



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Status Terakreditasi "B" SK BAN-PT No 14097/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/II/2022. Tanggal 2 Februari 2022

Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

No : 228 /PGSD-FKIP-UNPGRIKdr/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Kukuh Andri Aka, M.Pd.

NIDN : 0713118901

Jabatan : Kaprodi PGSD

Menyatakan bahwa:

Nama : NUR LILLAH HIDAYATI

NPM : 19101100071

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Galeri Budaya Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keberagaman Budaya dan Suku di Jawa Timur Siswa Kelas IV SDN Kraton

telah dilakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai syarat yudisium prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kediri, 8 Agustus 2023

Kaprodi PGSD,



Kukuh Andri Aka, M.Pd.

skripsi new

by TURNITIN SEMARANG

Submission date: 28-Jun-2023 09:05AM (UTC-0400)

Submission ID: 2123933259

File name: skripsi_new.pdf (955.95K)

Word count: 10372

Character count: 71318

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GALERI BUDAYA
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI KEBERAGAMAN
BUDAYA DAN SUKU DI JAWA TIMUR SISWA KELAS IV
SDN KRATON**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

NUR LILLAH HIDAYATI

NPM : 19.1.01.10.0071

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2023

Abstrak

Nur Lillah Hidayati, Pengembangan Multimedia Interaktif Galeri Budaya Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keberagaman Budaya Dan Suku Di Jawa Timur Siswa Kelas IV SDN Kraton, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci: *Pengembangan, Multimedia Interaktif, Galeri Budaya, Berbasis Kearifan Lokal*

Penelitian yang dilatarbelakangi berdasarkan hasil observasi pada kelas IV SD Negeri Kraton materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur, ditemukan adanya guru jarang memakai media yang beragam dan kurang menarik untuk siswa. Guru pernah menggunakan multimedia interaktif satu kali waktu pembelajaran, selanjutnya guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran, karena keterbatasan bahan dan kurangnya wawasan yang dimilikinya untuk informasi pendukung. Dan kelemahan media yang dipakai oleh para guru adalah desain bentuk serta sistematika penulisan materi yang ada di media tidak dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur. Hal ini berdampak pada siswa menjadi kurang bisa memahami isi materi, dan menurunnya motivasi siswa saat belajar. Berdasarkan hasil tanya jawab ketika melakukan observasi guru kelas IV SDN Kraton bahwa dari 16 siswa ada 2 siswa kurang mampu mengidentifikasi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur.

Rumusan masalah (1) Bagaimana kevalidan desain pengembangan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal di materi keberagaman budaya serta suku di Jawa Timur siswa kelas IV SD Negeri Kraton Mojo? (2) Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo? (3) Bagaimana keefektifan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo?

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Kraton.

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif galeri budaya di materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur sudah memenuhi kriteria dengan kesimpulan bahwa (1) kevalidan multimedia interaktif mendapatkan rata-rata presentase sebesar 87,5%, yang mana multimedia interaktif galeri budaya dinyatakan valid dan bisa digunakan. (2) Keefektifan multimedia interaktif galeri

budaya dinyatakan efektif pada pembelajaran dikarenakan hasil peningkatan belajar siswa saat post-test yaitu 82,1%. (3) hasil respon guru pada multimedia interaktif galeri budaya dinyatakan sangat baik karena didapatkan presentase 86%, yang menunjukkan multimedia interaktif sangat baik digunakan pada kegiatan pembelajaran. Kemudian pada hasil respon siswa pada multimedia interaktif galeri budaya juga dinyatakan sangat baik karena didapatkan presentase 96 %, yang menunjukkan multimedia interaktif galeri budaya juga dinyatakan sangat baik digunakan pada kegiatan pembelajaran.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan salah satu faktor yang bisa menentukan kemajuan bangsa Indonesia. Pendidikan itu sangat penting dikembangkan, karena pendidikan dapat mempermudah manusia saat mengembangkan potensi pada dirinya sampai mampu menjadikan anak bangsa yang berkualitas. Pendidikan lebih terlihat dengan adanya interaksi antar guru dan siswa. Sukmadinata (2017:1) bahwa “Interaksi pendidikan bisa berlangsung pada lingkungan keluarga, sekolah, ataupun pada masyarakat. Didalam lingkungan keluarga interaksi pendidikan dilakukan pada orangtua sebagai pendidik sedangkan anak sebagai peserta didik. Pendidikan dilingkungan sekolah guru sebagai pendidik. Sedangkan dilingkungan masyarakat terjadi segala bentuk interaksi pendidikan mulai dari formal hingga nonformal.” Sedangkan menurut Amos dan Grace (2017:3) “Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan peserta didik untuk mengenal lebih dalam bahwa anak memiliki potensi yang ada didalam dirinya sendiri.”

Berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 terkait tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 1:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan penting untuk terus dikembangkan karena pendidikan mencetak generasi bangsa yang berkualitas dan mampu mengikuti serta menghadapi segala perubahan teknologi yang terjadi. Maka guru berperan sebagai fasilitator harus menyediakan media pembelajaran efektif untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada siswa. Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang dirancang oleh guru untuk suatu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat media komunikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan sebuah materi kepada semua siswa. Menurut Silalahi (2020) “Media pembelajaran bisa membuat proses belajar mengajar lebih efisien dan efektif dan Selain itu, penggunaan media pembelajara bisa meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Pada saat saya melaksanakan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SDN Kraton Mojo, bapak dan ibu guru SDN Kraton Mojo tidak memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dengan cukup baik. Saya juga mengamati bahwa bapak dan ibu guru SDN Kraton Mojo jarang menggunakan media pembelajaran, karena keterbatasan bahan dan kurangnya wawasan yang dimilikinya.

Guru cenderung menggunakan metode ceramah pada menyampaikan materi (Agustini, 2016). Tidak semua guru mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Shalikhah, 2018). Saat proses pembelajaran baik luring maupun daring guru belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal.

Sedangkan proses belajar mengajar dilakukan tatap muka guru cenderung menggunakan media buku paket tematik saja. Penggunaan media tersebut membuat guru terbatas saat menyampaikan materi pelajaran terutama materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur pada mata pelajaran IPS. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran tidak melibatkan siswa dalam berpartisipasi dengan aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu solusi yang bisa dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Menurut (Saputro, 2016) “Media pembelajaran interaktif berperan positif pada meningkatkan pemahaman siswa ketika proses pembelajaran. “siswa dapat memperoleh pengalaman belajar baru sehingga dapat membentuk pengetahuannya sendiri. Sedangkan menurut kumalasari (2018) “Salah satu alternatif media pembelajaran untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi berkualitas serta efisien yaitu dengan memakai multimedia pembelajaran interaktif.” Penggunaan multimedia interaktif di harapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPS dengan materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur.

Berdasarkan hasil observasi bahwa ditemukan permasalahan dalam mata pelajaran IPS pembahasan keberagaman budaya dan suku di Provinsi Jawa Timur, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik seperti buku paket tematik sehingga siswa mengalami kesulitan. Dalam pembelajaran IPS capaian tujuan pembelajarannya adalah siswa dituntut untuk mengetahui macam-macam budaya dan suku di Jawa Timur. Materi ini harus dikuasai oleh siswa dalam

waktu satu semester saja, sehingga siswa merasa kurang memahami dan merasa bosan jika hanya memahami atau membaca melalui buku paket.

Dalam menyikapi permasalahan yang ditemukan oleh peneliti tersebut yaitu pembelajaran dalam mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) agar menjadi lebih efektif dan berkualitas. Serta dengan melihat kebutuhan guru dan peserta didik, maka peneliti mengembangkan media pada pembelajaran IPS dengan materi pokok keberagaman budaya serta suku di Provinsi Jawa Timur yaitu menggunakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal. Dengan adanya multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan siswa terkait materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur.

Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal memiliki keunggulan yaitu memiliki fitur penambahan character berbagai macam kuis, materi, petunjuk, gambar, video pembelajaran, animasi bergerak dan tombol aktif. Sehingga produk yang dihasilkan terlihat lebih interaktif, efektif dan berkualitas. Produk ini memiliki layar kerja berupa scane dari slide yang memiliki fitur cukup lengkap, meliputi audio, gambar, video, dan character. Sehingga dapat menyajikan materi pelajaran IPS dengan menarik dan interaktif. Media ini dapat digunakan pada PC laptop maupun Smartphone sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar kapan dan dimana saja dengan tampilan yang menarik dan tidak membosankan. Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini dikembangkan untuk siswa kelas IV SDN Kraton Mojo materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur. Terdapatnya pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru saat menyampaikan sebuah materi dan dapat memudahkan siswa menerima isi materi yang disampaikan.

Berdasarkan deskripsi di atas, diambil judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Galeri Budaya Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Keberagaman Budaya dan Suku di Jawa Timur Siswa Kelas IV SDN Kraton Mojo

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka dapat di definisikan permasalahan - permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran
2. Kurang media yang tersedia
3. Peserta didik merasa kesulitan ketika memahami materi pembelajaran
4. Guru yang masih memakai metode ceramah
5. Penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar masih belum optimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat pada penelitian pengembangan, meliputi:

1. Bagaimana kevalidan desain pengembangan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal dalam materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal dalam materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo?

3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal dalam materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian pengembangan ini, meliputi:

1. Mengembangkan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal dalam materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo.
2. Menguji kepraktisan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal dalam materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo.
3. Menguji keefektifan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal dalam materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kata “media”¹⁴ berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Arsyad (2013: 2) “media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya”. Menurut Kosasih (2014: 11) “media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa”.

¹⁰ Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yaitu berupa benda konkret, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan web. Peralatan fisik tersebut harus dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Peralatan fisik digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi tentang pesan-pesan pembelajaran, agar siswa dapat mengonstruksi pengetahuan secara efektif dan efisien. Adapun interaksi antara pendidik dengan siswa,

siswa yang satu dengan siswa yang lain, serta antara pendidik, siswa dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik (Yaumi dan Hum, 2018).

Media pembelajaran dipakai untuk mengefektifkan sebuah komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa pada proses pembelajaran di sekolah. Bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar serta sebagai perantara antara seorang guru dengan siswa. Oleh karena itu, pendidik harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dalam membuat media pembelajaran yang tepat yang bisa membangkitkan hasil belajar siswa melalui cara menumbuhkan semangat serta motivasi belajar ketika proses belajar berlangsung.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Wati (2016:9) “media berfungsi untuk memberikan instruksi kepada informasi yang ada di dalam materi pembelajaran”. Kustandi (2013: 19) “mengemukakan 4 fungsi pembelajaran, adalah fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan yang terakhir fungsi kompensatoris.

Dapat disimpulkan, fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat membantu pembelajaran yang mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar diciptakan oleh guru.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wati (2016:12) “media pembelajaran mempunyai manfaat yang harus diketahui oleh guru, yaitu manfaat umum dan manfaat

praktis. Manfaat umum adalah menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyampaikan isi materi yang jelas, metode yang dipakaidalam proses belajar mengajar lebih beragam dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran. Manfaat praktis adalah meningkatkan proses belajar, memotivasi siswa, serta merangsang kepekaan siswa.

Sedangkan menurut Rifa'I (2012:2), manfaat media pembelajaran ⁸ antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga beraktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa memperjelas penyajian

pesan sampai bisa memperlancar dan bisa menarik siswa sehingga lebih termotivasi pada proses pembelajaran.

Dari banyaknya manfaat di atas, maka penggunaan media pada pembelajaran sangat penting, selain itu inovasi media baru atau mengembangkan media yang sudah ada harus dilakukan untuk lebih meningkatkan manfaat media yang sudah ada sebelumnya.

3. ¹⁵ Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media dikelompokkan dalam beberapa jenis seperti media audio, visual, audio visual dan multimedia. Berikut uraian dari jenis-jenis media pembelajaran:

a) Media Audio

Media audio adalah media yang melibatkan indera pendengaran. Menurut Daryanto (2013: 37) ¹⁵ “audio berasal dari kata *audible* yang artinya suaranya dapat diperdengarkan secara wajar oleh indera pendengar manusia”. Sedangkan menurut Sadiman (2012: 19) “media audio merupakan media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran, pesan atau informasi yang akan disampaikan kemudian dituangkan kedalam lambing *auditif* yang berupa kata-kata dan musik.

Sesuai dengan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audio adalah salah satu bentuk media yang menyalurkan pesan dan informasi ke siswa melalui cara diperdengarkan secara langsung oleh siswa. Media audio berupa bunyi-bunyi yang bisa didengar oleh

siswa dengan memakai alat bantu benda - benda sekitar seperti radio, sound, *speaker* dan lain sebagainya.

b) Media Visual

Media visual adalah media yang identik dengan indera penglihatan. Media dapat berupa foto, majalah, koran, gambar dan animasi. Menurut musfiqon (2012: 70) “media visual adalah media yang mudah dikenal dan sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran”. Dalam media visual ini terdapat dua jenis pesan yaitu pesan verbal berupa tulisan dan pesan non verbal berupa simbol-simbol.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media visual adalah alat perantara atau pengantar cetak yang digunakan untuk memberikan pesan kepada siswa yang sudah tercetak di kertas dan hanya bisa dilihat tetapi tidak bisa menghasilkan bunyi.

c) Media Audio Visual

Menurut Rusman (2012:63) “media audio visual adalah media yang menggabungkan antara audio dan visual dikenal juga dengan media pandang dengar. Contoh video atau *televisi* pendidikan, *slide* suara (*sound slide*).

Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa media audio visual adalah gabungan dari suara dan gambar yang dibuat dalam satu kesatuan yang utuh. Media audio visual bisa digunakan dalam

kegiatan pembelajaran. Misalnya video pembelajaran yang menjelaskan materi pembelajaran tertentu.

d) Multimedia

Multimedia adalah jenis media yang melibatkan berbagai indera dalam penggunaannya. Karakteristik multimedia adalah dapat memberikan pengalaman langsung bagi penggunaannya. Penggunaan media ini dapat memanfaatkan komputer dan internet. Contoh multimedia adalah multimedia interaktif.

Berdasarkan empat macam jenis media pembelajaran yang telah dijabarkan, media yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal merupakan jenis media pembelajaran multimedia interaktif.

B. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan sumber belajar dengan bantuan perangkat komputer untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Multimedia interaktif dapat menyajikan kombinasi antara teks, gambar, audio dan video serta dapat digunakan dalam smartphone atau android. Menurut Purnama (2013: 3) ¹⁵ multimedia interaktif adalah kombinasi dari teks, digital, grafis, suara, dan animasi. Secara umum multimedia interaktif bisa berupa produksi audio digital, produksi video animasi, produksi situs web dan bahkan pengembangan game. Semuanya dapat dikaitkan dengan multimedia interaktif. Siswa dapat belajar dengan

mandiri karena siswa dengan mudah mengoperasikan multimedia tersebut.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tampilan multimedia menggunakan perangkat komputer yang menggabungkan beberapa jenis media dimana penggunanya bisa belajar secara interaktif. Karena multimedia interaktif merupakan alat pengontrol yang berfungsi untuk penghubung program, agar pengguna bisa memilih apa yang diinginkan. Selain itu, multimedia interaktif juga bisa merubah siswa yang pasif menjadi aktif. Karena adanya suatu interaksi langsung antara siswa dengan media.

2. Kelebihan Multimedia Interaktif

Setiap media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pastinya mempunyai kelebihan yang berbeda-beda. Menurut Ramansyah (2014: 113) “Dengan adanya multimedia interaktif menyebabkan siswa lebih cepat untuk memahami materi pembelajaran dan pembelajaran akan terlihat menarik. Menurut Yurmalin (2012: 113) “meningkatkan minat belajar siswa serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia interaktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi terlihat menyenangkan serta meningkatkan minat belajar dari siswa dan menciptakan pembelajaran yang interaktif.

C. Galeri Budaya

1. Pengertian Galeri Budaya

Galeri adalah ruangan ataupun tempat memamerkan benda atau karya seni (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Menurut etimologinya, kata “galeri” atau “*gallery*” berasal dari bahasa latin yaitu “*galleria*”. *Galleria* bisa diartikan sebagai ruang beratap dengan satu sisi terbuka. Di Indonesia, galeri sering diartikan sebagai ruang ataupun bangunan tersendiri yang dapat dipakai untuk memamerkan karya seni.

Galeri adalah sebuah lembaga budaya yang berfungsi sebagai tempat pameran dan perhelatan acara seni rupa Indonesia dan panca negara serta berfungsi untuk perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan aset seni. Selain itu, galeri adalah tempat untuk menyajikan dan memamerkan hasil karya seni untuk di komunikasikan kepada masyarakat luas.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa galeri adalah suatu tempat yang berfungsi untuk menyajikan dan memamerkan benda atau hasil karya seni guna dikomunikasikan kepada masyarakat luas. Selain itu, galeri juga digunakan sebagai tempat penjual karya seni.

Indonesia sendiri mempunyai total 34 provinsi, salah satunya adalah provinsi Jawa Timur. Di provinsi Jawa Timur itu sendiri merupakan provinsi yang memiliki beragam budaya dan wilayah yang cukup besar. Dalam media galeri budaya ini terdapat sebuah game salah satu jenis aplikasi yang tergolong kedalam multimedia karena memiliki kombinasi

teks, grafik, animasi, audio dan video dalam satu teknologi seperti komputer. Menurut Raka (2014) "Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini". Misalnya multimedia interaktif galeri budaya. Multimedia interaktif adalah sebuah program aplikasi yang mampu menciptakan animasi, gambar, video pembelajaran, dan quiz. Media ini mempunyai berbagai macam kelebihan yaitu memiliki fitur penambahan character berbagai macam kuis, materi, petunjuk, gambar, video pembelajaran, animasi bergerak dan tombol aktif.

Media galeri budaya adalah sebuah permainan yang memuat berbagai materi keberagaman suku dan budaya. Media ini merupakan salah satu jenis aplikasi yang menggunakan multimedia interaktif kemudian dikembangkan berbagai fitur agar memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran bagi siswa. Multimedia interaktif ini sejenis dengan game. Game ini merupakan suatu teknologi aplikasi yang sangat populer yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dapat dipakai oleh semua pihak.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal merupakan suatu aplikasi yang digolongkan ke dalam multimedia interaktif karena memiliki berbagai macam komponen yang terdiri dari kuis, materi, petunjuk, gambar, video pembelajaran, animasi bergerak dan tombol aktif yang dikombinasikan menjadi satu teknologi serta juga merupakan

sebuah program aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat multimedia interaktif yang menarik perhatian siswa karena tampilannya.

2. Penggunaan Media Galeri Budaya Dalam Pembelajaran

Penggunaan suatu media pembelajaran berbasis game merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran interaktif. Model pembelajaran interaktif yang menggunakan media berbasis game diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, dalam aplikasi game nantinya siswa dapat menangkap atau menerima pembelajaran dengan mudah dan juga terarah. Penggunaan suatu media berbasis game ini tidak hanya berupa seperti gambar, animasi dan powerpoint saja melainkan dalam suatu peranan game berupa sebuah kuis yang dikembangkan melalui video. Penggunaan aplikasi game bagi siswa diharapkan dapat terarah dalam memahami materi, terkhusus pada materi pembelajaran keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur yang sangat banyak untuk dijelaskan.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan menangkap pembelajaran dengan mudah dan juga terarah, penggunaan media ini dalam pembelajaran membuat siswa tidak hanya belajar dengan menggunakan media yang konvensional saja seperti buku paket dan modul. Selain itu dalam penggunaan aplikasi ini tentunya memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing. Multimedia interaktif galeri budaya berbeda

dari multimedia interaktif lainnya, perbedaan ini dapat dilihat dari bentuk desain dan penjelasan terkait materi keberagaman suku dan budaya di Jawa Timur.

D. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan identitas atau kepribadian budaya bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, hingga mengolah kebudayaan yang berasal dari bangsa lain menjadi watak serta kemampuan sendiri Wibowo (2015:17). Menurut Alfian (2013:428) “kearifan lokal adalah adat dan kebiasaan yang sudah mentradisi dilakukan oleh sekelompok masyarakat secara turun temurun, yang sampai saat ini masih dipertahankan keberadaannya oleh masyarakat.”

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa lokal wisdom (kearifan lokal) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat lokal yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.

E. Materi Keberagaman Budaya dan Suku di Jawa Timur

1. Keberagaman Budaya di Jawa Timur

Budaya berasal dari bahasa sansekerta yaitu "Buddayah" atau "Budhi" yang artinya akal. Jadi, budaya adalah segala hal yang bersangkutan dengan akal. Selain itu budaya adalah segala daya dari budi, yaitu cipta, rasa dan karsa. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia "Budaya" artinya pikiran, akal budi, hasil, adat istiadat atau sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan. Budaya adalah suatu cara

hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang kemudian diwariskan secara turun temurun. Budaya Jawa Timur mengutamakan keseimbangan, keselarasan dan keserasian dalam kehidupan sehari-hari. Budaya Jawa Timur mempunyai berbagai aneka macam keberagaman antara lain (1) rumah adat di Jawa Timur, (2) pakaian adat di Jawa Timur, (3) kesenian di Jawa Timur, (4) wisata di Jawa Timur. Berikut ini penjelasan dari masing-masing budaya di Jawa Timur :

1) Rumah Adat di Jawa Timur

Bentuk bangunan khas Jawa Timur biasanya memiliki bentuk joglo, bentuk limasan (dara gepak), bentuk srontongan (empyak setangkep). Rumah adat di Jawa Timur antara lain .

a. Rumah Adat Joglo

Rumah joglo merupakan salah satu ikon yang ada di Pulau Jawa, khususnya Provinsi Jawa Timur. Desain rumah joglo juga sangat khas yang berbentuk limas dan bangunannya terbuat dari kayu jati. Bangunan dan pondasi rumah joglo masih erat kaitannya dengan kepercayaan kejawen yang dianut masyarakat Jawa.

b. Rumah Adat Suku Tengger

Rumah Suku Tengger ini memiliki bubungan atap yang bertumpuk, meninggi dan terjal di bagian depan, rumah ini memiliki tempat duduk yang disebut bale-bale. uniknya

biasanya masyarakat Jawa Timur biasanya membangun Rumah Suku Tengger ini secara berdekatan. Tujuannya untuk menghalau angin besar dan cuaca ekstrim lainnya.

c. Rumah Adat Osing

Rumah adat ini berasal dari bagian timur Pulau Jawa yang berbatasan langsung dengan Selat Bali. Ada beberapa jenis Rumah Adat Osing yaitu Tikel Balung, Baresan, serta Crocongan. Dan dibedakan berdasarkan jumlah bidang atap atau rabnya, yakni Tikel Balung sebanyak 4 rab, Baresan sebanyak 4 rab, dan Crocongan sebanyak 2 rab.

d. Rumah Adat Joglo Sinom

Rumah Joglo Sinom dapat dikatakan sebagai bentuk dasar dari pengembangan rumah Joglo lainnya. Di rumah ini juga terdapat banyak sekali tiang yang menjadi pondasinya. Ada sekitar 36 buah tiang atau saka dalam rumah ini, dimana tempat diantaranya adalah saka guru atau tiang utama.

e. Rumah Adat Dhurung

Berbeda dengan rumah adat sebelumnya, Rumah Adat Dhurung memiliki pondasi yang berbentuk gubuk. Bagian atapnya rumah ini dibuat dari rumbai daun pohan atau dheun.

2) Pakaian Adat di Jawa Timur

a. Baju *Mantenan*

Baju *Mantenan* adalah pakaian adat yang sering digunakan pada saat prosesi pernikahan. Model baju mempelai pria dan wanita biasanya sama, terbuat dari bahan beledu yang memiliki warna dasar hitam. Namun dengan perkembangan zaman, pakaian ini sudah mengalami sedikit modifikasi. Dalam pemakaiannya, baju ini dipadukan dengan jarik dan sedikit aksesoris seperti odheng, sabuk emas, dan kain selempang pada mempelai pria. Sedangkan pada mempelai wanita, ditambahkan sanggul dan bunga melati.

b. Baju *Pesa'an*

Baju *pesa'an* ini dikenal sebagai baju Madura. Masyarakat Madura biasanya menggunakan baju tersebut untuk kegiatan sehari - hari sampai dengan kegiatan upacara adat karena memiliki model yang sederhana. Baju ini merupakan kaos yang memiliki motif garis 2 warna yaitu merah dan putih, serta celana kain hitam yang cukup longgar. Model baju yang longgar memiliki makna bahwa orang Madura sangat menghargai kebebasan.

c. Kebaya *Rancongan*

Pasangan dari baju *pesa'an* yaitu *kebaya rancongan*. Kebaya tersebut memiliki model yang sederhana dan mengikuti bentuk tubuh. Dalam pemakaiannya, kebaya ini dipadukan dengan sarung batik bermotif lasem, storjan ataupun tebiruan.

Selain itu, wanita Madura juga menambahkan aksesoris seperti sisir cucuk, giwang atau kalung emas berbentuk biji jagung.

d. *Baju Cak dan Ning*

Baju adat ini biasanya digunakan dalam kontes pemilihan bujang dan gadis di Surabaya yang dikenal dengan *Kontes Cak dan Ning*. Pada kontes ini, para finalis mengenakan pakaian khas Surabaya. Baju *Cak* (pria) yang terdiri dari beskap dan celana kain yang dilapisi sebuah jarik. Saku yang terletak di dada kiri disematkan aksesoris kuku macan serta sapu tangan yang berwarna merah. Sedangkan baju *Ning* (wanita) yang terdiri dari kebaya dan jarik, tambahan kerudung selendang yang memiliki motif renda. Selain itu, Ning juga mengenakan aksesoris berupa anting, gelang dan selop.

e. *Odheng*

Odheng adalah ikat kepala yang digunakan oleh pria di Jawa Timur. Aksesoris ini mempunyai bentuk segitiga dan terbuat dari kain batik. *Odheng* memiliki 2 macam yaitu *odheng santapan* dan *odheng tapoghan*. *Odheng* santapan mempunyai motif telaga biru atau storjoan berwarna merah soga. Sedangkan *odheng tapoghan* memiliki motif bunga atau lidah api yang berwarna merah soga pula.

3) Kesenian di Jawa Timur

a. Seni Teater

Jawa Timur memiliki banyak kesenian khas yaitu ludruk. Ludruk adalah salah satu kesenian khas Jawa Timur yang cukup terkenal, adalah seni panggung yang umumnya seluruh pemainnya adalah laki-laki. Berbeda dengan ketoprak yang menceritakan kehidupan istana, ludruk lebih menceritakan kehidupan sehari-hari rakyat jelata, yang sering kali dilengkapi dengan humor, dan kritik sosial, yang umumnya dibuka dengan Tari Remo, dan parikan. Kesenian ludruk dapat dijumpai di daerah Surabaya, Mojokerto, dan Jombang.

b. Seni Tari

Seni tari di Jawa Timur ada berbagai macam, yang memiliki ciri khas yang berbeda-beda di setiap daerahnya. Berikut penjelasannya:

1. Tari Reog Ponorogo

Tari reog berasal dari Ponorogo, Jawa Timur. Tarian ini dipentaskan dengan tokoh, peran dan cerita yang berbeda-beda antara satu pementasan dengan yang lain. Tari reog termasuk tarian yang melibatkan banyak pemain yaitu 17 orang.

2. Tari Remo

Tarian Jawa Timur ini berasal dari Jombang. Tari remo berkisah tentang perjuangan seorang pangeran yang berada

di medan perang. Tari remo digunakan sebagai pembuka dalam pertunjukan ludruk.

3. Tari Gandrung

Tari gandrung adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang berupa seni pertunjukan tari khas Banyuwangi hingga Lombok yang disajikan dengan iringan musik khas perpaduan budaya Jawa dan Bali.

4. Tari Kuda Lumping

Tari Kuda Lumping atau jaran kepeng merupakan tarian Jawa Timur yang berasal dari Ponorogo. Tarian ini menggambarkan sekelompok prajurit yang sedang menunggang kuda. Kuda yang ditunggangi terbuat dari bambu yang dianyam dan dipotong menyerupai bentuk kuda. Kuda yang sudah jadi dihias dengan rambut tiruan dari tali plastik yang dikepan

5. Tari Jaranan Buto

Tarian Jawa Timur ini berasal dari Banyuwangi. Kata 'buto' dalam tari ini berarti raksasa. Maka tarian ini memiliki arti kuda lumping raksasa. Tarian ini kerap ditampilkan saat program janji nikah atau khitanan. Tari Jaranan Buto biasanya diiringi dengan alat musik kempul terompet, kendang, kecer, dua gong besar dan dua bonang.

c. Alat Musik

⁶
1. Bonang

Alat musik tradisional yang pertama adalah Bonang, bonang tidak hanya berkembang didaerah Jawa tengah dan Jawa Barat saja, Jawa Timur juga mempunyai alat musik tersebut. Cara menggunakan alat musik tersebut adalah memukul dengan alat yang khusus pada bagian yang menonjol dibagian atas bonang. Nama alat pemukul nya bernama bindhi dan bagian yang menonjol pada bonang bernama pencon.

2. Angklung Caruk

Angklung caruk adalah salah satu alat musik yang berkembang didaerah Banyuwangi. Sama dengan angklung dari daerah lainnya yang berbahan dasar dari bambu.

⁶
3. Kethuk Esri

Kenthuk esri adalah salah satu alat musik dari jawa timur yang bentuknya mirip dengan gong. Jumlah dari alat musik kenthuk esri ada dua buah. Cara menggunakannya adalah dengan memukul pada tonjolan nya. Kethuk esri terbuat dari bahan logam dan menghasilkan suara yang rendah.

4. ¹³ Suling Bambu

Suling bambu adalah salah satu jenis alat musik yang dimainkan dengan cara ditiup. Suling bambu khas dari Jawa Timur mempunyai 6 lubang nada dan 1 lubang dibelakang. Untuk memainkan suling bambu tersebut menggunakan teknik-teknik khusus untuk mencapai suatu nada tertentu. Suara yang dihasilkannya dari suling bambu sangat khas sehingga berbeda dengan suling sintetis.

5. Gendang Banyuwangi

Pada saat ini Banyuwangi mempunyai suatu variasi tersendiri pada seni musiknya. Gendang Banyuwangi Sering digunakan untuk mengiringi suatu pentas seni yang khas dari Banyuwangi.

¹⁴ Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa budaya di Jawa Timur memiliki beraneka macam keberagaman budaya yang sangat luas mulai dari rumah adat di Jawa Timur, pakaian adat di Jawa Timur dan kesenian di Jawa Timur.

2. Keberagaman Suku Di Jawa Timur

Keberagaman suku di Provinsi Jawa Timur begitu menarik perhatian dan unik. Jawa Timur memiliki sejumlah suku yang beraneka macam, antara lain.

a. Suku Jawa

³ Suku Jawa menjadi suku terbesar pada Pulau Jawa. Suku Jawa ini mendiami 3 provinsi besar yaitu, Jawa Timur, Jawa Tengah, dan DI Yogyakarta. Masyarakat suku Jawa dikenal sebagai 'Wong Jowo'. Suku Jawa menggunakan bahasa Jawa saat melakukan komunikasi.

b. ³ Suku Samin

Suku Samin mendiami wilayah Bojonegoro, Tuban, Jawa Timur. Termasuk tersebar di wilayah Blora Jawa Tengah. Ajaran Samin yang disebut Saminisme, adalah keturunan para pengikut Samin Surosentiko yang mengajarkan Sedulur Sikep.

c. Suku Bawean

Suku Bawean adalah suku kelompok kecil masyarakat Melayu yang berasal dari Pulau Bawean. Kata Bawean ³ berasal dari bahasa sansekerta yang artinya ada sinar matahari.

d. Suku Tengger

Suku Tengger adalah suku campuran dari suku Jawa dan mendiami di wilayah Pegunungan Tengger, pada kawasan Bromo dan Semeru. Umumnya, masyarakat suku Tengger menganut ajaran Hindu Jawa ataupun Budha Tengger.

e. ³ Suku Madura

Suku Madura yang berasal dari Madura dan pulau - pulau kecil di sekitarnya. Masyarakat suku Madura dikenal juga Oreng

Medhura, bahasa sehari-hari yang digunakan oleh suku Madura adalah Bahasa Madura.

f. Suku Osing

Suku Osing merupakan campuran suku Jawa yang tinggal dan menjadi penduduk asli daerah Banyuwangi, Jawa Timur. Masyarakat suku Osing disebut dengan sebutan Wong Blambangan. Pada kesehariannya, suku Osing menggunakan bahasa Osing atau campuran Bahasa Bali.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keberagaman suku di Jawa Timur terdapat enam suku yang menarik dan unik dari berbagai daerahnya.

F. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini berlandaskan pada hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan atau sejalan dengan penelitian ini. Kajian hasil penelitian terdahulu yang mempunyai keterkaitan atau sejalan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenai ragam budaya Indonesia untuk kelas V SDN Langenharjo 01 kecamatan Margorejo Kabupaten Pati

Penelitian milik Ika Teny Novita Sari pada tahun 2014 ini mengembangkan media multimedia interaktif yang difungsikan untuk memberikan pemahaman siswa pada materi ragam budaya dalam pembelajaran IPS. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama

mengembangkan multimedia interaktif. Namun dalam penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi yang diajarkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ika Teny Novita Sari menyatakan bahwa ada hasil peningkatan setelah diadakan post-test. Post-test yang dilakukan pada kelas kontrol sangat berbeda dengan kelas eksperimen. Nilai rata-rata post-test kelas kontrol adalah 73,75 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,50. Perbedaan dari media ini adalah terletak pada *software* yang diambil yaitu *Macromedia Flash 8*.

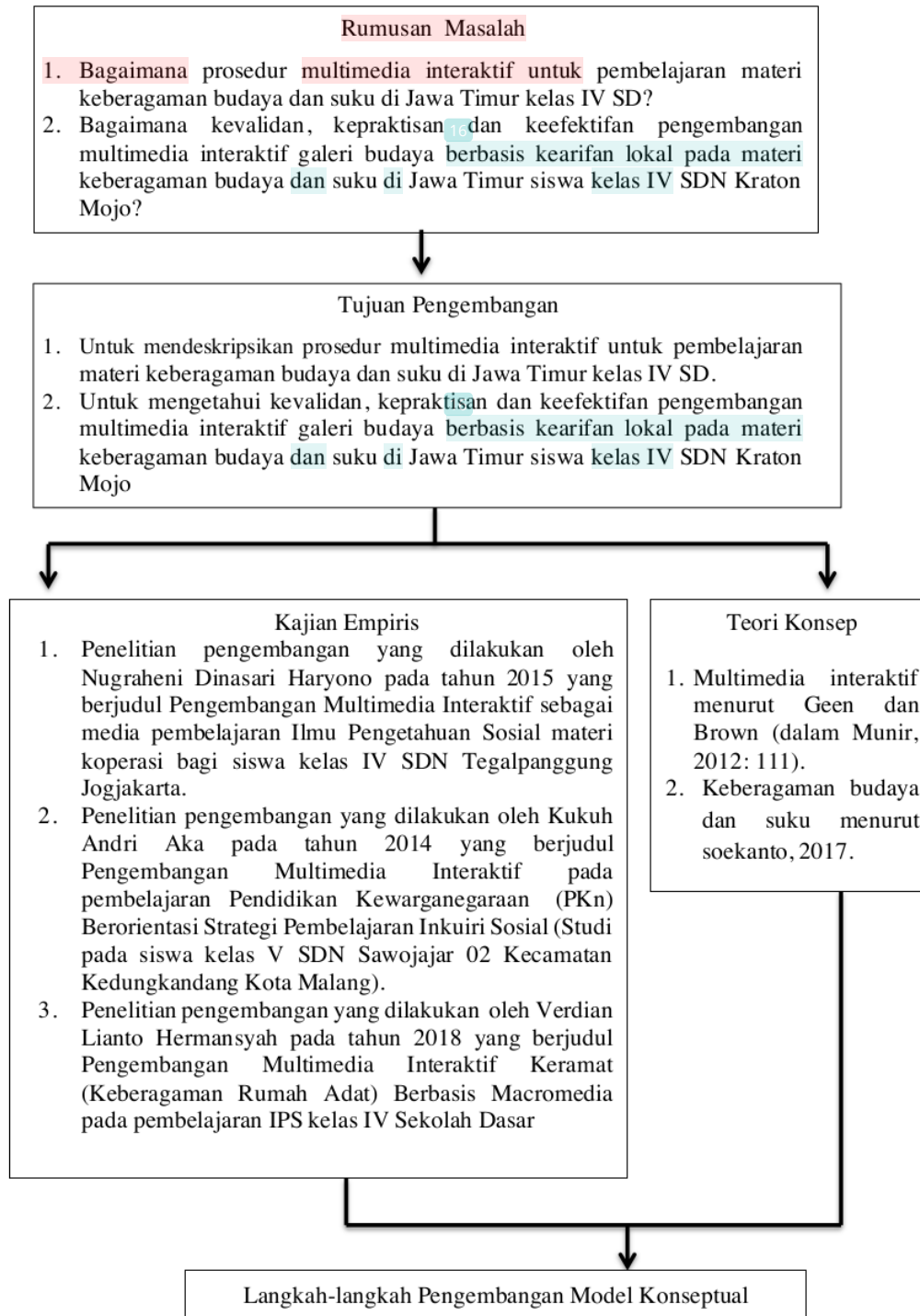
2. Judul penelitian, Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V

Penelitian milik Muhammad Basori pada tahun 2015 ini mengembangkan media multimedia interaktif yang difungsikan untuk memberikan pemahaman siswa pada materi peristiwa sekitar proklamasi dalam pembelajaran IPS. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan multimedia interaktif. Namun dalam penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berbasis *flowchart* dan *storyboard* yang menggunakan *software* AutoPlay Media studio 7.0, Adobe flash professional CS5, Adobe Photoshop 8.0 untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi yang diajarkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Basori menyatakan bahwa ada hasil penelitian setelah melakukan validasi oleh ahli media

sebesar 4,23 (sangat baik), dan kelayakan pada aspek validasi ahli materi sebesar 4,26 (sangat baik). Perbedaan dari media ini adalah terletak pada *software* yang diambil

G. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Bagan Alur Kerangka Berpikir

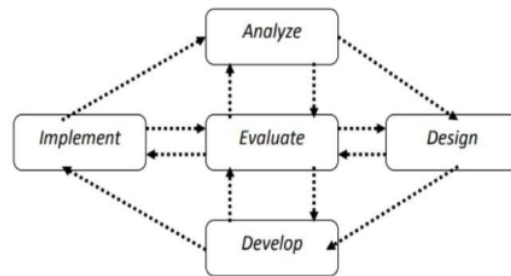
BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* adalah suatu metode penelitian yang digunakan guna menghasilkan produk tertentu yang menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2016:407) “penelitian model dan pengembangan (*Research and Development*) guna menghasilkan produk untuk menunjang penelitian yang tidak sekedar bermanfaat bagi sang peneliti tetapi juga masyarakat luas dan pengembangan *RnD* juga bisa menguji keefektifan produk yang sudah dibuat agar berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Menurut Pribadi B. A. (2014: 22) model penelitian ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan dasar desain sistem pembelajaran dengan sederhana dan mudah dipelajari. Model yang terdiri dari 5 fase, yaitu Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation terhadap produk yang mulai dikembangkan. Model desain sistem pembelajaran ADDIE dengan komponen - komponen bisa digambarkan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 3.1 Model Pengembangan

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan bahan ajar diagram sebagai bahan ajar pembelajaran untuk prosedur pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan sebuah proses untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pada pembelajaran. Langkah analisis terdiri dari dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*) yang dijelaskan secara detail sebagai berikut.

a. Analisis Kinerja

Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah bahan ajar untuk siswa masih dalam sajian yang kurang menarik sehingga minat baca siswa terhadap materi berkurang. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi seperti perbaikan kualitas manajemen melalui proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai bahan ajar pada proses belajar mengajar. seperti dengan menggunakan multimedia interaktif untuk

menjelaskan isi materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Oleh sebab itu, untuk siswa kelas IV dalam materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur dalam pembelajaran didukung media multimedia interaktif galeri budaya dengan keunggulan dari tampilan animasinya, gambar, teks dan audio yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, konkret dan meningkatkan prestasi belajar.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini peneliti melakukan perencanaan terhadap pengembangan yang akan dilakukan. Dalam tahap perencanaan ini peneliti akan membuat produk awal atau sebuah rancangan produk. Diperkuat menurut Baharuddin (2015: 119) “Tahap desain merupakan tahap dalam membuat rancangan media pembelajaran. Dalam mendesain media pembelajaran ini dilakukan secara sistematis, dimulai dengan menetapkan kompetensi dasar dan indikator, kemudian merancang media, menyusun isi materi pembelajaran berdasarkan referensi yang berkaitan dengan pokok bahasan isi materi yang mulai dihasilkan, dan

alat evaluasi hasil belajar, maka secara konkret bisa mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh seorang siswa. Pada tahap perencanaan peneliti mencatat kebutuhan dalam pembuatan media yaitu dengan membutuhkan hp android untuk mengakses aplikasi tersebut, dan tidak membutuhkan sebuah internet agar memudahkan siswa.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan harus sesuai dengan bidang pengembangan itu sendiri. Menurut Baharuddin (2015: 119) “Tahap pengembangan merupakan tahap untuk mewujudkan media pembelajaran menjadi kenyataan”. Pada tahap pengembangan ini dibuat multimedia interaktif galeri budaya untuk materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur yang dikembangkan untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran. Dalam pengembangan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal ini hasil akhirnya berbentuk berupa video yang didalamnya terdapat animasi.

Pengembangan yang dilakukan mulai dari halaman awal akan diberikan judul materi yaitu “keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur” dan beberapa gambar terkait budaya dan suku yang ada di Jawa Timur dan background menggunakan gambar batik sebagai kearifan lokal. Di slide selanjutnya terdapat penjelasan materi yang terdiri dari rumah adat, pakaian adat, senjata, alat musik, makanan khas, serta suku-suku di Jawa Timur di sertai gambar. Kemudian di slide selanjutnya

terdapat bagian video pembelajaran yang berisi seluruh rangkaian materi. Dan di slide terakhir terdapat profil pengembang, serta terdapat audio yaitu berupa suara sebagai penjelasan dari materi. Multimedia interaktif yang sudah dibuat akan dilakukan tahap pengujian yang akan dilakukan oleh uji ahli. Uji ahli ini dilakukan oleh ahli media pembelajaran, ahli materi, guru kelas dan siswa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk penelitian yang telah dihasilkan menggunakan multimedia interaktif galeri budaya sebagai media pembelajaran. Menurut Baharuddin (2015: 119) Tahap implementasi merupakan tahap untuk menerapkan sistem pembelajaran". Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian dalam proses belajar mengajar siswa kelas IV SDN Kraton sebagai objek uji coba.

5. Tahap Evaluasi

Di tahap ini bisa dilakukan setelah ke empat tahap awal sudah selesai. Menurut Baharuddin (2015: 119), "Tahap evaluasi adalah tahap untuk melihat sistem pembelajaran yang sedang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak". Tahap ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi berupa evaluasi hasil validasi dan evaluasi hasil implementasi untuk mengetahui apakah produk pengembangan ini sudah valid atau perlu direvisi kembali ataupun menambahkan sejumlah masukan dari validator melalui hasil data instrumen penilaian yang sudah diterima.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang diambil dalam penelitian yaitu di SDN Kraton Mojo. Bertempat di Ds. Kraton, Kelurahan Kraton, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Pemilihan lokasi tersebut dikarenakan di SDN Kraton Mojo tidak ada guru yang mengembangkan multimedia interaktif galeri budaya dan tidak memanfaatkan sarana prasarana yang menunjang media pembelajaran ini yaitu LCD dan layar proyektor.

2. Subjek Penelitian

Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kraton Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri untuk mendapatkan data penelitian. Penelitian pada pengembangan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal dapat digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar. Tujuannya untuk membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran juga membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran.

D. Validasi Model/Produk

Pada tahap validasi media pembelajaran adalah kegiatan untuk menilai rancangan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif galeri budaya materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur. Kemudian validasi yang akan dilakukan yaitu dengan melibatkan validasi materi terkait dengan pembuatan media serta validasi ahli. Sehingga hasil

validasi tersebut dapat digunakan sebagai menyempurnakan multimedia interaktif galeri budaya tentang keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur.

Validasi produk media pembelajaran ini adalah validasi yang diperoleh dengan cara melalui tahapan, penilaian, kritik, serta saran dari para ahli media dengan cara mengisi lembar validasi yang telah dibuat oleh peneliti. Untuk tanggapan tersebut dapat digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif galeri budaya materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur yang akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu dalam uji coba. Apabila multimedia interaktif galeri budaya masih memiliki kekurangan serta kelemahan, maka perlu adanya perbaikan atau revisi sesuai dengan hasil penelitian validator.

1. Ahli Materi

¹² Ahli materi memberikan saran berdasarkan materi yang terdapat dalam media pembelajaran multimedia interaktif, dengan beberapa aspek yang dinilai. Ahli untuk materi memecahkan masalah adalah Erwin, Putera Permana, M. Pd. Selaku ahli materi adalah dosen PGSD Universitas Nusntara PGRI Kediri. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi.

2. Ahli Media

Setelah melakukan validasi kepada ahli materi selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media memberikan saran pada media multimedia interaktif yang dikembangkan ibu Widi Wulansari, M.Pd ¹² Beliau adalah salah satu dosen PGPAUD juga

menguasai teknik informatika di Universitas Nusantara PGRI Kediri sebagai ahli media dalam penelitian ini. Setelah ahli media melakukan penilaian, dapat diketahui hal-hal yang perlu direvisi.

E. Uji Coba Model/Produk

Uji coba model / produk dalam pengembangan ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar dalam menetapkan sejauh mana kelayakan produk sudah bisa digunakan. Menurut Angko & Mustaji (2013:7) bahwa “Pengumpulan data yang digunakan untuk menetapkan tingkat efektifitas, efesien, dan ketarikan produk yang dihasilkan. Untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan produk dan mengetahui tingkat pemahaman konseptual belajar siswa dalam penelitian ini yaitu:

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui sudah layak ataupun belum terkait pengembangan produk tersebut. Uji kevalidan dilakukan oleh para ahli materi dan ahli media. Uji kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa melalui cara memberikan angket. Angket digunakan untuk data respon dari guru dan siswa. Uji keefektifan dilakukan dengan melakukan proses belajar mengajar yang menggunakan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal kemudia memberikan soal evaluasi berupa posttest ke siswa. Sehingga setelah melalui beberapa tahap uji coba bisa diketahui apakah multimedia interaktif galeri budaya tersebut sudah layak atau belum jika digunakan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk dilakukan kepada siswa SDN Kraton dengan jumlah siswa laki-laki 8 dan siswa perempuan 8.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan penelitian untuk memperoleh data melalui angket, seperangkat soal tes, atau lembar observasi yang berhubungan dengan pengembangan produk yang akan dilakukan.

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ada dua adalah menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif, respon guru dan siswa. Pada tes berfungsi untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif.

2. Validasi Instrumen

a. Angket Validasi Multimedia Interaktif

Tabel 3.1 Angket Validasi Multimedia Interaktif

No	Aspek yang Divalidasi	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Rekayasa Multimedia Interaktif Galeri Budaya	Penggunaan Multimedia Interaktif Galeri Budaya sebagai alternatif pembelajaran					
		File media dapat mudah disimpan					
		Kepraktisan penggunaan Multimedia Interaktif Galeri Budaya					

		Kejelasan petunjuk penggunaan Multimedia Interaktif Galeri Budaya						
		Keefektifan penggunaan Multimedia Interaktif Galeri Budaya						
		Ketertarikan tampilan Multimedia Interaktif Galeri Budaya						
2	Komunikasi Visual	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)						
		Tampilan gambar disajikan						
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi						
		Komposisi warna						
		Keserasian pemilihan warna						
		Kerapihan desain						
		Kemenarikan desain						
3	Kompatibilitas	Kemudahan pemahaman siswa saat melihat isi materi yang ada pada Multimedia Interaktif Galeri Budaya						
		Dapat di gunakan melalui handphone						
		Dapat digunakan berulang kali						
Jumlah Skor								
Skor Maksimal								
Persentase Skor								

b. Angket Validasi Materi

Tabel 3.2 Angket Validasi Materi

NO	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1.	Materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur yang telah disajikan sesuai dengan kurikulum 2013					
2.	Materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur yang telah disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar					
3.	Materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur yang telah disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
4.	Menampilkan gambar yang akurat dan sesuai dengan materi					
5.	Kesesuaian gambar keberagaman budaya dan suku di Jawa timur					
6.	Kelengkapan gambar keberagaman budaya dan suku di Jawa timur					
7.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa					
8.	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami					
9.	Bahasa kosakata yang mudah dipahami					
10.	Ketepatan soal evaluasi dengan materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur					
Jumlah Skor						
Skor Maksimal						
Persentase Skor						

Didaptasi dari Nia Kurnia Lailaturrohmah (2019)

c. Angket Validasi Respon Guru dan Siswa

Tabel 3.3 Angket Validasi Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang terdapat dalam media Garbel sesuai dengan KD dan indikator					
2.	Isi materi dalam media Garbel sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					
3.	Media Garbel mempermudah guru dalam menyampaikan materi					
4.	Soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami					
5.	Media Garbel mengaktifkan nilai hasil belajar					
6.	Bahasa yang digunakan pada media Garbel mudah dimengerti					
7.	Gambar dan keterangan dalam media Garbel jelas serta mudah dipahami					
8.	Desain media Garbel berdasarkan dengan usia perkembangan siswa					
9.	Penggunaan media Garbel tidak menggunakan waktu yang banyak					
10.	Media Garbel mudah digunakan dalam pembelajaran					
Skor Total						
Skor Maksimal						
Presentase Skor						

Didaptasi dari Nia Kurnia Lailaturrohmah (2019)

Tabel 3.4 Angket Validasi Respon Siswa

No	Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban	
			Ya = 1	Tidak = 0
1.	Tampilan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal	Apakah tampilan dan warna multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sudah bagus?		
2.		Apakah huruf di dalam multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sangat jelas untuk dibaca?		
3.		Apakah gambar dalam multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terlihat jelas untuk diamati?		
4.	Materi dalam media	Apakah penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal membuat kamu tertarik mempelajari materi?		
5.		Apakah multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dapat membuatmu mengingat materi?		
6.		Apakah multimedia interaktif berbasis kearifan lokal memudahkanmu dalam belajar memahami materi?		
7.	Penggunaan media	Apakah kamu suka jika pembelajaran menggunakan		

		multimedia interaktif yang diterapkan di sekolahmu?		
8.	Penggunaan media	Apakah multimedia interaktif berbasis kearifan lokal membuatmu tidak bosan untuk digunakan dalam mempelajari materi?		
		Apakah multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sesuai jika digunakan secara berkelompok?		
		Apakah kamu setuju jika multimedia interaktif berbasis kearifan lokal digunakan dalam proses pembelajaran materi?		
Jumlah skor				
Skor maksimal				
Presentase skor				

Didaptasi Luluk Maslahatin Nikmah (2019)

d. Tes

Lembar tes siswa untuk mengetahui keefektifan. Pada penelitian ini lembar tes berupa posttest berguna untuk pengukuran keefektifan. Menurut Adam, (2021: 58) bahwa “Keefektifan dilihat pada kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai ≥ 70 dengan ketuntasan klasikal yaitu 75%. Jadi media akan efektif jika banyaknya siswa ketuntasan klasikal

di atas 75% yang nilainya minimal pada kriteria dan ketuntasan minimum.

G. Teknik Analisis Data

1. Tahapan – Tahapan Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai pada penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif yang penjabarannya menggunakan analisis kualitatif. Adapun tujuan dari teknik ini adalah untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan respon guru dan siswa pada multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal. Penjabaran analisis data sebagai berikut.

a. Analisis kevalidan

Analisis ini dilakukan untuk menganalisis hasil angket validasi materi dan validasi media dengan tujuan mengetahui multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Angket validasi materi dan media diukur menggunakan skala *likert*. Analisis pada skala *likert* responden menjawab dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan dengan pernyataan yang dinilai sesuai kondisi yang ada dimana modifikasi kriteria jawaban sebagai berikut.

Tabel 3.5 Skor penilaian multimedia interaktif

Peringkat	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3

Kurang	2
Sangat kurang	1

Data angket hasil validasi dianalisis secara kuantitatif dengan cara sebagai berikut.

- 1) Menghitung skor maksimal hasil validasi materi dan bahan ajar.
- 2) Menghitung presentase setiap valiasi angket yang diperoleh dari validator menggunakan rumus penghitungan menurut Akbar (2015:78), sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli media} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan

TSe = Total skor empirik (skor yang diperoleh dari validator)

TSh = Total skor maksimal

- 3) Menghitung rata-rata hasil validasi materi dan media menggunakan rumus berikut.

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

- 4) Pencapaian skor diubah ke bentuk kualitatif dengan pedoman kriteria validasi menurut Akbar (2015:78) sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Materi Dan Media
Akbar (2015: 78)

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

b. Analisis Keefektifan

Data keefektifan dianalisis menggunakan analisis kuantitatif.

Hasil analisis digunakan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar yang dikembangkan. Data keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa. Data keefektifan didapatkan melalui langkah-langkah menurut Ridwan (2013:39) sebagai berikut.

- 1) Menghitung skor hasil post test siswa
- 2) Menghitung nilai setiap siswa menggunakan rumus berikut

$$\text{Nilai hasil tes individu} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- 3) Menghitung rata - rata hasil test siswa dalam satu kelas menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{\text{jumlah nilai tes siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

- 4) Menghitung presentase ketuntasan belajar klasikal (KBK) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa mendapat nilai} \geq 70}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

- 5) Mengkonversikan hasil perhitungan menjadi bentuk kualitatif melalui kategori skala likert. Hal itu dilakukan untuk mengetahui kemampuan akademik siswa secara klasikal menurut Widoyoko (2013:242) sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Kriteria Keefektifan Media
Widoyoko (2013:242)**

Presentase Ketuntasan	Kategori
$P > 80 \%$	Sangat Baik
$60 \% \leq P < 80 \%$	Baik
$40 \% \leq P < 60 \%$	Cukup
$20 \% \leq P < 40 \%$	Kurang
$P \leq 20 \%$	Sangat Kurang

- 6) Berdasarkan hasil analisis multimedia interaktif disebut efektif digunakan apabila hasil ketuntasan klasikal satu kelas pada soal post test menunjukkan hasil capaian minimal baik.

c. Analisis Respon Guru dan Siswa

1) Menghitung skor total angket respon guru dan siswa

- a) Angket respon guru dan siswa

Penilaian angket respon guru dan siswa dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon penggunaan multimedia interaktif galeri budaya menggunakan skala likert. Pada penelitian ini akan diisi menggunakan tanda (✓) pada kolom yang disediakan. Dengan memilih alternatif jawaban yang sudah dimodifikasi sebagai berikut.

**Tabel 3.8 Skor Penilaian Respon Guru dan Siswa
Widoyoko (2013:106)**

Peringkat	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

- 2) Menghitung persentase hasil setiap angka respon guru dan siswa untuk menentukan hasil keefektifan dengan rumus sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan:

TSe = Total skor empirik (skor yang diperoleh dari guru/siswa)

TSh = Total skor maksimal

- 3) Pencapaian skor diubah dalam bentuk kualitatif dengan pedoman dalam kriteria kepraktisan menurut Akbar (2015:78) sebagai berikut:

**Tabel 3.9 Kriteria Respon Guru dan Siswa
Akbar (2015: 78)**

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

2. Norma Pengujian

- a. Multimedia interaktif galeri budaya dinyatakan valid apabila hasil analisis angka validasi materi dan media menunjukkan skor minimal 71% dengan kategori valid yang berarti media boleh digunakan dengan catatan revisi kecil.
- b. Dinyatakan efektif apabila hasil presentase ketuntasan belajar klasikal peserta didik mencapai klasifikasi minimal dalam kategori baik dengan hasil presentase $60\% \leq P < 80\%$.
- c. Respon guru dan siswa dinyatakan baik apabila skor minimal 71% dengan kategori valid yang berarti bahan ajar boleh digunakan dengan catatan revisi kecil

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan analisis (analysis), rancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluations). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, telah diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis yang dilakukan pada penelitian ini mencakup dua hal yaitu.

a. Analisis Kinerja

Pada penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2022 di SD N Kraton dengan menggunakan metode wawancara, untuk mendapatkan informasi mengenai kinerja guru dalam menghadapi pembelajaran kemudian peneliti mencari solusi apa yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Sehingga ditemukanlah permasalahan berupa media yang guru digunakan. Sasaran dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Kraton Kec. Mojo Kab. Kediri.

b. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini dilakukan dengan cara memberikan sebuah *kuisisioner* analisis kebutuhan siswa untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur. Dari hasil survey yang diperoleh siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran IPS dalam materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur, KD 3.2 Mengidentifikasi keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Kesulitan yang dialami siswa yaitu menjelaskan kembali keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur. Hal ini terjadi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, terkendalanya waktu dalam membuat media pembelajaran, dan guru kelas IV melakukan proses belajar mengajar dengan konvensional serta terkadang guru lebih banyak memberikan tugas sehingga siswa mengalami kebosanan dalam proses belajar mengajar tersebut.

Berdasarkan dari hasil survey tersebut, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Sehingga berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media berupa pengembangan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal pada siswa kelas IV SDN

Kraton, khususnya pada materi tentang keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur.

2. Tahap Design (Desain atau perancangan)

Tahap design atau perancangan merupakan tahapan kedua dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media yang akan dikembangkan yakni:

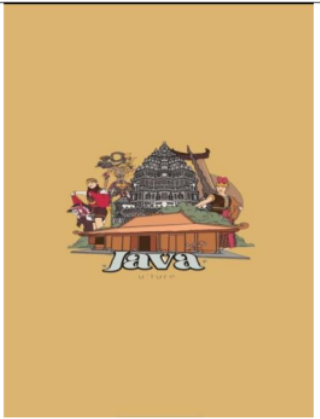

- a. Menetapkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dari materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur,
- b. Merancang media mulai dari penentuan background yang akan digunakan, penentuan gambar animasi yang akan digunakan sebagai contoh dari materi tersebut, audio berupa instrumental yang menarik untuk didengar, dan pembuatan video pembelajaran yang digunakan penjelasan materi tersebut
- c. Menyusun materi pembelajaran sesuai referensi yang berkaitan dengan pokok bahasan materi yang akan dihasilkan yang dibuat secara runtut untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi.
- d. Alat evaluasi hasil belajar maka secara konkret mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa.





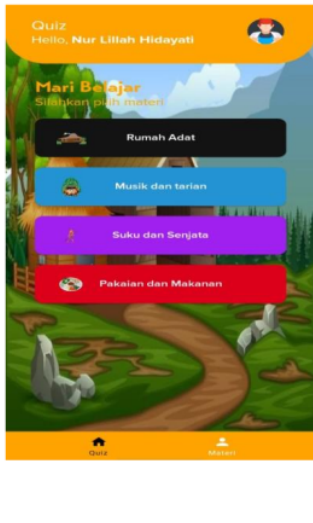
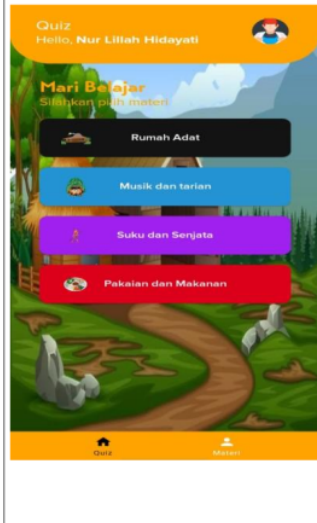
3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap *development* (pengembangan) merupakan tahap ketiga dari pengembangan ADDIE. Setelah langkah - langkah perencanaan dipenuhi pada tahap ini peneliti mulai pembuatan media dengan merangkai semua komponen yakni materi, contoh gambar, audio, video pembelajaran

menjadi multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal. Selain itu, pada tahap ini juga bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan dari media yang telah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian dari validator mengenai kelayakan video pembelajaran akan direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Berikut merupakan tahapan dari tampilan desain video pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan rancangan yang akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 4.1 Desain Multimedia Interaktif Galeri Budaya

Sarana perbaikan	Desain Multimedia Interaktif	
	Desain Sebelum Validasi	Pengembangan Sesudah Validasi
Tidak ada yang di revisi pada bagian intro		

<p>Tidak ada yang di revisi pada bagian pemberian identitas</p>		
<p>Penambahan petunjuk penggunaan yang jelas, sebelumnya tidak ada keterangannya.</p>		
<p>Tidak ada yang di revisi pada bagian pemilihan materi</p>		

<p>Pemilihan gambar perlu diserasikan, karena ada salah satu materi menggunakan foto kartun. Maka harus di ganti dengan foto asli</p>		
<p>Tidak ada yang di revisi pada bagian video pembelajaran</p>		
<p>Tidak ada yang di revisi pada bagian profil pengembang</p>		

a. Validasi Multimedia Interaktif

Hasil video pembelajaran akan divalidasi oleh validator ahli media yaitu Ibu Widi Wulansari, M.Pd (Dosen Jurusan PGPAUD). Hasil dari validasi berupa penilaian dan saran tentang video pembelajaran yang terdapat pada angket yang telah disediakan oleh peneliti. Selain validator dari dosen ahli terdapat penilaian dari guru kelas IV dan siswa SDN Kraton dengan mengisi angket respon guru dan siswa yang telah disediakan oleh peneliti.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap Implementation (Implementasi) adalah tahap keempat dari pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini multimedia interaktif galeri budaya yang telah selesai dikembangkan, kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Kraton pada tanggal 20 Juni 2023, setelah mendapatkan persetujuan dari validator dan dosen pembimbing. Pelaksanaan uji media ini dilakukan di dalam kelas. Peneliti menyiapkan multimedia interaktif yang ditampilkan melalui Android, sehingga setiap siswa membawa androidnya masing-masing. Sebelum media digunakan peneliti melakukan apresepsi, setelah itu siswa diarahkan untuk memperhatikan materi melalui androidnya masing-masing, dan setelah proses belajar mengajar selesai siswa

diminta untuk mengerjakan posttest dan mengisi lembar angket respon siswa.

5. Tahap evaluation (evaluasi)

Tahap evaluation (evaluasi) adalah tahap kelima dari pengembangan ADDIE. Pada tahap ini merupakan penilaian multimedia interaktif galeri budaya. Analisis data validasi media dan materi diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi untuk menentukan kevalidan dari multimedia interaktif galeri budaya. Pada aspek penilaian kepraktisan diperoleh dari hasil pengisian angket respon guru dan siswa, sedangkan pada aspek penilaian keefektifan multimedia interaktif diperoleh dari hasil nilai posttest. Produk akhir yaitu berupa “Pengembangan Multimedia Interaktif Galeri Budaya Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keberagaman Budaya dan Suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton”. Akan berhasil apabila telah melakukan validasi dan revisi.

B. Analisis Data

1. Analisis Data Kevalidan Materi dan Media

Dalam penelitian ini hasil validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan materi dan media. Berikut ini penjabaran dari data kevalidan Multimedia Interaktif Galeri Budaya berbasis Kearifan Lokal.

a) Hasil validitas materi

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal yang berisikan materi IPS tentang keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur. Validasi

multimedia interaktif ini meliputi validasi materi dan media. Berikut ini hasil angket validasi materi.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi

NO	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1.	Materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur yang telah disajikan sesuai dengan kurikulum 2013					√
2.	Materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur yang telah disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar					√
3.	Materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur yang telah disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
4.	Menampilkan gambar yang akurat dan sesuai dengan materi				√	
5.	Kesesuaian gambar keberagaman budaya dan suku di Jawa timur					√
6.	Kelengkapan gambar keberagaman budaya dan suku di Jawa timur					√
7.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa				√	
8.	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami					√
9.	Bahasa kosakata yang mudah dipahami					√
10.	Ketepatan soal evaluasi dengan materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur					√
Jumlah skor		48				
Skor maksimal		50				
Persentase skor		96%				

Dari penilaian diketahui bahwa hasil validasi materi bahan ajar leaflet termasuk sangat valid dan baik untuk digunakan.

b) Hasil validitas multimedia interaktif

Berikut ini hasil angket validasi media.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Media

No	Aspek yang Divalidasi	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Rekayasa Multimedia Interaktif Galeri Budaya	Penggunaan Multimedia Interaktif Galeri Budaya sebagai alternatif pembelajaran					√
		File media dapat mudah disimpan					√
		Kepraktisan penggunaan Multimedia Interaktif Galeri Budaya					√
		Kejelasan petunjuk penggunaan Multimedia Interaktif Galeri Budaya			√		
		Keefektifan penggunaan Multimedia Interaktif Galeri Budaya				√	
		Ketertarikan tampilan Multimedia Interaktif Galeri Budaya					√
2.	Komunikasi Visual	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)				√	

		Tampilan gambar disajikan				√	
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi				√	
		Komposisi warna			√		
		Keserasian pemilihan warna				√	
		Kerapihan desain					√
		Kemenarikan desain					√
3.	Kompatibilitas	Kemudahan pemahaman siswa saat melihat isi materi yang ada pada Multimedia Interaktif Galeri Budaya				√	
		Dapat di gunakan melalui handphone					√
		Dapat digunakan berulang kali					√
Jumlah skor			70				
Skor maksimal			80				
Persentase skor			87,5 %				

Saran Perbaikan :

1. Perlu ditambahkan petunjuk penggunaan yang jelas,
2. Pemilihan gambar perlu diserasikan, jika menggunakan foto asli maka gunakan semua sama tidak dicampur kartun.

Berdasarkan penilaian ini diketahui bahwa hasil validasi media termasuk sangat valid dan baik untuk digunakan.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Presentase Kevalidan

Keterangan	Validasi Materi	Validasi Media
Presentase	96%	87,5 %
Interpretasi Skor	Sangat Valid	Sangat Valid

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

$$v = \frac{96+87,5}{2}$$

$$v = 91\%$$

Hasil validasi materi dan bahan ajar leaflet di dapatkan presentase 91% sehingga dinyatakan sangat valid dan baik untuk digunakan.

2. Analisis Data Angket Respon Guru dan Angket Respon Siswa (Kepraktisan)

a) Analisis Data Angket Respon Guru

Analisis data dari media berupa video pembelajaran di uji kepraktisannya oleh ibu Anisa Dwi Elistiyaningsih, S.Pd (Guru Kelas IV SDN Kraton) pada tanggal 20 Juni 2023 untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan. Hasil penilaian angket respon guru sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru Kelas (Kepraktisan)

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
13	1. Materi yang terdapat dalam media Garbel sesuai dengan KD dan indikator					√
	2. Isi materi dalam media Garbel sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	
13	3. Media Garbel mempermudah guru dalam menyampaikan materi				√	
	4. Soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami				√	
	5. Media Garbel mengaktifkan nilai hasil belajar				√	
13	6. Bahasa yang digunakan dalam media Garbel mudah dimengerti					√
	7. Gambar dan keterangan dalam media Garbel jelas dan mudah dipahami					√
8	8. Desain media Garbel sesuai dengan usia perkembangan siswa				√	
	9. Penggunaan media Garbel tidak perlu menggunakan waktu yang banyak				√	
	10. Media Garbel mudah digunakan dalam pembelajaran				√	
Skor total		43				
Skor maksimal		50				
Presentase skor		86%				

Berdasarkan hasil angket respon guru kelas IV SDN Kraton pada pengembangan multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal diperoleh presentase 86%. Maka media yang dikembangkan termasuk kriteria sangat valid. Dengan demikian media dikatakan sangat baik dan tidak memerlukan revisi.

b) Analisis Data Angket Respon Siswa

Analisis data dari multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal untuk respon siswa menggunakan angket yang dibagikan setelah siswa menggunakan media pada tanggal 20 Juni 20223 . Dalam pengisian angket respon siswa merupakan siswa kelas IV SDN Kraton. Analisis instrument ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan. Hasil penilaian ¹ angket respon siswa sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Jumlah siswa yang memilih
			Ya	Tidak	
1.	Tampilan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal	Apakah tampilan dan warna multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sudah bagus?	√		16
2.		Apakah kalimat di dalam multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sangat jelas untuk dibaca?	√		15
3.		Apakah gambar dalam multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terlihat jelas untuk diamati?	√		16
4.	Materi dalam media	Apakah penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal membuat kamu tertarik mempelajari materi?	√		15

5.		Apakah multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dapat membuatmu mengingat materi?	√		14
6.		Apakah multimedia interaktif berbasis kearifan lokal memudahkanmu dalam belajar memahami materi?	√		14
7.	Penggunaan media	Apakah kamu suka jika pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang diterapkan di sekolahmu?	√		16
8.		Apakah multimedia interaktif berbasis kearifan lokal membuatmu tidak bosan untuk digunakan dalam mempelajari materi?	√		16
9.		Apakah multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sesuai jika digunakan secara berkelompok?	√		16
10.		Apakah kamu setuju jika multimedia interaktif berbasis kearifan lokal digunakan dalam proses pembelajaran materi?	√		16
Jumlah Skor					154
Skor Maksimal					160
Presentase Skor					96 %

Berdasarkan kriteria penilaian kepraktisan 96% berarti media yang dikembangkan sangat praktis sehingga layak untuk digunakan untuk proses belajar mengajar tanpa memerlukan revisi.

c) Analisis Data Post-Test (Keefektifan)

Hasil dari uji coba post-test kepada siswa SDN Kraton digunakan untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Jika nilai post-test ≥ 70 dengan ketuntasan klasikal yaitu 75% maka dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal efektif untuk digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar. Berikut hasil dari uji coba post-test siswa:

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Post-Test Siswa SDN Kraton

No	Nama Siswa	Post-test
1.	Ahmad Haikal Maherzain	65
2.	Chusnaya Nurul Sakinah	75
3.	Evan Agus Fadhilah	85
4.	Icha Auliani Setiawan	100
5.	Kenzu Abror Ubaidillah	85
6.	Mareta Dea Putri	90
7.	Mohamad Alif Apriliano S	80
8.	Mohammad Rezky Ferdinan	80
9.	Mohamad Safik Nur Wafik	80
10.	Moh. Ifan Efendi	75
11.	Nada Aluna F	100

12.	Sabrina Aulia	90
13.	Shezicha Dwi Destianne	75
14.	Sisila Putri Ramadhani	80
15.	Ulil Afwa Kholidah	95
16.	Vicko Andi Rianto	60
Jumlah Nilai		1.315
Rata-rata		82,1%

Dalam tabel hasil post-test kelas IV tersebut menunjukkan bahwa nilai rata - rata post-test siswa kelas IV adalah 82,1%. Setelah mengetahui hasil rata -rata nilai siswa dilakukan perhitungan presentase ketuntasan belajar klasikal (KBK) untuk mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Jumlah siswa mendapat nilai } \geq 70}{\text{Jumlah siswa yang ikut tes}} \times 100 \\
 &= \frac{14}{16} \times 100 \% \\
 &= 87,5 \%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Presentase Penilaian KBK

Hasil dari penilaian post-test yang dilakukan kepada 16 siswa SDN Kraton dari 16 siswa ada 2 siswa yang tidak tuntas, maka nilai yang diperoleh dengan presentase ketuntasan belajar klasikal (KBK)

sebesar 87,5 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal sangat efektif untuk digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar.

C. Pembahasan Hasil Pengembangan Multimedia Interaktif Galeri

Budaya Berbasis Kearifan Lokal

1. Spesifikasi Multimedia Interaktif Galeri Budaya Berbasis Kearifan Lokal

Adapun spesifikasi yang dimiliki multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut.

- a. Pada penelitian ini menggunakan model penelitian R&D (Research and Development).
- b. Adapun produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal.
- c. Multimedia ini dilengkapi dengan video pembelajaran pada akhir bagian materi.

2. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Interaktif Galeri Budaya Berbasis Kearifan Lokal

a. Keunggulan Multimedia Interaktif Galeri Budaya Berbasis Kearifan Lokal

Multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal memiliki keunggulan yaitu sebagai berikut.

- 1) Sangat praktis untuk digunakan
- 2) Mudah di simpan di hp

- 3) Mudah di bawa kemana saja
- 4) Menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi
- 5) Dapat digunakan secara offline

b. Kelemahan Multimedia Interaktif Galeri Budaya Berbasis Kearifan Lokal

Multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal memiliki kelemahan yaitu sebagai berikut.

- 1) Materi yang ada dalam multimedia kurang bisa di jelaskan secara detail karena ukuran media yang kecil
- 2) Multimedia mudah hilang jika penyimpanan memori penuh

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Multimedia Interaktif Galeri Budaya Berbasis Kearifan Lokal

a) Faktor Pendukung

Multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal memiliki faktor pendukung pada ketika proses penerapannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa mempunyai pengetahuan awal tentang materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur
- 2) Antusiasme siswa untuk mengikuti kegiatan belajar menggunakan multimedia interaktif galeri budaya
- 3) Selain bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran offline karena tidak menggunakan internet
- 4) Serta juga dapat digunakan untuk pembelajaran darimg/online.

b) Faktor Penghambat

- 1) Tidak semua siswa bisa mengakses
- 2) Kurangnya alat pendukung seperti hp

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur kelas IV yang sudah dilakukan di SDN Kraton dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal disimpulkan sangat valid karena perolehan hasil validasi sebesar 87,5% untuk media dan 96% untuk materi. Jika dihitung rata-rata presentase sebesar 91%, yang artinya Multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan.
2. Multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal disimpulkan sangat efektif dalam pembelajaran karena ketuntasan belajar siswa dalam post-test memperoleh 82%
3. Hasil respon guru pada Multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat baik karena diperoleh presentase 86%, yang menunjukkan Multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian pada hasil respon siswa pada Multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal juga dinyatakan sangat baik karena diperoleh presentase 96%, yang menunjukkan Multimedia

interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal yang dikembangkan bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam melakukan identifikasi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur, sehingga mendapatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif galeri budaya akan mengalami peningkatan dengan hasil di atas KKM.

2. Implikasi Praktis

Multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dijadikan masukan serta solusi untuk guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bagi siswa agar dapat lebih baik, dapat menarik perhatian siswa pada belajar serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.

C. Saran-saran

Saran-saran yang bisa diberikan dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan ialah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Setelah mendapatkan hasil yang baik dari penerapan multimedia interaktif, diharapkan guru mampu untuk lebih kreatif dalam

menciptakan media bervariasi dan mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

2. Bagi Peneliti Lain

Untuk peneliti lain yang akan mengembangkan multimedia interaktif dan menggunakan materi yang sama, diharapkan bisa untuk membuatnya lebih baik lagi.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah untuk memberikan keleluasaan dan motivasi kepada guru agar bisa meningkatkan kualitas mengajar dengan memberikan arahan dalam mengikuti pelatihan, seminar, dan penggunaan bahan ajar yang bervariasi sesuai kebutuhan siswa.

skripsi new

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	4%
2	jurnal.unma.ac.id Internet Source	2%
3	berikutyang.com Internet Source	2%
4	www.popbela.com Internet Source	2%
5	www.detik.com Internet Source	1%
6	www.yuksinau.id Internet Source	1%
7	www.idntimes.com Internet Source	1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
9	www.scribd.com Internet Source	1%

10	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
11	cerdika.com Internet Source	1 %
12	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	1 %
13	Suwarti Suwarti, Alfi Laila, Erwin Putera Permana. "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar", Profesi Pendidikan Dasar, 2020 Publication	1 %
14	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	1 %
15	eprints.umm.ac.id Internet Source	1 %
16	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off