi keragaman budaya. Terdapat 13 siswa dari 25 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 75.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar pembelajaran IPAS materi keragaman budaya dengan cakupan wilayah Jawa Timur hasil belajar yang diperoleh masih rendah. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh (1) guru menggunakan media pembelajaran berupa media gambar yang ditempel di dinding kelas,



media tersebut kecil dan warnanya kurang jelas; (2) guru hanya menggunakan buku guru dan siswa sebagai bahan ajar; (3) guru kurang memanfaatkan fasilitas berupa LCD proyektor dan laboratorium komputer dalam pembelajaran.

Pada siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu dimana anak mulai mampu berpikir logis terhadap kejadian yang nyata dan dapat mereka amati secara langsung. Pada tahap ini, siswa masih kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Tri Julianto, Karimatus Saidah, Erwin Putera Permana pada tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Materi Keragaman Budaya di Nganjuk untuk Kelas IV Sekolah Dasar". Teknik pengumpulan data diperoleh melalui angket validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji kepraktisan. Teknik analisis data yang diperoleh dengan kevalidan dan kepraktisan. Hasil validasi multimedia interaktif memperoleh hasil yaitu validasi ahli materi memperoleh 100%, validasi ahli media memperoleh 82% dan total gabungan presentase media 91%, uji kepraktisan memperoleh presentase 80%. Penetian ini membahas materi tentang keragaman budaya di Nganjuk dan belum ada pengembangan kuis.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah di atas, dikembangkan multimedia interaktif dengan memanfaatkan *I-Spring*. Menurut Afifah,dkk. (2023:17) mengungkapkan bahwa, "Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vector(bitmap), grafik, musik, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik." Media ini didukung dengan menggunakan software *I-Spring*. Menurut Primasaty dan Mukmin (2023:26) *I-Spring* merupakan software yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif yang dapat digabungkan dengan *power point*.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2008:407) "Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk." Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model *ADDIE*. Model Pengembangan ADDIE merupakan prosedur pengembangan dimulai dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluations* (evaluasi). Pada tahap *Analysis* (analisis) dilakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap *Design* (desain) dilakukan pecancangan produk sesuai dengan kebutuhan. Tahap *Implementation* (implementasi) dilakukan pembuatan media dan pengujian produk pada ahli validasi materi dan media. Tahap *Implementation*



(implementasi) dilakukan implementasi kepada siswa dan guru. Tahap *Evaluations* (evaluasi) dilakukan evaluasi produk yang dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 Juli 2025. Lokasi penelitian ini di Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu yang terletak di Desa Kudu, Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk. Lokasi penelitian ini untuk menerapkan multimedia interaktif materi keragaman budaya. Subjek penelitian ini yaitu siswa dan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk.

Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini diawali dengan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu. Berdasarkan hasil tersebut, dikembangkan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur. Dilakukan validasi berupa angket multimedia interaktif, materi keragaman budaya, modul ajar, soal evaluasi, respon guru, dan respon siswa untuk mengetahui kevalidan media. Kepraktisan media diperoleh dari hasil respon guru dan siswa saat media diimplementasikan. Sedangkan, keefektifan diperoleh dari hasil soal evaluasi materi keragaman budaya di Jawa Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dan pembahasan hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan Multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu.

Kevalidan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu dinyatakan sangat valid karena memperoleh hasil validasi media dengan persentase 98%, hasil validasi materi mendapatkan persentase 92,5%, hasil validasi modul ajar memperoleh persentase 92,5%, dan hasil validasi soal evaluasi memperoleh persentase 95% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil rekapitulasi dari validasi media, materi, modul ajar, dan soal evaluasi multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur mendapatkan persentase skor 94,5% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan.

Keefektifan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk diperoleh dari hasil kemampuan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk pada materi keragaman budaya di Jawa Timur. Pada uji coba terbatas yang melibatkan 7 siswa diperoleh Ketuntasan Belajar Klasikal mencapai 100% dengan rata-rata nilai sebesar 90,29%. Sedangkan, pada uji coba luas yang melibatkan 15 siswa diperoleh Ketuntasan Besar Klasikal 100% dengan rata-rata nilai sebesar 92,88%. Dengan demikian, multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk dinyatakan sangat efektif dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya di Jawa Timur.

Kepraktisan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu diperoleh dari hasil angket respon guru dan respon siswa yang diberikan saat uji coba terbatas dan uji coba luas. Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap



multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu memperoleh persentase 96,66% pada uji coba terbatas. Dari hasil respon siswa memperoleh persentase 98,80% pada uji coba terbatas dan 92,12% pada uji coba luas. Berdasarkan angket respon guru dan siswa dinyatakan sangat praktis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif keragaman budaya di Jawa Timur siswa kelas IV SDN 2 Kudu dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini terdapat beberapa saran kepada guru dan peneliti lain. Saran untuk guru supaya lebih kreatif dalam mengembangkan media sesuai materi yang diajarkan, minat siswa, dan menarik saat pembelajaran. Sedangkan, saran untuk peneliti lain diharapkan mengembangkan elemen-elemen yang belum dikaji dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, Siti Muvidah Nur., Dkk.(2023) *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Ipas*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Ita, Efrida., Dkk. (2023).*Buku Ajar Mata Kuliah Terintegrasi Bahasa Ibu :Pembelajaran Multilingual Di Sekolah Dasar*. Pekalongan : PT Nasya Expansing Management.
- Julianto, Tri., Karimatus Saidah., dan Erwin Putera Permana. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Materi Keragaman Budaya di Nganjuk untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1(6), 1078-1085.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: CV.Alfabeta.
- Suhelayanti, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas)*. Langsa,Aceh: Yayasan Kita Menulis.
- Primasatya, N., & Mukmin, B. A. (2023). *Multimedia Bagi Calon Pendidik*. Kediri: Penerbit Universitas Nusantara Pgri Kediri.