



Universitas Nusantara PGRI Kediri

UPT. PERPUSTAKAAN, PUBLIKASI DAN INOVASI

Alamat: Kampus 1, Jl. KH. Ahmad Dahlan No.76 Kota Kediri 64112
Telp. (0354) 771576, (0354) 771503, (0354) 771495, Fax. (0354) 771576
Website: <http://ppi.unpkediri.ac.id/> Email: perpustakaan@unpkediri.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS SIMILARITY

Ketua UPT Perpustakaan, Publikasi dan Inovasi Universitas Nusantara PGRI Kediri menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama Mahasiswa : Maksianus Mone
NPM : 2214060299
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Karya Ilmiah:

“ PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF (PETBUD) PADA MATERI INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU UNTUK SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 4 KOTA KEDIRI”

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal 30% *similarity* sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada setiap subbab naskah Laporan **Tugas Akhir/Skripsi/Tesis** yang disusun.
Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kediri, 03 Juli 2026
Ka UPT PPI,



Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A



Turnitin LCCX

NPM_2214060299_ MAKSIANUS MONE (1).pdf

 PGSD 05

 GOD OF RA

 Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia

Document Details

Submission ID**trn:oid::1:3605618109****Submission Date****Jul 3, 2026, 4:07 PM GMT+7****Download Date****Jul 3, 2026, 4:11 PM GMT+7****File Name****NPM_2214060299_ MAKSIANUS_MONE_1_.pdf****File Size****2.5 MB****81 Pages****18,056 Words****122,123 Characters**

26% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 23%  Internet sources
- 17%  Publications
- 9%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 23% Internet sources
- 17% Publications
- 9% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers		
	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya		1%
2	Internet		
	repository.radenintan.ac.id		1%
3	Internet		
	repository.um-surabaya.ac.id		1%
4	Internet		
	eprints.uny.ac.id		<1%
5	Internet		
	repository.usd.ac.id		<1%
6	Internet		
	repository.uinsaizu.ac.id		<1%
7	Internet		
	repository.uinjambi.ac.id		<1%
8	Internet		
	repository.unpkediri.ac.id		<1%
9	Internet		
	etd.uinsyahada.ac.id		<1%
10	Publication		
	Ishak Kamarus Zaman, Laila Armila Siregar, Nelmi Magdalena Ritonga, Nurjanna...		<1%
11	Internet		
	123dok.com		<1%

12	Publication	Setyo Adelia Putri, Kharisma Eka Putri, Sulistiono Sulistiono. "Analisis Kebutuhan ...	<1%
13	Internet	core.ac.uk	<1%
14	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia	<1%
15	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
16	Internet	repository.metrouniv.ac.id	<1%
17	Internet	journal.universitaspahlawan.ac.id	<1%
18	Internet	digilib.iain-palangkaraya.ac.id	<1%
19	Internet	ftk.uinbanten.ac.id	<1%
20	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%
21	Internet	e-theses.iaincurup.ac.id	<1%
22	Student papers	Universitas Negeri Jakarta	<1%
23	Internet	www.scribd.com	<1%
24	Publication	Silfi Silfi, Puti Andam Dewi. "Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasi...	<1%
25	Internet	repository.uinsu.ac.id	<1%

26	Internet	zombiedoc.com	<1%
27	Student papers	Abdullah Gul University	<1%
28	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta	<1%
29	Internet	manajemen.fe.um.ac.id	<1%
30	Internet	www.jurnalp4i.com	<1%
31	Internet	eprints.hamzanwadi.ac.id	<1%
32	Internet	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	<1%
33	Internet	repository.uin-suska.ac.id	<1%
34	Publication	Muhammad Azrul Wicaksono, Rohman Dijaya. "Marker-Based WebAR Application..."	<1%
35	Internet	repository.upstegal.ac.id	<1%
36	Internet	docplayer.info	<1%
37	Internet	repo.undiksha.ac.id	<1%
38	Internet	docobook.com	<1%
39	Internet	repository.iainpare.ac.id	<1%

40	Internet	repository.unpas.ac.id	<1%
41	Publication	Sofia Natalia, Bagus Amirul Mukmin, Kharisma Eka Putri. "DEVELOPMENT OF INT...	<1%
42	Student papers	UIN KH. Achmad Siddiq Jember	<1%
43	Student papers	Universitas Negeri Medan	<1%
44	Student papers	Universitas Islam Riau	<1%
45	Student papers	Universitas Muria Kudus	<1%
46	Publication	Aulia Rachma Sari, Novi Nitya Santi, Widi Wulansari. "Pengembangan Media Vide...	<1%
47	Publication	Yola Ramadhani, Rahmatina Rahmatina. "Pengembangan Media Pembelajaran M...	<1%
48	Publication	Yuli Yanti, Nindy Devita Sari. "Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Kome...	<1%
49	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
50	Internet	repository.uir.ac.id	<1%
51	Publication	Novita Sari, Ahmad Syarif, Issaura Sherly Pamela. "Design Of Interactive Learnin...	<1%
52	Student papers	Universitas Negeri Yogyakarta	<1%
53	Publication	Riska Elies Ristiani, Karimatus Saidah, Wahid Ibnu Zaman. "Multimedia Locawita ...	<1%

54	Internet	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
55	Internet	jurnal.unugha.ac.id	<1%
56	Student papers	UIN Raden Intan Lampung	<1%
57	Internet	mafiadoc.com	<1%
58	Internet	repository.uinjkt.ac.id	<1%
59	Internet	www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id	<1%
60	Internet	repository.upi.edu	<1%
61	Publication	Aisyah, Kurnia Arda Januar Angelina Putri, Roni Setiawan. "Pengembangan Medi...	<1%
62	Publication	Dita Priska Pravita Sari, Murtono Murtono, Slamet Utomo. "Pengembangan Medi...	<1%
63	Publication	Ainida Divanggi, Galih Mahardika Christian Putra. "Pengembangan dan Uji Efekti...	<1%
64	Publication	Ema Rizky Ananda, Wahyu Hengky Irawan, Abdussakir Abdussakir. "Strategi Men...	<1%
65	Student papers	Sriwijaya University	<1%
66	Student papers	UIN Sunan Gunung Djati Bandung	<1%
67	Student papers	Universitas Borneo Tarakan	<1%

68	Internet	library.um.ac.id	<1%
69	Internet	www.slideshare.net	<1%
70	Student papers	Universitas Negeri Padang	<1%
71	Publication	Urmila Sheba Nedianna, Erwin Putera Permana, Farida Nurlaila Zunaidah. "Penge...	<1%
72	Publication	Zainudin Kairoty, Theresia Laurens, Christina M. Laamena. "Pengembangan Medi...	<1%
73	Internet	eprints.unimudasorong.ac.id	<1%
74	Internet	id.123dok.com	<1%
75	Internet	ojs.ikip-saraswati.ac.id	<1%
76	Publication	Afifah Alya Khulqi, Wedra Aprison. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasi...	<1%
77	Publication	Marwah Marwah, Muhammad Alfian, Ammy Rila Tuasikal, Khayrul Iswandi, Trisn...	<1%
78	Publication	Rosy Pratiwi Ananda Putri, Wahyudi Wahyudi, Muhamad Basori. "Pengembangan...	<1%
79	Internet	etheses.iainkediri.ac.id	<1%
80	Student papers	College of Banking and Financial Studies	<1%
81	Publication	Indah Sari, Siti Dewi Maharani, Fahmi Surya Adikara. "PENGEMBANGAN MEDIA P...	<1%

82	Student papers	Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka	<1%
83	Internet	ejournal.unhasy.ac.id	<1%
84	Internet	journal.unimma.ac.id	<1%
85	Internet	ojs.jurnalstuditindakan.id	<1%
86	Publication	Adi Wijayanto. "HOLISTIK TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM BAHASA DAN LITER...	<1%
87	Student papers	Konsorsium PTS Batch 5	<1%
88	Publication	Siti Patimah, Jajang Bayu Kelana. "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Mo...	<1%
89	Student papers	Universitas 17 Agustus 1945 Semarang	<1%
90	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta	<1%
91	Student papers	Universitas Sanata Dharma	<1%
92	Publication	Vika Widiana Lestari, Henry Aditia Rigianti. "Pengembangan LKPD Berbasis Deep ...	<1%
93	Internet	es-saga.blogspot.com	<1%
94	Internet	jurnalp4i.com	<1%
95	Internet	pekatpkm.my.id	<1%

96	Internet	repository.ubt.ac.id	<1%
97	Publication	Sartika Defianty, Muhammad Akhir, Tarman A. Arif. "Developing Puzzle-Based Ma...	<1%
98	Student papers	Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya	<1%
99	Internet	es.scribd.com	<1%
100	Internet	jurnal.penerbitwidina.com	<1%
101	Internet	ojs.unm.ac.id	<1%
102	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
103	Internet	repository.poltekpel-sby.ac.id	<1%
104	Internet	www.kimfamandiri.or.id	<1%
105	Publication	Agus Satria, Isha Nayna Sidni, Meilin Uswatun Khasanah, Nur Hayati, Habib Krisn...	<1%
106	Publication	Dian Dwi Putri Ulan Sari Patongai, Saparuddin, Sahribulan. "ANALISIS KEPRAKTI...	<1%
107	Publication	Firman Firdaus, Suherman Suherman, Fadlullah Fadlullah. "Pengembangan Aplik...	<1%
108	Publication	Mega Febriani Sya, Rizka Ananda Rahmadietha, Intan Rainy Mardiana Azhari, Nur...	<1%
109	Publication	Nabilla Khairunnisaa', Nelly Astimar. "Pengembangan Media Pembelajaran Inter...	<1%

110	Publication	Takhlislu Asasiatinnisa, Bagas Kurnianto. "Pengembangan Media Flipbook Berba...	<1%
111	Publication	Tiyas Utami Verdianingsih, Sri Irawati, Dewi Jumiarni. "PENGUNAAN MODEL DIS...	<1%
112	Student papers	Universitas Negeri Malang	<1%
113	Internet	jurnal.academiccenter.org	<1%
114	Internet	jurnal.stituwjombang.ac.id	<1%
115	Internet	pasca.um.ac.id	<1%
116	Internet	todochinos.com	<1%
117	Publication	Dede Salim Nahdi, Mohammad Gilar Jatisunda. "Pengembangan bahan ajar mate...	<1%
118	Publication	I Komang Edo Brelan Paradigma, Muhammad Nurwahidin. "Pengembangan Me...	<1%
119	Publication	Marcella Rara Priani, Kharisma Eka Putri, Sulistiono Sulistiono. "Analisis Kebutuh...	<1%
120	Internet	acehdroe.blogspot.com	<1%
121	Internet	bagusmustakim.blogspot.com	<1%
122	Internet	baixardoc.com	<1%
123	Internet	ejournal.stitpn.ac.id	<1%

124	Internet	eprints3.upgris.ac.id	<1%
125	Internet	jbasic.org	<1%
126	Internet	journal-center.litpam.com	<1%
127	Internet	journal.stkipsingkawang.ac.id	<1%
128	Internet	jurnal.ikipjember.ac.id	<1%
129	Internet	jurnal.mipatek.upgripnk.ac.id	<1%
130	Internet	mgmpipssmpkotapekalongan.blogspot.com	<1%
131	Internet	nurilimamah.blogspot.com	<1%
132	Internet	pdffox.com	<1%
133	Internet	repository.unissula.ac.id	<1%
134	Internet	simki.unpkediri.ac.id	<1%
135	Internet	www.coursehero.com	<1%
136	Internet	www.grafiati.com	<1%
137	Internet	www.journal.an-nur.ac.id	<1%

138	Student papers	Institut Agama Islam Negeri Curup	<1%
139	Publication	Muhammad Aldi Pratama. "Efektifitas Model Discovery Learning terhadap Keakti...	<1%
140	Publication	Mutia Amalia, Z. P, Nabila Chory Kurnia, Suvi Aulia, Yulianti Rasyid, Dadi Satria. "P...	<1%
141	Publication	Nila Kurnia, Erwin Putera Permana, Cecilia Permatasari. "Implementasi Media Ga...	<1%
142	Publication	Puspita Mayang Arum Dewantari, Kartika Ratna Pertiwi, Hapri Novriza Setya D...	<1%
143	Publication	Zulinda Fara Damayanti, Badarudin Badarudin. "Peningkatan Prestasi Belajar da...	<1%
144	Internet	digilib.uns.ac.id	<1%
145	Internet	e-journal.ivet.ac.id	<1%
146	Internet	file.upi.edu	<1%
147	Internet	jce.ppj.unp.ac.id	<1%
148	Internet	journal2.um.ac.id	<1%
149	Internet	jurnal.uniraya.ac.id	<1%
150	Internet	jurnal.uns.ac.id	<1%
151	Internet	markey.id	<1%

152	Internet	ojs.serambimekkah.ac.id	<1%
153	Internet	prosiding.unipma.ac.id	<1%
154	Internet	repository.uinpalopo.ac.id	<1%
155	Internet	repository.ut.ac.id	<1%
156	Internet	syintame.blogspot.com	<1%
157	Publication	Ahmad Wahyudin, Kulsum Nur Hayati, Juhana Juhana. "Pengembangan dan Evalu...	<1%
158	Publication	Andi Rizki Dani, Munirah Munirah, Siti Suwadah Rimang. "Development of Canva-...	<1%
159	Publication	Catur Meinisa Inayati, Nur Laila Ramadani, Fauziyah Kemala Sari, Izza Taqiya, Sek...	<1%
160	Publication	Donna Avianty, Dyah Ayu Sulistyaning Cipta. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INT...	<1%
161	Publication	Emilda Prasiska, Fitria Rizkiana. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Topik Pencemar...	<1%
162	Publication	Havizul Havizul. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJA...	<1%
163	Publication	Naila Rachma Ramadian, Sri Sami Asih. "Pengembangan Media Replika PABERA (...)	<1%
164	Publication	Rizki Tihuri, Pamuji Muhamad Jakak. "Pengembangan Media Pembelajaran Berba...	<1%
165	Publication	Sofiana, Imam Ghozali, Andang Firmansyah. "Pengembangan Media Pembelajara...	<1%

166	Student papers	UPN Veteran Jawa Timur	<1%
167	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha	<1%
168	Publication	Zahra Salsabila Putri, Jayanti Jayanti, Nora Surmilasari. "Pengembangan Bahan Aj...	<1%
169	Internet	busana.ppj.unp.ac.id	<1%
170	Internet	centralpublisher.co.id	<1%
171	Internet	digilib.unesa.ac.id	<1%
172	Internet	ejournal.stkippacitan.ac.id	<1%
173	Internet	ejournal.uika-bogor.ac.id	<1%
174	Internet	eprints.umm.ac.id	<1%
175	Internet	fr.scribd.com	<1%
176	Internet	geofadhil.blogspot.com	<1%
177	Internet	jas.lppmbinabangsa.ac.id	<1%
178	Internet	jipp.unram.ac.id	<1%
179	Internet	jonedu.org	<1%

180	Internet	journal.makwafoundation.org	<1%
181	Internet	journal.unnes.ac.id	<1%
182	Internet	jurnal.umk.ac.id	<1%
183	Internet	jurnal.untan.ac.id	<1%
184	Internet	kikwulan.wordpress.com	<1%
185	Internet	media.neliti.com	<1%
186	Internet	ojs.unpkediri.ac.id	<1%
187	Internet	pt.scribd.com	<1%
188	Internet	qmt323e.wikispaces.com	<1%
189	Internet	repo.uinsatu.ac.id	<1%
190	Internet	repository.iainpalopo.ac.id	<1%
191	Internet	repository.unikama.ac.id	<1%
192	Internet	repository.unja.ac.id	<1%
193	Internet	siedoo.com	<1%

194	Internet	text-id.123dok.com	<1%
195	Internet	vdocuments.site	<1%
196	Internet	www.kompasiana.com	<1%
197	Internet	www.powtoon.com	<1%
198	Internet	www.ums.edu.my	<1%
199	Publication	Ainiyah Ekowati, Rifaini Fauziyah Subagja, Rina Rosdiana. "PENGEMBANGAN BAH...	<1%
200	Publication	Rebecca Amellya Widyasepti, Sri Sami Asih. "Pengembangan Media Interaktif ...	<1%
201	Publication	Yani Ratna Sari, Novi Nitya Santi, Sutrisno Sahari. "Pengembangan Media Pembel...	<1%
202	Publication	Yohana Dilafatul Hamidah, Karimatus Saidah, Wahid Ibu Zaman. "Media Flipbook...	<1%
203	Publication	Aura Diva Azzahra, Fina Tri Wahyuni. "Pengembangan E-Comic Berkarakter Islam...	<1%
204	Publication	Dini Ashri Ramadhani, Akhmad Junaedi. "Pengembangan Media Boardgame "Jelaj...	<1%
205	Publication	Hilda Rosinta, Eko Wahyu Wibowo, Oman Farhurohman. "Pengembangan Media ...	<1%
206	Publication	I. Damayanti, J. Nuraini, S. Farhana, A. Nurussama. "Pengembangan Media Pemb...	<1%
207	Publication	Kartika Hajati, Nursakinah Annisa Lutfin, Fadila Rahmadi. "Pengembangan E-LKP...	<1%

208

Publication

Mardiana Mardiana. "PENERAPAN PEMBELAJARAN IPA BERBASIS KONSTRUKTIVIS... <1%

209

Publication

Ngadiyah Ngadiyah, Nita Sepriyanti, Novi Riana. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar ... <1%

210

Publication

Surur Rofilah, Ayu Tsurayya. "Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kubus ... <1%

211

Internet

idoc.pub <1%

18

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan sangat penting bagi kemajuan negara. Ini karena sumber daya manusia dengan meningkatnya pendidikan memainkan peran penting dalam kemajuan negara. Sifat pendidikan adalah faktor penting dalam mengubah orang menjadi lebih baik. Pendidikan layak dijalani yang dapat digunakan sebagai fondasi untuk kehidupan masa depan. Pelatihan ini bertujuan untuk menyempurnakan orang dengan mengembangkan keterampilan kognitif, emosional, psikomotorik dan sosial. Ini telah sesuai dengan penguatan hukum No. 20 di Republik Indonesia sejak tahun 2003. Memiliki kekuatan mental atau agama, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan (Rosinta, 2023).

13

144

Pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara siswa, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam lingkungan yang menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Menurut Schunk (2020), pembelajaran adalah proses aktif yang melibatkan individu dalam memperoleh serta membangun wawasan, keterampilan, serta pembentukan sikap melalui pengalaman yang terstruktur. Dalam proses melalui kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan berbagai kemampuan melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar yang dirancang secara sistematis dan kontekstual. Pembelajaran yang efektif meliputi penggunaan metode yang bervariasi, pemanfaatan media yang relevan, serta penciptaan suasana yang kondusif agar peserta termotivasi dan aktif berpartisipasi. Sejalan dengan pendapat Roblyer dan Hughes (2024), media pembelajaran memainkan peran memiliki peran besar dalam menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar serta memudahkan mereka dalam memahami konsep melalui penyajian visual dan interaktif. Selain itu, evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan diperlukan guna mengikuti perkembangan belajar siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mereka. Pandangan ini selaras dengan pendapat Wiliam (2022) yang menekankan bahwa asesmen formatif merupakan bagian penting dari pembelajaran yang responsif dan adaptif.

197

203

1

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk menciptakan kegiatan belajar yang efektif, interaktif, dan bermakna. Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran. Penggunaan media dapat menarik perhatian, meningkatkan minat peserta didik, serta merangsang kemampuan berpikir mereka. Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan konsep tersebut, media Peta Budaya (PETBUD) dikembangkan sebagai multimedia interaktif yang Media PETBUD dirancang untuk memudahkan siswa memahami materi melalui penyajian informasi yang menarik secara visual dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan PETBUD diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran, memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif sekaligus menyenangkan bagi siswa.

Pendapat tersebut sejalan dengan pandangan Sadiman dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara baik tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Di samping itu, pengembangan PETBUD mempertimbangkan aspek kemudahan akses serta kemudahan penggunaan sehingga media ini dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh siswa maupun digunakan bersama guru sebagai pendukung kegiatan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam mendukung terciptanya kegiatan belajar yang efektif dan bermakna. Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2022) menjelaskan bahwa media digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran serta dapat menumbuhkan perhatian, emosi, dan kemampuan berpikir siswa. Dengan demikian, materi yang dipelajari dapat lebih mudah dipahami. Oleh sebab itu, pemilihan media yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan konteks pembelajaran. Penggunaan media yang sesuai juga dapat meningkatkan motivasi dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pandangan tersebut didukung oleh Sadiman dkk. (2020) yang menerangkan bahwa media pembelajaran mampu membantu mengatasi beragam keterbatasan dalam kegiatan belajar, seperti keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera. Media juga dapat menyajikan informasi melalui berbagai bentuk, misalnya gambar, suara, video, dan animasi sehingga pengalaman belajar dapat menjadi lebih nyata serta lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai sarana untuk menyampaikan materi, tetapi juga menjadi unsur penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Mojoroto 4, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh peran guru sehingga metode yang paling sering digunakan adalah ceramah. Kondisi tersebut terutama terlihat pada materi “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Dalam penyampaian materi ini, guru cenderung menjelaskan secara lisan tanpa didukung penggunaan media pembelajaran. Hal ini menjadikan pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa, terutama di era digital yang penuh dengan teknologi interaktif. Pendekatan ceramah cenderung menempatkan siswa sebagai pendengar pasif, sehingga mereka kesulitan untuk memahami dan mengapresiasi Indah keragaman di negeriku secara mendalam. Padahal, materi indah keragaman dinegeriku sangat kaya akan nilai-nilai, simbol, dan tradisi yang membutuhkan penjelasan yang lebih visual dan konkret agar siswa dapat memahaminya dengan baik. Tanpa adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membuat siswa cenderung kurang berminat untuk mempelajari materi indah keragaman dinegeriku.

Dari wawancara dengan guru kelas IV di SDN Mojoroto 4, terungkap bahwa Salah satu kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Guru belum sepenuhnya mengembangkan media yang mampu menarik minat siswa secara maksimal. Dampaknya, minat serta kemampuan literasi siswa terbilang rendah karena metode konvensional tidak lagi efektif untuk memenuhi kebutuhan mereka yang terus berkembang. Situasi ini menunjukkan bahwa pendekatan tradisional sudah kurang relevan bagi siswa yang lebih terbuka dalam pembelajaran berbasis teknologi dan interaksi. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar serta kemampuan literasi siswa. Dengan penerapan strategi tersebut,

pembelajaran diharapkan dapat berlangsung lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa pada masa kini.

Berdasarkan hasil analisis dokumen, ditemukan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas IV di SDN Mojoroto 4 masih berada di bawah standar yang diharapkan, menunjukkan adanya kesenjangan antara hasil belajar dengan target pembelajaran yang ingin dicapai. Rendahnya nilai rata-rata ini

Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya penerapan metode pembelajaran yang kurang beragam serta terbatasnya penggunaan media selama proses belajar berlangsung. Situasi ini juga diperparah oleh rendahnya motivasi belajar siswa, yang turut memengaruhi pencapaian akademik mereka. Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu ditingkatkan melalui strategi yang lebih inovatif, misalnya dengan menerapkan metode yang bervariasi dan menggunakan media pembelajaran interaktif. Upaya Langkah ini diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar sekaligus meningkatkan capaian belajar siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata nilai siswa masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Dari total 28 siswa, sebanyak 10 siswa atau sekitar 33,3% berhasil memperoleh nilai sesuai atau melebihi KKM. Sementara itu, 18 siswa lainnya atau sekitar 66,7% belum mencapai batas ketuntasan. Rata-rata nilai yang diperoleh seluruh siswa sebesar 67,3, sehingga hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan, dibutuhkan media pembelajaran pendukung yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik agar minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dapat meningkat. Setiawan (2017) menjelaskan bahwa alat bantu belajar berperan penting dalam menunjang efektivitas dan efisiensi penyelenggaraan pendidikan. Selaras dengan pendapat tersebut, Noverita (2019) menyatakan bahwa alat bantu belajar tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan berita, tetapi juga berperan sebagai alat yang membantu murid dalam memperoleh dan meningkatkan pemahaman tentang materi yang sedang dipelajari.

Haryono (2015) mengemukakan bahwa media belajar meliputi semua jenis perangkat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara terstruktur, dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran. Dari perspektif ini, media belajar berfungsi sebagai alat yang mendukung guru dalam mengajar konten, serta

meningkatkan perhatian, minat, pemikiran, dan keterlibatan siswa selama proses belajarsehingga tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai secara lebih efisien.

Menurut Febiharsa (2018), pembelajaran interaktif memanfaatkan media yang memungkinkan visualisasi objek pembelajaran secara virtual melalui komputer. Penggunaan media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari. Di sisi lain, Prahesti (2022) menyatakan bahwa media adalah elemen penting dalam komunikasi dan memiliki peran yang signifikan dalam keberhasilan penyampaian informasi. Dalam pendidikan, pemanfaatan media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa. Siswa dapat memahami materi dengan lebih baik karena tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan juga terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif mampu menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap topik yang dipelajari. Selain itu, media yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran. Pada materi “Indahnya Keragaman di Negeriku” multimedia interaktif dapat menjadi salah satu pilihan media karena memiliki keunggulan dalam menarik perhatian siswa selama proses belajar berlangsung.

Salah satu keunggulan multimedia interaktif dalam pendidikan adalah kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi peserta didik. Melalui perpaduan unsur teks, gambar, suara, animasi, video, serta fitur interaktif yang dapat diakses melalui komputer, Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kurniawati (2020) menjelaskan bahwa multimedia merupakan perpaduan berbagai media, seperti teks, seni, audio, gambar, animasi, dan video, yang disajikan secara interaktif melalui komputer. Penyajian materi dengan cara tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, sehingga membantu siswa memahami dan mengingat konsep secara lebih baik.

Selain itu, multimedia interaktif mampu mengakomodasi berbagai tipe gaya belajar peserta didik, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Oleh karena itu, setiap pelajar memiliki peluang untuk mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan cara mereka belajar. Proses belajar yang didorong oleh multimedia interaktif juga dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pemahaman mereka

terhadap materi yang dipelajari dapat semakin baik.

24 Berbagai studi sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu penelitian yang mendukung temuan tersebut adalah penelitian Novitasari (2016) berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan, khususnya dalam menyelesaikan permasalahan. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan penting untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Media yang interaktif dan beragam mampu menumbuhkan minat siswa serta membantu mereka memahami materi abstrak yang materi yang cenderung sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui pembelajaran konvensional. Oleh sebab itu, pengembangan berbagai media pembelajaran perlu terus dilakukan untuk menarik perhatian serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

26 26 38 47 29 Berdasarkan analisis kebutuhan dan tantangan yang ada, sebagai peneliti mempunyai inisiatif untuk membuat sebuah produk yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Produk ini nama Peta Budaya (PETBUD). Peta budaya ini didesain khusus untuk memfasilitasi siswa dalam memahami keragaman budaya Indonesia yang mencakup rumah adat, busana tradisional, tarian khas dari berbagai daerah, serta senjata tradisional dari berbagai provinsi. Penggunaan aplikasi peta budaya ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih seru, karena mampu menyajikan visualisasi gambar atau animasi yang menarik perhatian, sehingga memberikan kesan tersendiri bagi siswa dan menghilangkan rasa jenuh, sekaligus memperdalam wawasan mereka mengenai keberagaman budaya di Indonesia.

Peta budaya sebagai alat pembelajaran peta budaya menawarkan pengalaman unik bagi para pelajar karena mereka dapat menikmati proses belajar yang menyenangkan. Hal yang menarik dari media PETBUD adalah kemampuannya membuat siswa bersemangat dalam memahami materi pelajaran, karena mereka dapat menjelajahi keberagaman budaya Indonesia melalui gawai mereka. Selain itu PETBUD dapat dimanfaatkan dalam aktivitas kelompok memungkinkan siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah yang

B. BATASAN MASALAH

Berdasarkan temuan dari kegiatan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas IV SDN Mojoroto 4, ruang lingkup studi ini dibatasi pada beberapa aspek tertentu agar penelitian dapat dijalankan dengan lebih terarah dan teratur, yaitu sebagai berikut:

1. Kajian ini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif PETBUD dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Materi yang terdapat dalam multimedia interaktif PETBUD dengan topik "Keindahan Keberagaman di negeriku" yang dirancang dengan mengacu pada capaian pembelajaran dalam kurikulum Merdeka untuk murid kelas IV Sekolah Dasar.
3. Penilaian multimedia interaktif Petbud Penilaian dalam penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan keterterimaan produk. Kevalidan media dinilai oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan kepraktisan diperoleh melalui tanggapan guru dan siswa setelah menggunakan media. Sementara itu, keterterimaan produk dievaluasi melalui uji coba kelompok kecil sebagai salah satu tahapan dalam penelitian dan pengembangan.

Uji coba pada kelompok kecil dilaksanakan untuk memperoleh masukan langsung dari pengguna yang dapat dijadikan dasar untuk menyempurnakan produk agar semakin sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Tahap ini dilaksanakan setelah multimedia interaktif PETBUD dinyatakan memenuhi kriteria validitas berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

Subjek dalam uji coba ini terdiri atas 10 siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan variasi kemampuan belajar siswa sehingga dapat mewakili karakteristik peserta didik. Selama pelaksanaan uji coba, multimedia interaktif PETBUD digunakan dalam pembelajaran tema "Indahnya Keragaman di Negeriku". Siswa memanfaatkan media tersebut sebagai sarana belajar, sedangkan peneliti berperan sebagai fasilitator sekaligus pengamat untuk mengamati berbagai aspek, seperti respons siswa terhadap media, kesesuaian materi, kejelasan petunjuk penggunaan, kualitas tampilan visual, serta tingkat interaktivitas multimedia.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan paparan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dilakukan, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan multimedia interaktif PETBUD pada pembelajaran di kelas IV SDN Mojoroto 4?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan multimedia interaktif PETBUD dalam pembelajaran siswa kelas IV di SDN Mojoroto 4?
3. Bagaimanakah keefektifan multimedia interaktif PETBUD dalam penerapan pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Mojoroto 4?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan uraian latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan multimedia interaktif PETBUD pada pembelajaran di kelas IV SDN Mojoroto 4?
2. Bagaimanakah kepraktisan multimedia interaktif PETBUD yang digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SDN Mojoroto 4?
3. Bagaimanakah keefektifan multimedia interaktif PETBUD dalam proses pembelajaran siswa kelas IV di SDN Mojoroto 4?

E. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang telah dirancang, manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak dengan memperluas pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran selama proses belajar. Dengan pemanfaatan media yang tepat, diharapkan kegiatan pengajaran dan pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih efektif, efisien, serta meningkatkan interaksi dalam pembelajaran.

2. Teoritis

a. Guru

Guru bisa memperkaya metode pengajarannya dan memanfaatkan media pembelajaran (PETBUD) ini untuk meningkatkan kualitas diri dalam proses mengajar.

b. Peneliti

Menambahkan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mengembangkan keterampilan dalam desain

dan evaluasi media pembelajaran menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

Peneliti dapat menciptakan alat berupa peta budaya (PETBUD) yang kemudian bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran oleh guru, sekaligus memberikan pengalaman yang bermanfaat bagi peneliti.

c. Kepala sekolah

Bagi kepala sekolah menjadi dasar pertimbangan dalam mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi media pembelajaran mendukung peningkatan literasi digital sekolah bisa memperkaya metode pengajarannya. Media pembelajaran PETBUD dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang membantu guru meningkatkan efektivitas kegiatan belajar di kelas. Peta Budaya (PETBUD) menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui perpaduan unsur pembelajaran dan permainan. Dengan demikian, media ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mendorong keterlibatan siswa, serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Media PETBUD memiliki berbagai karakteristik yang berpotensi meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan media ini, siswa memperoleh kesempatan untuk memahami dan mengenal keragaman budaya Indonesia melalui pengalaman belajar yang interaktif berbasis perangkat digital. Di samping itu, PETBUD dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran kooperatif sehingga memberikan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, bertukar gagasan, serta bersama-sama menyelesaikan permasalahan yang disajikan selama proses pembelajaran.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoretis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses belajar, alat bantu berperan sebagai media untuk menyampaikan informasi yang mempermudah pengajaran guru kepada siswa dengan cara yang lebih teratur dan mudah Dipahami Faradita (2020) mengemukakan bahwa penggunaan alat bantu pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan proses pendidikan karena dapat meningkatkan fokus dan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta membantu siswa dalam menangkap materi yang diajarkan Dengan demikian pemilihan dan penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat sangat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang berlangsung lebih efektif dan efisien.

Khadijah (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai sarana yang berfungsi menyampaikan pesan dari pihak pengirim kepada penerima Penggunaan media tersebut dapat menarik perhatian, minat, emosi, serta merangsang kemampuan berpikir siswa dalam belajar Sejalan dengan hal ini, Munadi dalam Setiawan (2023) menyebutkan bahwa media berfungsi sebagai penghubung dalam penyampaian materi ajar yang dapat mewujudkan suasana belajar yang positif serta menunjang proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Secara bersamaan, Oka (2017) menekankan media pembelajaran bukan hanya digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi belajar serta mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dipaparkan Media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik Pemilihan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

b. Dasar-Dasar Penerapan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran perlu didasarkan pada sejumlah prinsip agar penggunaannya mampu memberikan hasil yang maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Sanjaya (2017) menyatakan bahwa pendidik perlu mempertimbangkan

beberapa prinsip dalam menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan perlu selaras dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Pemilihan media perlu didasarkan pada karakteristik materi pembelajaran agar informasi dapat disampaikan secara optimal.
3. Aspek kebutuhan, karakteristik, serta minat peserta didik menjadi pertimbangan penting dalam menentukan media pembelajaran.
4. Media yang digunakan hendaknya mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan proses pembelajaran.
5. Selain itu, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kompetensi guru dalam mengelola dan menggunakannya sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar.

Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut, pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan secara cermat agar dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih baik, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka selama pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan belajar dapat berlangsung lebih bermakna, menarik, dan efektif.

2. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran IPS.

Pelaksanaan pembelajaran IPS memberikan berbagai manfaat yang dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Abdul Majid, pembelajaran terpadu memiliki sejumlah kelebihan yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

Pengalaman belajar yang diperoleh siswa disesuaikan dengan tahap perkembangan mereka sehingga proses pembelajaran menjadi lebih sesuai dengan kemampuan peserta didik.

- a. Aktivitas pembelajaran dirancang berdasarkan minat dan kebutuhan siswa sehingga mampu meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar.
- b. Pengalaman belajar yang diperoleh menjadi lebih bermakna, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan

mengingatnya dalam waktu yang lebih lama.

- c. Penerapan pembelajaran terpadu dapat mengembangkan kemampuan berpikir sekaligus meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui berbagai aktivitas pembelajaran.
- d. Kegiatan pembelajaran menekankan pengalaman langsung agar siswa mampu menghubungkan materi dengan situasi yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu kelebihan pembelajaran terpadu adalah kemampuannya dalam mendorong terjalinnya interaksi dan kerja sama interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung (Abdul, 2017). Melalui pendekatan ini, peserta didik memperoleh peluang lebih besar untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan belajar.

Di sisi lain, penerapan pembelajaran terpadu juga memiliki beberapa keterbatasan. Model pembelajaran ini menuntut guru untuk memiliki penguasaan materi yang luas karena harus mengintegrasikan berbagai konsep dalam satu kegiatan pembelajaran. Selain itu, proses perencanaan dan pelaksanaannya memerlukan persiapan yang lebih matang serta membutuhkan waktu pelaksanaan yang lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional. Puskur dalam Balitbang Diknas, sebagaimana dikutip oleh Majid (2014), juga mengemukakan beberapa kelemahan lain dari pembelajaran terpadu, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Aspek Guru

Pembelajaran IPS terpadu mengharuskan guru memiliki kreativitas, kompetensi mengajar yang baik, dan wawasan yang luas sehingga materi pembelajaran dapat disajikan dengan menarik dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam pelaksanaannya, guru perlu terus mengembangkan dan memperdalam penguasaan materi yang akan diajarkan sehingga tidak terbatas pada satu bidang kajian saja. Kemampuan tersebut sangat penting karena pembelajaran IPS terpadu mengintegrasikan berbagai konsep dari beberapa disiplin ilmu. Apabila guru belum

mampu memenuhi tuntutan tersebut, pelaksanaan pembelajaran terpadu dapat mengalami berbagai hambatan yang berdampak pada kurang optimalnya proses belajar mengajar.

a. Aspek Siswa

Tidak hanya pendidik yang dituntut memiliki kemampuan berpikir kreatif, peserta didik juga perlu mengembangkan keterampilan belajar yang memadai serta kemampuan berpikir kreatif selama mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan tersebut menjadi penting karena pembelajaran IPS terpadu berorientasi pada pengembangan kemampuan menganalisis, mengaitkan berbagai informasi, serta membangun pengetahuan melalui proses menemukan dan mengeksplorasi berbagai konsep secara mandiri. Dengan demikian, keterlibatan aktif siswa yang didukung oleh kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu unsur utama yang mendukung keberhasilan penerapan pembelajaran IPS terpadu.

b. Aspek Sarana dan Prasarana

Proses pembelajaran yang terintegrasi membutuhkan berbagai sumber informasi atau bahan bacaan untuk memperluas pemahaman siswa. Sarana seperti internet dan perpustakaan yang baik sangat penting. Jika sumber-sumber tersebut tidak tersedia dengan baik, hal itu dapat menghambat pembelajaran yang terpadu.

c. Aspek Kurikulum

Pendidikan IPS yang terintegrasi harus menerapkan kurikulum yang dapat memastikan siswa memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mendapatkan hak untuk menyusun materi pelajaran, cara mengajar, dan cara menilai pencapaian siswa.

d. Aspek Penilaian

Pembelajaran yang terintegrasi memerlukan pendekatan penelitian yang menyeluruh, di mana keberhasilan siswa diukur dalam berbagai bidang yang telah digabungkan. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaan pembelajaran IPS terpadu, guru perlu menyiapkan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang komprehensif.

Pembahasan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran terpadu memiliki manfaat dan tantangan. Oleh karena itu, pendidik perlu memanfaatkan manfaat yang ada dan mengurangi tantangan-tantangan tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan terus meningkatkan keterampilan dan berkolaborasi dengan guru lain. Dengan cara ini, tujuan pembelajaran terpadu dapat tercapai. Akibatnya, proses belajar akan menjadi lebih bermakna, terkait dengan konteks, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari

siswa.

a. Jenis media pembelajaran

Sumber belajar dapat ditemukan dalam berbagai bentuk yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Damayanti (2019), sumber belajar dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis sebagai berikut:

1. Media visual adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi melalui indera penglihatan, misalnya foto, gambar, sketsa, dan ilustrasi Kustandi dan Sutjipto menjelaskan bahwa penggunaan media visual perlu memperhatikan unsur-unsur penting seperti kesederhanaan keterarahan keseimbangan bentuk garis, tekstur, dan warna agar pesan dapat disampaikan secara efektif.
2. Media audio alat yang menggunakan elemen suara sebagai cara untuk menyampaikan informasi kepada pelajar . Contoh alat audio yang sering digunakan dalam proses pengajaran termasuk radio dan rakaman kaset.
3. Media berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan perangkat komputer sebagai sarana utama. Seiring perkembangan teknologi, internet juga dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih luas dan interaktif.
4. Media edutainment adalah media yang mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan dalam satu kegiatan pembelajaran. Kehadiran unsur hiburan dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran konvensional.
5. Media multimedia merupakan gabungan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan unsur pendukung lainnya yang disatukan dalam satu penyajian. Dalam pembelajaran pemanfaatan multimedia bertujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif menarik dan dinamis.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran Oleh karena itu guru perlu memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik siswa Penggunaan media yang dirancang secara kreatif dan inovatif dapat membuat pembelajaran lebih efektif, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

2. Multimedia

a. Pengertian multimedia adalah teknologi pembelajaran modern yang mengintegrasikan berbagai elemen visual. Misalnya saja gambar, grafik, animasi, dan video digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi dengan cara pembelajaran yang efisien. Di bidang pendidikan, multimedia visual dimanfaatkan tidak hanya untuk menarik perhatian siswa tetapi juga untuk meningkatkan pemahaman konsep yang disampaikan melalui presentasi visual yang konkret dan interaktif. Menurut Fauzi dan Sari (2023), multimedia visual merupakan suatu bentuk representasi digital yang utamanya memanfaatkan unsur-unsur visual untuk mengkomunikasikan suatu informasi atau materi guna meningkatkan daya serap dan pemahaman audiens terutama dalam konteks pembelajaran. Unsur-unsur visual ini memberikan rangsangan kognitif dan emosional yang lebih kuat daripada teks atau ceramah saja karena mereka menyajikan pengalaman belajar yang lebih hidup, bermakna, dan kontekstual.

Dengan berkembangnya teknologi digital dan tren pendidikan abad ke-21, Penggunaan multimedia visual menjadi semakin penting. Kehadiran media visual dalam pembelajaran memungkinkan informasi diubah ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami siswa, terutama bagi

siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap berpikir operasional konkret. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Utami & Prasetyo (2022) yang menyatakan bahwa multimedia visual yang dirancang secara instruksional dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan memori siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan menarik. Dalam pembelajaran berbasis mata pelajaran, multimedia visual tidak hanya dapat membantu siswa memahami konsep secara visual, tetapi juga mendukung pengajaran hubungan antarmata pelajaran secara terpadu.

b. Kelebihan multimedia

Peran multimedia dalam proses pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai elemen, sehingga meningkatkan efektivitas penyampaian informasi secara keseluruhan. Multimedia visual mampu memadukan teks, gambar, animasi, dan video yang dipadukan dalam satu kesatuan untuk saling melengkapi serta menyampaikan informasi pembelajaran. Menurut Ramadhani dan Nurhayati (2023), keunggulan multimedia visual antara lain meningkatkan keterlibatan pembelajaran, meningkatkan pemahaman konseptual mempercepat proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

c. Jenis multimedia

Multimedia secara umum dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan elemen penyusunnya. Menurut Susanto dan Lestari (2024), jenis multimedia dapat diklasifikasikan menjadi lima kategori utama, yaitu multimedia linier, multimedia interaktif, multimedia hipermedia, multimedia simulasi, dan multimedia naratif. Multimedia linier adalah jenis multimedia yang bersifat pasif, di mana pengguna hanya menjadi penonton, seperti video pembelajaran.

Sementara itu, multimedia interaktif memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui klik, drag, atau navigasi mandiri, seperti dalam modul interaktif atau aplikasi pembelajaran digital. Multimedia hipermedia merujuk pada media yang menyediakan tautan atau

link yang menghubungkan berbagai informasi, memungkinkan pengguna untuk menjelajahi materi secara bebas. Multimedia simulasi digunakan untuk menampilkan proses atau peristiwa yang sulit diamati secara langsung, seperti simulasi eksperimen sains. Adapun multimedia naratif digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk cerita atau narasi visual yang menarik dan edukatif. Setiap jenis multimedia ini memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik.

1) Multimedia Linier

Multimedia linier adalah jenis multimedia yang tidak memungkinkan adanya interaksi dari pengguna. Informasi disajikan secara berurutan dari awal hingga akhir tanpa kontrol dari pengguna. Contoh: video pembelajaran, film dokumenter edukatif. Ciri khas: alur informasi bersifat satu arah; pengguna hanya sebagai penerima pasif.

2) Multimedia Non-Linier

Multimedia non-linier memungkinkan pengguna untuk memilih dan menavigasi materi pembelajaran sesuai keinginan mereka melalui menu atau tautan yang tersedia. Contoh: presentasi dengan menu interaktif, LD pembelajaran.

Ciri khas: memberikan kebebasan eksplorasi kepada pengguna; cocok untuk pembelajaran mandiri.

3) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem. Dalam pembelajaran, jenis ini dianggap paling efektif karena dapat melibatkan siswa secara aktif. Contoh: aplikasi pembelajaran interaktif, kuis digital, permainan edukatif.

Ciri khas: Terdapat tombol navigasi dan umpan balik otomatis. Memadukan elemen teks, gambar, video, animasi, dan suara secara terpadu. Siswa dapat berinteraksi dengan konten secara langsung, seperti menjawab pertanyaan, memilih menu, atau mengikuti simulasi.

3. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi. dalam satu kesatuan. Media ini memungkinkan pengguna berpartisipasi secara aktif melalui antar muka yang tersedia (Munir, 2018). Dalam kegiatan pendidikan, multimedia interaktif dapat digunakan untuk memperluas pengalaman belajar siswa, menghadirkan simulasi yang mendekati situasi nyata, serta mendorong keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung. Penggunaannya juga memiliki beberapa kelebihan, seperti menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, mendukung siswa untuk belajar secara mandiri, dan membantu memperkuat pemahaman terhadap konsep melalui aktivitas interaktif. Menurut Mamat dalam Noverita (2019:20), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pembelajaran yang menggabungkan materi dari beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema utama. Pendekatan pembelajaran terpadu ini dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi peserta didik karena cakupan materinya luas dan membantu mereka memahami berbagai konsep secara menyeluruh.

b. Komponen Multimedia Interaktif

Komponen penting dalam multimedia interaktif meliputi User Interface (antarmuka pengguna) yang intuitif dan menarik. Konten berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti tombol navigasi, kuis, dan animasi responsive. Feedback sistem untuk memberi respon terhadap tindakan pengguna (Prasetya, 2022).

c. Kelebihan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki berbagai keunggulan dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. yang dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Menurut Sari dan Wibowo (2023), penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, memberikan umpan balik secara langsung, mempermudah pemahaman konsep melalui kegiatan eksplorasi, serta menyesuaikan proses belajar dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Selain itu, multimedia interaktif juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Penyajian materi yang menarik, beragam, dan kontekstual menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna sehingga

dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

4. Pembelajaran IPS SD

Pembelajaran IPS adalah proses belajar yang menghubungkan beberapa Pelajaran melalui tema tertentu, sehingga memberikan pengalaman yang berharga bagi siswa (Retno, 2018:25). Menurut Rachman (2018:20), pembelajaran IPS adalah metode yang terintegrasi dengan satu tema yang dikaitkan dengan pelajaran lain, disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan siswa, untuk menciptakan pengalaman belajar yang signifikan dan meningkatkan kompetensi siswa dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan sosial, dan nilai-nilai kebangsaan pada peserta didik. Sesuai dengan Permendikbud No. 37 Tahun 2018, pembelajaran IPS diarahkan untuk membentuk warga negara yang cerdas, aktif, dan bertanggung jawab terhadap masyarakat dan budaya bangsanya. Salah satu materi penting dalam IPS adalah "Indahnya Keragaman di Negeriku" yang mencakup konsep keberagaman suku bangsa, budaya, dan adat istiadat.

Salah satu materi penting dalam tema ini Peta Budaya, yaitu materi yang memperkenalkan kepada siswa mengenai persebaran budaya lokal berdasarkan wilayah geografisnya. Melalui pembelajaran tersebut, siswa dapat memahami bahwa setiap daerah di Indonesia mempunyai ciri khas budaya yang menjadi identitas masing-masing wilayah. Contohnya meliputi Rumah Gadang di Sumatera Barat, pakaian adat Bundo Kanduang, Tari Saman dari Aceh, serta Rumah Tongkonan dari Sulawesi Selatan. Pembelajaran IPS tentang peta budaya tidak hanya bertujuan menambah wawasan siswa, tetapi juga diharapkan mampu menumbuhkan sikap toleransi, rasa bangga terhadap budaya bangsa, dan kesadaran akan pentingnya persatuan di tengah keberagaman. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dikemas melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual, serta didukung media yang mampu menampilkan visualisasi dan interaksi, seperti multimedia interaktif berbasis peta budaya.

5. Peta Budaya

Budaya merupakan wujud hasil cipta, rasa, dan karya manusia yang tumbuh serta berkembang dalam kehidupan masyarakat, kemudian diwariskan secara berkelanjutan kepada generasi berikutnya. Menurut Koentjaraningrat yang dikutip dalam Research (2019), kebudayaan mencakup berbagai gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang terbentuk dalam kehidupan bermasyarakat. Lebih lanjut, ia menjelaskan bahwa kebudayaan terdiri atas berbagai unsur, antara lain sistem kepercayaan beserta upacara keagamaan, bahasa, kesenian, teknologi, sistem perekonomian, organisasi sosial, dan sistem politik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Yulia (2016) menyatakan bahwa kebudayaan Indonesia mencakup seluruh bentuk kebudayaan yang berkembang di tingkat nasional, baik yang berasal dari budaya daerah maupun budaya asing yang telah berakulturasi dengan masyarakat Indonesia. Kebudayaan nasional merupakan budaya yang diterima dan diakui sebagai identitas bangsa Indonesia.

Berdasarkan Merujuk pada berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan merupakan identitas yang terbentuk dari hasil pemikiran, perilaku, dan karya manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang diwariskan secara turun-temurun sehingga menjadi ciri khas suatu daerah atau kelompok masyarakat. Sebagai negara yang memiliki kekayaan budaya yang beragam dan diwariskan oleh para leluhur, Indonesia perlu menjaga, melestarikan, dan mengenalkan warisan budaya tersebut kepada generasi penerus agar keberadaannya tetap terpelihara dan tidak hilang oleh perkembangan zaman.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu mengenal dan memahami keragaman budaya, suku bangsa, agama, bahasa, serta adat istiadat yang ada di Indonesia

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian keragaman budaya di Indonesia.
2. Peserta didik mampu menyebutkan contoh warisan budaya Indonesia.
3. Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri keragaman di Indonesia.
4. Peserta didik mampu mengelompokkan bentuk-bentuk budaya di Indonesia.

a. keragaman budaya di Indonesia

Indonesia terbentuk dari berbagai suku yang berasal dari 38 provinsi. Hal ini tentu saja menciptakan keberagaman budaya yang khas, seperti rumah tradisional, keahlian khusus, dan tarian tradisional. Keberagaman budaya ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Nama-nama provinsi yang ada di Indonesia beserta keragaman.

No	Provinsi	Ibu Kota	Rumah Adat	Makanan Khas	Tarian Tradisional	Pakaian Adat
1	Aceh	Banda Aceh	Rumoh Aceh	Mie Aceh	Saman	UleeBalang
2	Sumatra Utara	Medan	Bolon	Bika Ambon	Tor-Tor	Ulos Batak
3	Sumatra Barat	Padang	Rumah Gadang	Rendang	Piring	Bundo Kanduang
4	Riau	Pekanbaru	Selaso Jatuh Kembar	Gulai Ikan Patin	Zapin Melayu	Teluk Belanga
5	Kepulauan Riau	Tanjungpinang	Rumah Belah Bubung	Otak-otak	Joget Dangkong	Kebaya Labuh
6	Jambi	Jambi	Kajang Leko	Tempoyak	Sekapur Sirih	Baju Kurung
7	Sumatra Selatan	Palembang	Limas	Pempek	Gending Sriwijaya	Aesan Gede
8	Bengkulu	Bengkulu	Bubungan Lima	Pendap	Andun	Baju Kurung Basemah
9	Lampung	Bandar Lampung	Nuwo Sesat	Seruit	Melinting	Tulang Bawang
10	Bangka Belitung	Pangkalpinang	Rumah Rakit	Lempah Kuning	Campak Laut	Paksian
11	DKI Jakarta	Jakarta	Kebaya Betawi	Kerak Telor	Topeng Betawi	Sadariah
12	Banten	Serang	Baduy	Sate Bandeng	Cokek	Baduy Dalam/Luar
13	Jawa Barat	Bandung	Julang Ngapak	Surabi	Jaipong	Pangsi
14	Jawa Tengah	Semarang	Joglo	Gudeg Solo	Gambyong	Jawi Jangkep
15	DI Yogyakarta	Yogyakarta	Joglo	Gudeg	Bedhaya	Kebaya dan Beskap
16	Jawa Timur	Surabaya	Joglo	Rujak Cingur	Reog Ponorogo	Pesa'an (Madura)
17	Bali	Denpasar	Gapura Candi Bentar	Lawar	Pendet	Payas Agung
18	Nusa Tenggara Barat	Mataram	Dalam Loka	Ayam Taliwang	Gendang Beleg	Baju Lambung
19	Nusa Tenggara Timur	Kupang	Mbaru Niang	Se'i Daging Sapi	Likurai	Pakaian Adat Sabu
20	Kalimantan Barat	Pontianak	Panjang	Pengkang	Zapin Tembung	King Baba/Nino
21	Kalimantan Tengah	Palangka Raya	Batang	Juhu Singkah	Tambun & Bungai	Sangkarut

22	Kalimantan Selatan	Banjarmasin	Banjar	Soto Banjar	Baksa Kembang	Bagajah Gamuling Baular Lulut
23	Kalimantan Timur	Samarinda	Lamin	Nasi Bekepor	Gong	Dayak Kenyah
24	Kalimantan Utara	Tanjung Selor	Baloy	Ikan Asap	Jugit	Ta'a dan Sapei Sapaq
25	Sulawesi Utara	Manado	Walewangko	Tinutuan	Maengket	Baju Baniang
26	Gorontalo	Gorontalo	Dulohupa	Binte Biluhuta	Saronde	Makuta
27	Sulawesi Tengah	Palu	Tambi	Kaledo	Dero	Nggembe
28	Sulawesi Barat	Mamuju	Boyang	Jepa	Pattudu	Baju Pokko
29	Sulawesi Selatan	Makassar	Tongkonan (Toraja)	Coto Makassar	Pakarena	Baju Bodo
30	Sulawesi Tenggara	Kendari	Buton	Sinonggi	Lulo	Baju Babu Nggawi
31	Maluku	Ambon	Baileo	Papeda	Cakalele	Cele
32	Maluku Utara	Sofifi	Sasadu	Ikan Bakar Rica	Dana-dana	Manteren Lamo
33	Papua	Jayapura	Honai	Papeda	Yospan	Koteka
34	Papua Barat	Manokwari	Mod Aki Aksa	Ikan Bakar Manokwari	Seka	Ewer
35	Papua Selatan	Merauke	Honai	Sagu Bakar	Aluyen	Koteka & Rok Rumbai
36	Papua Tengah	Nabire	Honai	Papeda	Wor	Koteka & Mahkota Bulang
37	Papua Pegunungan	Wamena	Honai	Ulat Sagu	Musyoh	Koteka dan Sali
38	Papua Barat Daya	Sorong	Rumah Kaki Seribu	Ikan Bakar khas Raja Ampat	Yospan	Baju Adat Moi

Menurut hasil tabel di atas, Indonesia ditandai oleh banyak keragaman budaya yang mendefinisikan identitasnya. bangsa dengan generasi bangsa kami, dan kami selalu mempertahankan dan mempertahankan nilai kita.

b. pengertian media peta budaya

Menurut Tanty yang dikutip oleh Widiyarni (2021:21), peta adalah gambaran dari permukaan bumi yang digambarkan pada bidang datar dengan menggunakan skala atau rasio tertentu. Peta ini merupakan representasi tradisional dari permukaan bumi yang disajikan dalam skala tertentu dan dalam keadaan yang datar (Rasinta, 2018: 1846).

Peta budaya merupakan gambar dari pulau yang dapat menyampaikan informasi mengenai variasi budaya yang terdapat di dalamnya. Peta ini menyajikan pandangan luas tentang provinsi serta keragaman yang terlihat dalam bentuk busana, tari, alat alat tradisional, dan rumah-rumah adat.

c. bentuk media peta budaya

Bentuk media pendidikan mengenai peta budaya dan komunikasi disajikan dalam bentuk presentasi PowerPoint yang telah diubah menjadi aplikasi yang bisa diakses melalui perangkat gadget. Konsep media budaya menggambarkan berbagai macam budaya yang ada di Indonesia, mencakup busana tradisional, tarian asli, alat perang tradisional, dan beragam jenis rumah adat.

Agar pembaca dapat memahami bentuk dari media peta budaya ini dapat di melihat dari desain berikut:



Gambar 2.1 desain peta budaya

d. Langkah Pembuatan PETBUD

Media Peta Budaya (PETBUD) dikembangkan dengan memanfaatkan beberapa perangkat lunak dan platform pendukung, yaitu PowerPoint, iSpring Suite, serta dua situs web konversi aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan aplikasi berbasis Android Tahapan pengembangan media PETBUD yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Menyusun materi pembelajaran dalam bentuk slide PowerPoint dengan memanfaatkan fitur **hyperlink** untuk menghubungkan setiap bagian materi secara interaktif.

1. Menonaktifkan fitur **on mouse click** serta seluruh tombol navigasi yang tidak diperlukan pada slide PowerPoint agar alur penggunaan media lebih terkontrol.
2. Mengonversi file PowerPoint menjadi format **HTML** menggunakan aplikasi iSpring Suite.

3. Mengubah hasil konversi HTML menjadi aplikasi Android melalui bantuan dua

platform pengembang aplikasi berbasis web.

4. Menginstal aplikasi yang telah dihasilkan ke perangkat Android sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Melalui tahapan tersebut, media PETBUD dapat dikembangkan menjadi aplikasi pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses oleh siswa menggunakan perangkat Android.

e. Fungsi media peta budaya

Media belajar memainkan peran penting sebagai pesan dan konten saat belajar terjadi. Media adalah komponen penting yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Presentasi pesan media belajar juga mencakup fitur-fitur lain: peningkatan motivasi untuk belajar, penyediaan pengetahuan dan diskusi yang menginspirasi.

peta budaya membantu dalam menggambarkan informasi yang rumit mengenai budaya secara langsung. Melalui pemakaian gambar, warna, dan foto, peta ini dapat menggambarkan perbedaan dan persamaan antar budaya yang berbeda. peta budaya juga bisa dimanfaatkan untuk mendukung promosi destinasi wisata dengan menekankan lokasi-lokasi wisata budaya, acara festival, dan warisan setempat. Ini berfungsi untuk menarik perhatian pengunjung yang berminat pada pengalaman budaya.

Berdasarkan dengan penjelasan di atas, media PETBUD berperan sebagai jembatan antara murid dan pengajar, memberikan informasi baru mengenai keanekaragaman budaya kepada para siswa, merangsang keingintahuan siswa mengenai keragaman budaya.

f. kevalidan media peta budaya

Menurut Nieveen yang dikutip dalam Firstananda (2019:30), kevalidan suatu produk pembelajaran ditentukan berdasarkan keterkaitan yang konsisten antarkomponen pembelajaran. Penilaian terhadap perangkat pembelajaran dilakukan melalui evaluasi oleh para ahli dengan menggunakan lembar validasi yang telah disusun oleh peneliti. Proses validasi tersebut mencakup penilaian terhadap aspek kualitas materi dan desain media. Suatu produk dinyatakan layak digunakan apabila hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa produk tersebut telah memenuhi kriteria kevalidan yang telah ditetapkan.

g. kepraktisan Media peta budaya

Kepraktisan sebuah produk berhubungan dengan seberapa mudah produk tersebut digunakan, seberapa menarik, dan seberapa berguna bagi

para guru dan siswa (Sari, 2020:22). Sebuah produk dapat dianggap praktis apabila kuesioner yang disebarkan menerima tanggapan positif mengenai pemanfaatan produk itu.

h. keefektifan Media Peta Budaya

Menurut Hamza dalam Firstananda (2019:31), efektivitas pembelajaran dapat diukur melalui tingkat ketercapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan. Peserta didik dinyatakan berhasil apabila hasil belajarnya pada kompetensi yang dinilai telah mencapai atau melampaui standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

6. Multimedia Interaktif Pada Materi Peta Budaya

Peta budaya dalam pembelajaran IPS kelas IV SD merupakan salah satu bagian penting dari Tema Indahnya Keragaman di Negeriku. Materi ini mengenalkan siswa pada keragaman budaya yang ada di Indonesia, seperti rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, senjata tradisional, dan makanan khas dari berbagai provinsi. Peta budaya berfungsi sebagai representasi visual yang membantu siswa memahami letak geografis dan kekayaan budaya tiap daerah di Indonesia. Namun, penyampaian materi ini sering kali masih bersifat tekstual atau statis, sehingga kurang menarik bagi siswa yang berada pada tahap perkembangan konkret dan visual.

Penggunaan multimedia interaktif dalam menyampaikan materi peta budaya sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Dengan multimedia interaktif, peta budaya dapat diolah menjadi tampilan digital yang memungkinkan siswa mengeklik wilayah tertentu dan menampilkan informasi budaya secara dinamis berupa gambar, video, audio narasi, dan animasi. Menurut Lestari dan Nugraha (2024), penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran kebudayaan mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memperkuat nilai-nilai toleransi dan nasionalisme. Selain itu, fitur seperti kuis interaktif dan game edukatif juga dapat disisipkan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi keberagaman budaya Indonesia.

Kesimpulan Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran materi Peta Budaya sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di kelas IV SD. Materi yang sebelumnya disampaikan secara tekstual kini dapat dikembangkan menjadi tampilan visual yang menarik serta bersifat interaktif, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan tampilan digital yang dilengkapi gambar, video, audio, dan animasi, siswa dapat lebih mudah memahami letak geografis serta kekayaan budaya tiap daerah di Indonesia. Selain memperkuat pemahaman konsep, penggunaan multimedia interaktif juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, toleransi, dan nasionalisme pada diri siswa. Oleh karena itu, Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif inovatif untuk memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada siswa dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

7. Karakteristik Siswa SD

Siswa sekolah dasar umumnya berusia antara 7 hingga 12 tahun dan berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir secara logis tetapi terbatas pada situasi nyata dan objek konkret. Mereka belum mampu memahami konsep abstrak secara menyeluruh, sehingga pembelajaran yang diberikan perlu dirancang menggunakan pendekatan yang kontekstual, konkret, dan visual. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti gambar, video, simulasi, dan permainan edukatif sangat membantu mereka dalam memahami materi pelajaran secara lebih baik.

Selain perkembangan kognitif, siswa Sekolah Dasar juga mengalami perkembangan sosial dan emosional. Mereka mulai belajar bekerja sama, memahami aturan sosial, serta menunjukkan rasa ingin tahu dan antusiasme yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. anak usia sekolah dasar juga sedang mengembangkan identitas diri dan membutuhkan penguatan dalam aspek afektif seperti kepercayaan diri, tanggung jawab, dan disiplin. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan memberi ruang eksplorasi sangat penting. Multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang relevan karena dapat memenuhi kebutuhan visual,

audio, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sekaligus mendukung perkembangan karakter positif dalam diri mereka.

Berdasarkan dalam pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik Dengan memahami karakteristik perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan gaya belajar siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV, pengembangan media pembelajaran menjadi lebih terarah dan tepat sasaran. Media yang efektif harus mampu merangsang logika konkret, mengakomodasi interaksi sosial, serta menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Multimedia interaktif menjadi pilihan yang sangat potensial karena dapat menjawab kebutuhan tersebut secara terpadu melalui visualisasi, interaksi, dan konten kontekstual

B. KAJIAN HASIL PENELITIAN TERDAHULU

1. Berdasarkan tiga penelitian terdahulu, terdapat kesamaan berupa fokus pengembangan media peta budaya sebagai sarana pembelajaran untuk mengenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada bentuk dan bahan media yang dikembangkan. Media PETBUD dalam penelitian ini dikembangkan dalam bentuk aplikasi digital dengan tampilan yang lebih modern dan interaktif. Media tersebut juga dilengkapi fitur pendukung, seperti gambar, musik, dan soal evaluasi, yang dirancang untuk meningkatkan daya tarik serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Salah satu penelitian yang relevan dilakukan oleh Herlina Ayu Artanti melalui penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN Kepatihan”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media MIBI layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melalui validasi ahli materi, ahli media, dan tahap uji coba produk. Berdasarkan hasil penilaian, media tersebut memperoleh skor rata-rata 3,77 yang termasuk dalam kategori baik (Artanti, 2018).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Asma Desi Ratna Sari dengan judul “Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran IPS untuk Siswa Kelas IV SDN Rejosari Gunungkidul” menunjukkan bahwa media Peta Budaya Indonesia yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan media tersebut didasarkan pada hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta diperkuat melalui uji coba produk. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, media tersebut mencapai skor rata-rata 4 dan termasuk dalam kategori baik (Sari, 2019).

Berdasarkan hasil telah terhadap penelitian terdahulu, terdapat persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran bertema peta budaya sebagai sarana untuk memperkenalkan keragaman budaya Indonesia kepada peserta didik. Namun demikian, terdapat perbedaan pada bentuk dan teknologi media yang digunakan. Penelitian ini mengembangkan media PETBUD dalam bentuk aplikasi digital yang dirancang lebih modern, interaktif, dan mudah digunakan. Selain menyajikan materi mengenai keragaman budaya Indonesia, aplikasi tersebut juga dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung, seperti gambar, musik, dan soal evaluasi. Kehadiran fitur-fitur tersebut diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa, membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, serta menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

B. KERANGKA BERPIKIR

Saat dilihat dalam proses belajar, siswa memerlukan alat yang dapat membantu pembelajaran demi mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam konteks ini, kerangka berpikir adalah gambaran konseptual mengenai cara peneliti seharusnya memahami perjalanan suatu penelitian yang akan dilaksanakan serta memberikan penjelasan sementara mengenai fenomena-fenomena yang ada.

Menjadi fokus dari permasalahan. Dengan berkembangnya media ini diharapkan proses pembelajaran akan berjalan lancar dan minat belajar siswa pun meningkat sehingga dapat menunjang proses pembelajaran. Dalam penelitian ini belajar, peneliti mengembangkan media pendidikan yang dimodelkan berdasarkan budaya populer dan dianggap mampu mendukung tujuan pembelajaran yang digunakan di kelas. Peneliti mengembangkan media pendidikan yang dimodelkan berdasarkan budaya populer dan dianggap mampu mendukung tujuan pembelajaran yang digunakan di kelas. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk digunakan pada mata pelajaran IPS kelas IV. Subtema tersebut menekankan pentingnya nilai kebersamaan di tengah keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Oleh karena itu, tema ini dipandang mampu menggambarkan kondisi masyarakat Indonesia yang terdiri atas berbagai suku, budaya, adat istiadat, dan tradisi, namun tetap hidup dalam semangat persatuan dan kebersamaan.

Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dengan Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku dipilih sebagai dasar pengembangan media karena memuat materi yang relevan dengan keberagaman budaya Indonesia.

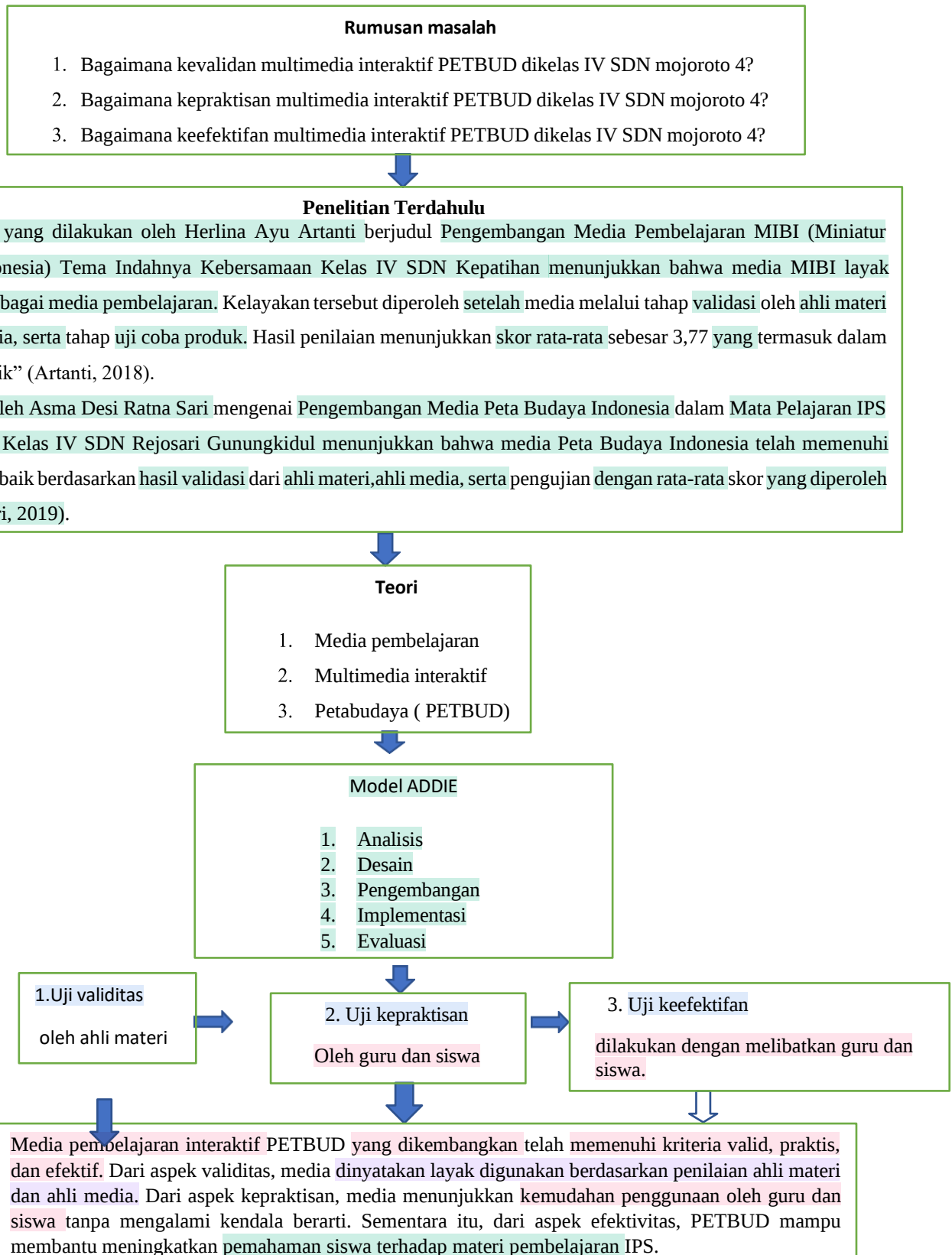
Melalui tema ini, siswa diharapkan dapat memahami, menghargai, dan

melestarikan kekayaan budaya bangsa sebagai bagian dari identitas nasional.

Media pembelajaran ini dirancang secara khusus berdasarkan materi yang terdapat dalam buku pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami budaya Indonesia dengan cara yang lebih mudah, menarik, dan kreatif. Melalui media tersebut, siswa diharapkan dapat mempelajari berbagai unsur budaya Indonesia secara lebih interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Media tersebut dapat diterapkan baik pada kegiatan pembelajaran tatap muka maupun pada kondisi pembelajaran yang pelaksanaannya masih memiliki keterbatasan. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif sarana pendukung yang mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran pada berbagai situasi dan kondisi pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disusun kerangka pemikiran yang menjadi dasar dalam pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya (PETBUD) pada mata pelajaran IPS Terpadu untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Kerangka pemikiran tersebut menggambarkan alur konseptual yang menjadi landasan dalam proses pengembangan media pembelajaran.



Gambar 2.2 kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. MODEL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang berfokus pada pengembangan produk pendidikan berupa multimedia interaktif. Produk yang dikembangkan diharapkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Prosedur pengembangan mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis (analisis), Design(perancangan), Development(pengembangan), Implementation(implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ADDIE digunakan karena tahapan pengembangannya tersusun secara sistematis bersifat fleksibel serta relevan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Branch, 2009; Pribadi, 2021). Dengan menggunakan model ini, setiap tahap pengembangan dapat dilakukan secara berurutan dan terarah sehingga kesalahan dalam proses pembuatan produk dapat diminimalkan. Selain itu, penerapan tahapan tersebut diharapkan mampu menghasilkan multimedia interaktif dengan kualitas yang lebih baik.

Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data awal berupa kebutuhan siswa, kesesuaian materi, dan kondisi pembelajaran di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Tahap desain dilakukan untuk merancang konten dan tampilan media berdasarkan hasil analisis. Tahap pengembangan mencakup pembuatan produk multimedia interaktif dengan memperhatikan aspek desain pembelajaran dan teknologi. Implementasi dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada siswa kelas IV. Tahap evaluasi dilaksanakan secara berkelanjutan untuk memperbaiki kekurangan produk. Evaluasi dilakukan secara formatif selama proses berlangsung, serta secara sumatif setelah uji coba media. Evaluasi ini melibatkan ahli materi, ahli media, guru, dan siswa sebagai pengguna akhir. Dengan demikian, seluruh proses pengembangan dilakukan secara komprehensif untuk memastikan media yang dihasilkan benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran (Wulandari & Sari, 2021). Model ADDIE dinilai mampu mengakomodasi kebutuhan kurikulum dan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Dalam pembelajaran ips di sekolah dasar, multimedia interaktif PETBUD dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan kehidupan siswa. Pengembangan tersebut sejalan dengan Kurikulum

Merdeka yang mendorong penerapan pembelajaran berbasis proyek serta pemanfaatan teknologi digital (Kemendikbudristek, 2022).



Gambar 1. 2 Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Pengembangan multimedia interaktif PETBUD yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas IV menerapkan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mojoroto 4 dengan melibatkan 28 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengembangan, tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif PETBUD Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik meliputi observasi wawancara, studi dokumentasi, dan penyebaran angket yang disesuaikan dengan tujuan pada setiap tahap penelitian.

B. PROSEDUR PENGEMBANGAN

Pengembangan multimedia interaktif (PETBUD) menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation Model ini mendukung proses pengembangan media yang dilakukan secara terarah dan sistematis. dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Tahap Analisis mengidentifikasi masalah pembelajaran dan kebutuhan siswa. Tahap Desain meliputi elemen perancangan multimedia, seperti animasi, narasi, dan kuis interaktif. Tahap Pengembangan meliputi pembuatan produk, diikuti validasi oleh ahli untuk memastikan kualitas. Implementasi dilakukan melalui uji coba di kelas 4 SD, sementara itu Evaluasi mengukur efektivitas melalui pre-test dan post-test. Pendekatan ini menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

1. analysis

Tahap analisis dimulai dengan melakukan analisis kinerja dan kebutuhan. Analisis kinerja mengungkapkan bahwa pembelajaran materi *Indahnya keragaman di negeriku di kelas IV SDN Mojoroto 4*, menghadapi beberapa tantangan, terutama dalam meningkatkan motivasi siswa serta pemahaman terhadap nilai-nilai budaya. Banyak siswa kesulitan memahami materi karena penyajiannya masih cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang interaktif, sehingga pembelajaran terasa kurang menarik dan berdampak pada rendahnya ketercapaian literasi budaya.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif PETBUD perlu disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah mengintegrasikan cerita dan visual interaktif mengenai berbagai prosesi budaya ke dalam media PETBUD. Media ini berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa karena materi pembelajaran dapat disampaikan secara menarik dan bermakna melalui pemanfaatan multimedia interaktif. Siswa diharapkan dapat mengaitkan materi “Indahnya Keragaman di Negeriku” dengan pengalaman yang lebih konkret, sehingga pemahaman dan apresiasi mereka terhadap budaya dapat meningkat secara signifikan.

2. design

Multimedia berbasis interaktif (PETBUD) dirancang untuk mengintegrasikan materi *Indahnya keragaman di negeriku* ke dalam pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media ini dikembangkan dengan menampilkan proses animasi melalui visual yang menarik, dilengkapi narasi audio yang menjelaskan setiap tahapannya. Setiap tahap proses dijelaskan secara detail untuk membantu siswa memahami nilai-nilai budaya yang melekat dalam tradisi tersebut.

Media tersebut turut dilengkapi fitur interaktif, seperti kuis berbasis cerita yang menguji pemahaman siswa tentang tradisi. Siswa diberikan tantangan dalam bentuk pertanyaan atau aktivitas untuk memicu diskusi dan memperkuat pemahaman mereka. Aktivitas pembelajaran Media ini dirancang agar siswa tidak sekadar mengenal tradisi budaya, tetapi juga memahami relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan

ini, multimedia interaktif (PETBUD) diharapkan dapat meningkatkan literasi siswa sekaligus memperkaya pengalaman belajar mereka di kelas.

3. development

Tahap Development dalam model ADDIE merupakan tahap pelaksanaan dari rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, pengembang mulai memproduksi bahan ajar atau media, termasuk pembuatan media pembelajaran interaktif yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan video. Semua elemen ini disusun sesuai dengan storyboard dan desain antarmuka pengguna yang telah ditetapkan. Penggunaan software pengembangan seperti *Adobe Animate*, *Articulate Storyline*, atau aplikasi pembuat konten digital lainnya sangat umum digunakan pada tahap ini. Selain pengembangan teknis, tahap ini juga mencakup pengujian fungsional awal (*alpha test*) untuk memastikan bahwa semua fitur media dapat berjalan sesuai rencana.

Pada proses pengembangan multimedia PETBUD, prinsip desain pembelajaran multimedia yang harus diintegrasikan secara konsisten. Prinsip seperti segmentasi, signaling, dan kontiguitas membantu siswa memproses informasi dengan lebih efektif dan tidak mengalami beban kognitif berlebih. Oleh karena itu, multimedia harus dibangun secara modular, interaktif, dan mudah dinavigasi supaya selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Setelah versi awal produk selesai, dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media guna memperoleh masukan terkait isi, tampilan, serta efektivitas media tersebut. Tahap development menjadi sangat penting karena kualitas akhir produk multimedia sangat ditentukan oleh ketepatan implementasi desain dan kecermatan dalam pengujian awal.

4. implementation

Tahap implementasi merupakan proses penerapan multimedia interaktif PETBUD yang telah dikembangkan. Tahap ini Data mengenai kepraktisan produk diperoleh dari hasil angket tanggapan guru dan siswa. Selain itu, tahap implementasi juga melibatkan uji coba untuk mengevaluasi respon pengguna serta menilai kualitas produk secara keseluruhan. Pada penelitian ini, terdapat dua jenis uji coba yang dilakukan sebelum produk diterapkan.

secara penuh, Tahap pengujian dilakukan melalui dua jenis uji coba, yakni uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas melibatkan delapan siswa kelas IV, sedangkan uji coba luas diikuti oleh 20 siswa kelas IV. Tujuan uji coba ini adalah untuk menilai sejauh mana multimedia interaktif PETBUD dapat berfungsi secara efektif dalam pembelajaran. Indahnya keragaman di negeriku, serta mengukur dampaknya terhadap peningkatan literasi budaya siswa. Berikut ini adalah tabel hasil angket respon guru.

5. *evaluation*

Tahap Evaluation dalam model ADDIE dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi produk multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan secara bertahap selama proses desain dan pengembangan, melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, serta uji coba terbatas kepada pengguna. Saran dari para ahli dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan terhadap isi, tampilan, navigasi, dan aspek pedagogis dalam media. Evaluasi sumatif dilakukan setelah tahap implementasi untuk mengukur dampak penggunaan media terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.

Pada tahap evaluasi, instrumen yang digunakan meliputi kuesioner tanggapan dari siswa dan guru, lembar pengamatan, serta tes untuk mengukur hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Data hasil evaluasi selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik media PETBUD. Hasil analisis tersebut juga dijadikan dasar dalam melakukan revisi akhir sebelum media dinyatakan layak untuk diterapkan secara lebih luas. Evaluasi yang dilakukan secara sistematis penting untuk memastikan bahwa media yang dibuat tidak hanya memiliki tampilan visual yang menarik, tetapi juga mampu memberikan manfaat nyata dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, tahap evaluation merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari siklus pengembangan media menggunakan model ADDIE.

B. DESAIN PENGEMBANGAN

Rancangan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai pedoman dalam proses pengembangan produk. Model ADDIE merupakan kerangka pengembangan sistem pembelajaran yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pada tahap perancangan (design), peneliti menetapkan tujuan pembelajaran, menyusun materi ajar yang mengacu pada Kurikulum Merdeka, merancang alur tampilan melalui flowchart, serta membuat rancangan antarmuka pengguna dalam bentuk storyboard. Selain itu, komponen interaktif pada media PETBUD, seperti tombol navigasi, animasi, narasi, dan soal interaktif, turut dirancang pada tahap ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna untuk meningkatkan efektivitas pemahaman siswa. Desain konten disusun dengan menyesuaikan gaya belajar siswa sekolah dasar yang membutuhkan elemen visual dan audio yang menarik serta penggunaan bahasa yang sederhana. Penentuan warna, font, dan ilustrasi juga dikembangkan agar sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia 9–10 tahun. Selain itu, instrumen evaluasi yang mencakup penilaian formatif dan sumatif disusun pada tahap ini sebagai acuan dalam pengujian efektivitas media.

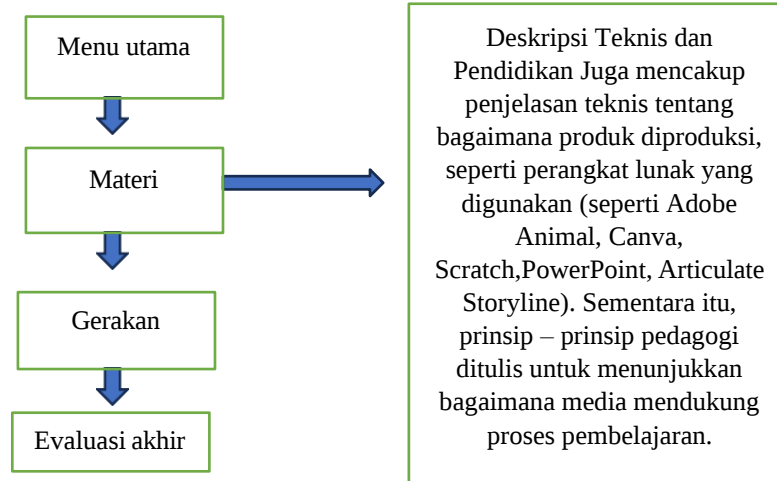
Langkah pertama dalam desain adalah mengembangkan tujuan umum dan spesifik untuk media atau produk yang sedang dikembangkan. Tujuan ini sesuai dengan kebutuhan belajar Anda, keterampilan dasar, dan karakteristik siswa. Tujuan produk juga ditentukan secara eksplisit. Misalnya, ini telah ditentukan secara eksplisit untuk siswa sekolah dasar Kelas IV menggunakan materi tertentu.

Spesifikasi produk awal dikompilasi berdasarkan tujuan dan kebutuhan pengguna. Spesifikasi ini mencakup Desain Visual: Skema Warna, Indikator, Ukuran Font, Simbol dan Elemen Grafik Lainnya. Struktur Konten: Urutan pengiriman material, distribusi bab atau topik, persiapan untuk kuis atau evaluasi. Fungsi Interaktif: Misalnya, tombol navigasi, animasi, efek suara, umpan balik mobil, permainan pendidikan, dll. Platform Pengembangan: adalah produk berbasis PowerPoint interaktif, aplikasi Android, HTML5, dan

Membuat sketsa atau model kawat Desain pertama divisualisasikan dalam bentuk sketsa atau bingkai kawat. Sketsa ini menunjukkan posisi elemen di setiap sisi atau di layar. Contoh: Halaman pembuka menampilkan logo, judul, dan tombol "Start". Bahan samping menunjukkan teks, ilustrasi, dan teks utama untuk tombol navigasi.

Pertanyaan yang ditampilkan di halaman peringkat, dan pilihan dan umpan balik dijawab. Diagram alir (diagram aliran) Diagram aliran digunakan untuk menggambarkan navigasi antara bagian -bagian dalam alur kerja atau media. Diagram ini menunjukkan hubungan antara karakteristik dan jalur yang diserahkan pengguna, menunjukkan kisaran dari menu utama hingga materi, gerakan, dan evaluasi akhir. Deskripsi Teknis dan Pendidikan Juga mencakup penjelasan teknis tentang bagaimana produk diproduksi, seperti perangkat lunak yang digunakan (seperti *Adobe Animal*, *Canva*, *Scratch*, *PowerPoint*, *Articulate Storyline*). Sementara itu, prinsip – prinsip pedagogi ditulis untuk menunjukkan bagaimana media mendukung proses pembelajaran.

Diagram ini digunakan untuk menggambarkan navigasi antara bagian-bagian dalam alur kerja atau media. Diagram ini menunjukkan hubungan antara karakteristik dan jalur yang ditempuh pengguna, menunjukkan rentang dari menu utama hingga materi, Gerakan, dan evaluasi akhir.



Secara visual, Petbud menggunakan gaya desain yang ramah dan penuh warna dan termasuk karakter animasi lokal sebagai panduan. Materi ini disajikan secara naratif dan dilengkapi dengan ilustrasi dan audio untuk mendukung teks dalam berbagai gaya belajar untuk siswa. Desain interaktif memungkinkan siswa menjawab pertanyaan secara langsung dalam aplikasi, mengulangi bagian materi yang belum dipahami dan menerima umpan balik langsung. Untuk meningkatkan semangat keanekaragaman dan toleransi, media ini mengambil contoh nyata keragaman budaya Indonesia melalui video pendek dan permainan pendidikan. Semua elemen media dikembangkan berdasarkan perangkat lunak yang disetujui seperti Adobe Animate dan Articulate Storyline, dan dapat diakses secara offline.

C. TEMPAT DAN WAKTU PERANCANGAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan pengembangan multimedia interaktif PETBUD, khususnya dalam hal pelaksanaan Kurikulum Merdeka dan penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS. Siswa kelas IV di sekolah ini menjadi subjek utama karena mereka sedang mempelajari materi Indahnya Keragaman di Negeriku yang termasuk dalam Tema pada pembelajaran IPS Terpadu. Selain itu, guru kelas IV di SDN Mojoroto 4 memiliki keterbukaan terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi, yang menjadikan sekolah ini sebagai mitra strategis dalam penelitian pengembangan.

Adapun rincian waktu perancangan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 pelaksanaan penelitian

No	Kegiatan	Maret	April	mei	juni	juli	Sep
1	Observasi	✓	✓				
2	Penyusunan Judul		✓	✓			
3	Seminar Proposal				✓	✓	
4	Bimbingan dan Perbaikan Skripsi					✓	✓
5	Perizinan Penelitian						✓
6	Pengumpulan Data						
7	Sidang Skripsi						

D. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian adalah perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan selama proses pengembangan dan evaluasi produk multimedia interaktif. Dalam penelitian ini, penyusunan instrumen disesuaikan dengan kebutuhan pada setiap tahapan model ADDIE, mulai dari tahap analisis kebutuhan, validasi oleh para ahli, hingga pelaksanaan uji coba dalam skala terbatas dan skala luas. Instrumen yang digunakan mencakup angket validasi bagi ahli materi dan ahli media, angket tanggapan siswa dan guru, pedoman wawancara, lembar observasi, serta tes hasil belajar. Seluruh instrumen tersebut dirancang berdasarkan indikator yang berkaitan dengan mutu media pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa.

Instrumen validasi ahli dirancang menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban. Penilaian dalam instrumen tersebut mencakup kesesuaian materi, kelayakan penggunaan bahasa, kualitas tampilan, tingkat interaktivitas, dan kegunaan media. Adapun angket untuk guru dan siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai pemahaman, minat, kemudahan dalam menggunakan media, serta manfaat multimedia interaktif PETBUD selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain angket, penelitian ini juga menggunakan lembar observasi untuk mengamati tingkat keterlibatan siswa ketika menggunakan media pembelajaran. Pedoman wawancara disusun sebagai acuan dalam memperoleh informasi secara lebih mendalam dari guru mengenai pengalaman, tanggapan, dan penilaian terhadap penggunaan media PETBUD. Adapun tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah memanfaatkan media pembelajaran.

Sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data, seluruh instrumen penelitian terlebih dahulu melalui tahap validasi isi dan penelaahan terhadap kejelasan redaksi setiap butir pertanyaan agar instrumen yang digunakan memenuhi kriteria kelayakan.

E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini dirancang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menilai kualitas multimedia interaktif yang dihasilkan. Sesuai dengan tahapan model ADDIE, pengumpulan data dilakukan pada setiap fase pengembangan, dimulai dari analisis kebutuhan, validasi oleh para ahli, hingga tahap uji coba produk. Teknik yang digunakan dalam memperoleh data meliputi observasi, wawancara, penyebaran angket, dan dokumentasi.

Observasi dilaksanakan untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran serta tingkat keterlibatan siswa selama proses berlangsung tersebut berlangsung menggunakan media PETBUD. Sementara itu, wawancara dengan guru kelas IV dilakukan untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan pembelajaran kondisi yang dihadapi di kelas, serta berbagai kendala dalam menyampaikan materi "Indahnya Keragaman di Negeriku". Informasi yang diperoleh melalui kedua teknik tersebut menjadi dasar dalam proses pengembangan dan penyempurnaan multimedia interaktif PETBUD.

Angket dalam penelitian ini disusun dalam bentuk kuesioner tertutup dan terbuka yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media guru dan siswa. Instrumen tersebut digunakan untuk menilai mutu isi, tampilan, kegunaan, dan daya tarik media yang dikembangkan. Hasil angket dari para ahli dimanfaatkan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan produk pada tahap development. Sementara itu, angket yang diisi oleh guru dan siswa digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pada tahap implementation. Selain angket, dokumentasi berupa foto, video, dan catatan selama proses pengembangan turut digunakan untuk melengkapi serta memperkuat data kualitatif. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data ini diharapkan menghasilkan data yang lebih lengkap, kredibel, dan mampu mendukung validitas hasil penelitian.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan terhadap objek secara terencana dan sistematis atau aktivitas yang menjadi fokus penelitian. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Untuk mendukung pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan pedoman observasi yang disusun berdasarkan indikator tertentu agar kegiatan pengamatan berlangsung lebih terarah. Kisi-kisi pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebelum proses dan penelitian pengembangan Tujuan dari kegiatan ini guna memperoleh informasi serta tanggapan dari guru khususnya yang berkaitan dengan permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran di SDN mojoroto 4 kota kediri. Pedoman wawancara sebagai berikut:

No	Aspek yang diamati	Jawaban
1	Bagaimana proses dikelas IV	
2	Apa saja sumber belajar yang digunakan untuk menunjang prestasi siswa ?	
3	Kesulitan apa saja yang ditemui saat menggunakan sumber belajar yang bisa digunakan dalam pembelajaran?	
4	Apakah sebelumnya pernah mengembangkan media pembelajaran ?	
5	Bagaimana karakteristik siswa kelas IV ?	

Sumber: (Cherly Ana Safitri et al, 2020)

Adapun kisi-kisi penilaian yang digunakan meliputi beberapa aspek penting, seperti kualitas visual dan visual dan audio, keterkaitan konten dengan kurikulum. Setiap aspek dinilai secara detail melalui indikator-indikator yang telah ditentukan, seperti yang tercantum dalam tabel berikut.

Tabel.3.5 Instrumen Lembar Validasi
Pengembangan Media pembelajaran petabudaya untuk Ahli Media

No	Aspek penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Teks, Audio dan Visual	1. Tampilan di dalam media pembelajaran sudah jelas.					
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas IV					
		3. Bentuk media yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV					
2.	Media	4. Media pembelajaran dapat digunakan kembali lain waktu					
		5. Alur penggunaan media yang menarik					
3.	Manfaat	6. Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					
		7. Siswa mampu belajar secara mandiri dengan pembelajaran					
		8. Menimbulkan rasa ingin tahu pada siswa					
		9. Materi yang disajikan jelas dan mudah diterima oleh siswa					
		10. Kemampuan belajar siswa dalam memahami materi					
Jumlah Skor							
Skor Maksimal							
Presentasi Skor							

(sumber : Anjani, 2013)

Lembar validasi materi pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui kevalidan materi pembelajaran pembelajaran. Pada lembar ini terdapat angket ahli materi pembelajaran. Adapun kisi-kisiangket terkait penilaian ahli materi seperti dibawah berikut.

Lembar validasi materi pembelajaran adalah instrumen penting yang menilai sejauh mana materi untuk memenuhi tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, dan sifat -sifat kurikulum yang berlaku. Melalui survei yang diselesaikan oleh para ahli materi, proses validasi ini memungkinkan pengembang, umpan balik obyektif dan konstruktif dalam kaitannya dengan kejelasan konten, akurasi konteks, presentasi sistematis, dan keselarasan dengan pengembangan kognitif siswa. Oleh karena itu, hasil verifikasi ini memberikan dasar untuk revisi dan peningkatan materi agar lebih efektif dan sesuai dalam proses pembelajaran.

106

Penggunaan angket respon guru bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan atau respon dari guru sebagai pengguna utama media ini dalam konteks pengajaran. Angket ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang mungkin memerlukan perbaikan atau penyempurnaan lebih lanjut. Adapun kisi-kisi angket respon guru, yang mencakup berbagai aspek penting seperti kualitas materi, kemudahan penggunaan, dan relevansi dengan kebutuhan pembelajaran, dapat dilihat tabel dibawah ini. Selain itu, survei respon guru memberi para pendidik kesempatan untuk mengomunikasikan masukan mereka secara langsung berdasarkan pengalaman saat menggunakan media petabudaya dalam proses pembelajaran mereka. ini sangat penting untuk mengidentifikasi kekuatan media dan dasar untuk evaluasi dan pengembangan lebih lanjut, memungkinkan media untuk beradaptasi dengan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran kelas.

Selain angket respons guru, peneliti juga menggunakan angket respons siswa untuk mengukur kepraktisan media PETBUD. Angket ini dirancang untuk memperoleh tanggapan siswa sebagai pengguna utama media pembelajaran tersebut. Melalui angket ini, peneliti dapat mengetahui pengalaman siswa saat menggunakan PETBUD, termasuk sejauh mana media membantu mereka memahami materi, kemudahan dalam penggunaannya, serta daya tarik media bagi siswa. Angket respons siswa diberikan pada akhir penelitian pengembangan setelah siswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan dan berinteraksi langsung dengan media PETBUD. Kisi-kisi angket respons siswa mencakup beberapa aspek, antara lain keterlibatan siswa, kemudahan penggunaan, efektivitas penyampaian materi, dan kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. Rincian kisi-kisi tersebut disajikan pada tabel berikut. Keterlibatan siswa secara langsung penting dilakukan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran secara objektif dan menyeluruh, sehingga kualitas media PETBUD dapat diketahui dengan lebih baik

F. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang menerapkan model ADDIE. Data penelitian dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan observasi dan dokumentasi dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif serta deskriptif kualitatif. Penggunaan kedua teknik analisis tersebut disesuaikan dengan karakteristik dan jenis data yang diperoleh, sehingga hasil analisis dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai temuan dalam penelitian.

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari validasi para ahli angket tanggapan guru serta angket respons siswa. Pengolahan data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata, persentase, serta menentukan kategori kelayakan media berdasarkan skor yang diperoleh. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menggambarkan tingkat kualitas multimedia interaktif PETBUD baik dari aspek isi tampilan maupun fungsionalitasnya. Proses penilaian mengacu pada skala Likert beserta pedoman interpretasi skor yang telah ditetapkan.

1. Kevalidan

Penilaian kelayakan media petabudaya pada pembelajaran IPS materi “keindahan di negara negeriku” oleh tim ahli dianalisis dengan uji deskriptif persentase dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(sudijono,2015)

Keterangan:

- **P** = persentase hasil penilaian.
- **f** = jumlah skor yang diperoleh dari hasil penilaian.
- **N** = jumlah skor maksimum atau skor keseluruhan.

2. Kepraktisan

Pada kepraktisan yaitu data yang terdapat berupa pengujian kepraktisan media melalui instrument berupa kuisioner. Kuisioner ini diberikan kepada guru dan siswa setelah melaksanakan kegiatan penelitian yang menggunakan media Petabudaya. pada penilaian data kepraktisan yang digunakan ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase sebagai berikut:

3. Keefektifan

Keefektifan multimedia interaktif PETBUD dianalisis berdasarkan hasil tes yang dikerjakan peserta didik sebelum pembelajaran (pretest) dan setelah pembelajaran (posttest) menggunakan media yang dikembangkan. Data keefektifan diperoleh dari rata-rata nilai hasil belajar peserta didik kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat efektivitas multimedia interaktif PETBUD dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Hasil analisis tersebut dijadikan dasar untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Instrumen evaluasi terdiri atas 10 soal berbentuk pilihan ganda yang diberikan pada tahap pretest serta 10 soal uraian yang digunakan pada posttest. Masing-masing butir soal memiliki skor maksimum sebesar 10. Skor hasil tes kemudian diolah dan dianalisis menggunakan rumus berikut.

Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Selanjutnya, data hasil wawancara dan observasi dikelompokkan untuk menemukan tema-tema yang muncul yang muncul penting seperti kebutuhan pembelajaran, keefektifan penggunaan media, serta respons peserta didik. Data dokumentasi seperti catatan lapangan, foto, dan video digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan. Analisis dilakukan secara berkesinambungan selama proses pengembangan dan uji coba media berlangsung. Dengan pendekatan triangulasi data, validitas dan reliabilitas hasil analisis dapat ditingkatkan, sehingga mampu menggambarkan mutu dan pengaruh media interaktif yang dikembangkan secara menyeluruh.

H.METODE, UJI COBA, DAN ATAU VALIDASI PRODUK

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Branch, 2018). Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif PETBUD atau Pendidikan Budaya pada materi “Keindahan di Negeriku” untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Setiap tahapan dalam model ADDIE disesuaikan dengan kebutuhan serta kondisi di SDN Mojojoto 4 Kota Kediri agar produk yang dikembangkan relevan dan dapat diterima oleh pengguna. Dengan demikian, penerapan metode ini diharapkan dapat menghasilkan media yang tidak hanya layak digunakan tetapi juga sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Tahap Analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik materi serta keterbatasan yang terdapat dalam proses pembelajaran sebelumnya. Data pada tahap ini dikumpulkan melalui observasi kelas wawancara guru dan studi kurikulum. Berdasarkan temuan ini para peneliti merancang desain multimedia interaktif pertama untuk merespons dengan cepat siswa sesuai dengan gaya belajar mereka. Tingkat desain (*desain*) termasuk diagram alur perencanaan, pembuatan *storyboard*, dan konten media yang menarik dan navigasi. Prinsip - prinsip untuk mengajar desain seperti kejernihan tujuan, konsistensi visual, dan interaksi menjadi perhatian utama (Clark & Mayer,

2016). Tujuan dari fase ini adalah untuk membuat desain yang memungkinkan siswa dengan mudah membuat konsep keanekaragaman dengan cara yang menyenangkan.

Tahap pengembangan (*Development*) melibatkan produksi produk awal berdasarkan desain yang disiapkan. Pengembangan ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *Authoring Tools* seperti Adobe Animate dan *Articulate Storyline*. Ini memungkinkan untuk integrasi teks, gambar, animasi, dan tes interaktif. Setelah produk awal selesai, verifikasi ahli media dan materi dilakukan untuk menilai kelayakan konten, penampilan, dan minat media. Revisi ini didasarkan pada saran dari validator untuk menyelesaikan produk. Menurut Sugiyono (2019), partisipasi anggota dalam proses verifikasi sangat penting untuk memastikan kualitas produk dan relevansi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna akhir.

Tahap implementasi (*Implementation*) dimaksudkan untuk menguji penggunaan produk di lapangan sampai batas tertentu. Produk ini diuji untuk siswa Kelas IV di SDN Mojoroto 4 Kediri Kota untuk membantu siswa memahami materi dengan memeriksa tingkat seberapa baik mereka dapat menggunakan media Petbud. Pada tahap ini, guru kelas juga terlibat dalam memberikan masukan terkait penggunaan media dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Hasil implementasi memberikan dasar untuk pengetahuan tentang efektivitas media awal untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang keanekaragaman budaya. Menurut Alqahtani dan Rajkhan (2020), partisipasi guru dalam implementasi media digital dapat meningkatkan efektivitas integrasi teknologi untuk pembelajaran.

Tahap evaluasi (*Evaluation*) dilaksanakan melalui evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi tetapi penilaian komprehensif dilakukan setelah media digunakan. Data dari penilaian digunakan untuk menentukan kekuatan kelemahan dan perbaikan yang diperlukan oleh media PETBUD. Penilaian termasuk wawancara instrumen siswa, wawancara guru, dan pemahaman siswa. Tujuan akhir dari penilaian ini adalah untuk memastikan bahwa media buruk hewan peliharaan tidak hanya layak, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa Indonesia (Mayer, 2021). Menggunakan metode Addie adalah apa yang kita harapkan untuk melihat media ini menjadi pembelajaran alternatif yang menarik dan bermakna.

Uji coba produk dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Tahap uji coba terbatas melibatkan sejumlah kecil siswa kelas IV untuk mengetahui kelayakan awal media PETBUD, kemudahan penggunaannya, serta daya tarik media bagi siswa. Selama pelaksanaan, peneliti melakukan observasi langsung, membagikan angket kepada siswa, dan melakukan wawancara singkat guna memperoleh umpan balik. Hasil uji coba terbatas tersebut digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk sebelum diterapkan dalam skala yang lebih luas.

Tahap berikutnya adalah uji coba lapangan yang melibatkan seluruh siswa kelas IV di SDN Mojoroto 4. Pada tahap ini, media PETBUD diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya dengan pendampingan guru kelas. Selain itu, dilakukan pengamatan terhadap efektivitas media dalam membantu siswa memahami materi “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Uji coba lapangan juga mencakup penilaian hasil belajar siswa melalui latihan dan kuis interaktif yang tersedia dalam media.

Validasi produk dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk menilai kualitas isi serta tampilan media yang dikembangkan. Tahap ini dilaksanakan sebelum uji coba dengan menggunakan instrumen yang disusun berdasarkan kriteria penilaian tertentu. Ahli materi menilai ketepatan isi, kesesuaian materi dengan kurikulum, dan kedalaman pembahasan. Sementara itu, ahli media mengevaluasi desain grafis, kemudahan navigasi, interaktivitas, serta estetika tampilan media (Yuliani et al., 2021).

Melalui proses validasi dan uji coba yang dilakukan secara bertahap, multimedia interaktif PETBUD diharapkan dapat memenuhi standar kualitas media pembelajaran. Proses tersebut tidak hanya bertujuan meningkatkan mutu produk, tetapi juga menjadi bagian dari evaluasi berkelanjutan untuk menghasilkan inovasi pembelajaran yang adaptif, partisipatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar (Arsyad, 2021).

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

1. Analisis (analysis)

Penelitian Research and Development (R&D) ini bertujuan mengembangkan produk berupa multimedia interaktif PETABUD yang berisi materi “Indahnya Keragaman di Negeriku” untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media tersebut diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta membantu peserta didik memahami konsep keberagaman budaya Indonesia melalui kegiatan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Pemilihan sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian didasarkan pada ketersediaan sarana pembelajaran yang mendukung penerapan multimedia interaktif berbasis teknologi. Selain itu, sekolah ini memiliki kebutuhan terhadap pengembangan multimedia interaktif yang lebih menarik guna menumbuhkan motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas IV membutuhkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif Petabudaya (PETBUD) yang memuat materi “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif PETBUD memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran termasuk ketika menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi “Indahnya Keragaman di Negeriku”.

2. Desain (perancangan)

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tahapan pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis, yang dilakukan sebagai langkah awal untuk menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah yang dihadapi, serta menghimpun informasi yang diperlukan sebagai landasan pengembangan produk.

a. Analisis (Analysis)

1. Analisa Kebutuhan

Multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, sekaligus memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran secara efektif menarik dan inovatif. Menurut Haflost dalam Ratnaningtyas (2023), multimedia interaktif adalah sistem pembelajaran berbasis sistem berbasis komputer yang mengintegrasikan perangkat lunak (software) untuk mengolah serta menyajikan berbagai elemen media dalam satu kesatuan. Elemen tersebut dapat berupa gambar, video, foto, grafik, animasi, teks, suara, dan data yang saling terhubung untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik. Multimedia interaktif dioperasikan melalui program komputer yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran. Karakteristik ini menjadikan multimedia interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik agar lebih aktif dan interaktif dalam mengikuti pembelajaran yang bermakna.

2) Analisis Kinerja

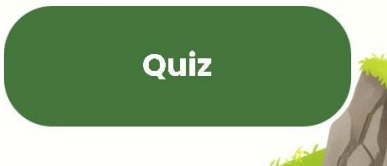
Berdasarkan analisis kebutuhan mengenai penggunaan multimedia interaktif Peta Budaya (PETABUD), diketahui bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menunjang kelancaran proses belajar. Penerapan multimedia interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan lisan dari guru. Kondisi tersebut mendorong siswa agar lebih aktif dan memiliki motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa multimedia interaktif PETABUD merupakan salah satu media penting yang dapat membantu guru menyampaikan materi dan memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih efektif. Untuk memperoleh data yang lebih mendalam, peneliti kemudian membagikan instrumen penelitian berupa angket kepada siswa. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai berbagai kendala dan pengalaman belajar yang mereka alami selama proses pembelajaran, terutama berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran pada materi "Indahnya Keragaman di Negeriku". Melalui instrumen tersebut, siswa memberikan respons terhadap beberapa pernyataan yang berkaitan dengan kebutuhan, kesulitan, serta pengalaman mereka dalam mempelajari materi tersebut.

3. Desain Awal Multimedia Interaktif

Tahap kedua dari prosedur pengembangan multimedia interaktif ini adalah desain. Pada tahap ini peneliti menyiapkan materi untuk dimasukkan ke dalam multimedia interaktif. Selanjutnya adalah menyiapkan background yang akan menarik minat siswa untuk mengenal budaya di daerah. Setelah itu adalah pembuatan background yaitu menentukan gambar-gambar dan icon-icon penunjang yang akan dibutuhkan pada background multimedia interaktif. Pada langkah terakhir adalah memasukkan audio sesuai dengan teks yang dibutuhkan pada media pembelajaran.

Tabel 4.1 Desain awal multimedia Interaktif

No	Gambar	Keterangan
1.		Pada desain awal, multimedia terdiri atas halaman pembuka yang menampilkan judul aplikasi, animasi, dan tombol mulai.
2.		Setelah masuk ke menu utama, pengguna dapat memilih beberapa menu, seperti petunjuk penggunaan, kompetensi pembelajaran, materi.
		Soal evaluasi sebagai tahap terakhir dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

B. Data Uji Coba

1. Uji Validasi Ahli

Dalam tahapan pengembangan multimedia interaktif ini di lakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan media sebelum di implementasikan secara langsung kepada subjek penelitian. Uji validasi multimedia interaktif melalui 2 tahap yaitu validasi ahli media dan uji ahli materi.

1. Validasi Ahli Materi

Hasil uji validasi materi pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui kevalidan dari materi yang ada di dalam multimedia interaktif yang telah dibuat. Angket validasi materi dikembangkan sebagai tolak ukur dalam menilai kelayakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Angket validasi materi pembelajaran telah di validasi oleh validator ahli materi Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd pada tanggal 11, Mei 2026.

Tabel. 4.2 Hasil penilaian validasi materi

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi	1. Kesesuaian materi dalam Multimedia Interaktif (PETBUD) dengan tujuan pembelajaran					√
		2. Materi mencakup konsep Indahnya Keragaman di Negeriku secara utuh dan tepat					√
		3. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa					√
2	Ketepatan Konsep	4. Tidak terdapat kesalahan konsep IPS dalam materi Indahnya Keragaman di Negeriku					√
		5. Contoh dan latihan soal disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV					√
		6. Konsep materi Indahnya Keragaman di Negeriku tersampaikan dengan tepat melalui Multimedia Interaktif (PETBUD)					√

		7. Aktivitas Aktivitas dalam Multimedia Interaktif (PETBUD) mencerminkan penerapan pembelajaran pada materi Indahnya Keragaman di Negeriku					√
3	Kejelasan Instruksi	8. Petunjuk penggunaan Multimedia Interaktif (PETBUD) mudah dipahami siswa					√
		9. Bahasa sesuai dengan dan karakteristik daya tangkap siswa SD				√	
		10. Penyajian instruksi dalam multimedia tersusun secara logis dan sistematis				√	
Jumlah			48				
Skor Maksimal			50				
Persentase Skor			96%				
Komentar dan saran							
Bisa digunakan dalam pembelajaran untuk pengambilan dgn penelitian							

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

RUMUS:

$$\frac{\text{Skor perolehan validasi ahli}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil validasi terhadap aspek materi menunjukkan bahwa konten pembelajaran dalam multimedia interaktif PETABUD memperoleh skor persentase sebesar **96%**. Berdasarkan kriteria interpretasi kevalidan, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid karena berada pada interval **81%-100%**. Oleh karena itu, materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Uji Validasi Media

Hasil dari uji validasi media pembelajaran digunakan untuk mengetahui kevalidan dari multimedia interaktif. Angket validasi dikembangkan sebagai tolak ukur dalam menilai kelayakan dari multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Angket validasi media pembelajaran telah divalidasi oleh validator ahli media Guruh Sukma Hanggara, S, Pd,M.Pd. pada tanggal 12 Mei 2026.

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Visual	1. Desain Multimedia Interaktif (PETBUD) pada materi indahnnya keragaman di negeriku dan proporsional				√	
		2. Navigasi antar halaman mudah diakses dan dipahami siswa.					√
2	Kualitas Fisik Media	3. Media dapat dijalankan dengan baik di perangkat (Laptop).					√
		4. Media Interaktif(PETBUD)menggunakan Powerpoint/Canva mudah diakses dan tidak memerlukan spesifikasi tinggi.					√
3	Keterbacaan	5. Tulisan mudah dibaca (ukuran huruf, jenis font, dan warna)					√
		6. Tampilan media pembelajaran disusun secara rapi				√	
		7. Kombinasi warna pada media terlihat jelas dan menarik.				√	

4	Interaktif					√
5	Fitur Multimedia	9. Fitur dalam Multimedia Interaktif (PETBUD) sesuai dengan tujuan pembelajaran			√	
		10. Tampilan multimedia menarik dan mudah digunakan oleh siswa				√
		11. Multimedia meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa			√	
		12. Instruksi penggunaan multimedia jelas dan mudah dipahami				√
Jumlah			55			
Skor Maksimal			60			
Persentase			92%			

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Rumus:

$$\frac{\text{Skor perolehan validasi ahli}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100 = 92\%$$

Hasil validasi terhadap aspek media menunjukkan bahwa multimedia interaktif PETABUD memperoleh skor persentase sebesar 92%. Berdasarkan kriteria interpretasi kevalidan, nilai tersebut tergolong dalam kategori sangat valid karena berada pada rentang persentase 81%-100%. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Rata-rata kevalidan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Kedua hasil pengisian angket dari ahli media dan materi tersebut dimaklukkan kedalam rumus rata-rata berikut ini.

$$X = \frac{X_1 + X_2}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

X_1 = persentase validasi Ahli Media (86%)

X_2 = persentase validasi Ahli Materi (90%)

n = jumlah validator (2)

$$X = \frac{92\% + 96\%}{2}$$

$$X = \frac{188\%}{2}$$

$$X = 94\%$$

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh kedua ahli yaitu ahli media dan materi. Rata-rata dari persentase hasil validasi media 92% dan validasi materi adalah 96%. Dengan rata-rata 94% penilaian validasi tersebut multimedia interaktif pada materi indahny keragaman di negeriku dapat dinyatakan layak digunakan dan sangat layak di uji coba.

2. Uji Coba Terbatas

Setelah multimedia interaktif dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi produk yang telah dikembangkan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba terbatas. Uji coba tersebut dilaksanakan pada 21 Mei 2026 di SDN Mojoroto 4 dengan melibatkan delapan siswa yang dipilih secara acak sebagai subjek penelitian. Tahap Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Tahapan pelaksanaan uji coba terbatas adalah sebagai berikut.

1. Menyiapkan perlengkapan pembelajaran yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian.
2. Menyiapkan kelas dengan diisi 8 siswa secara acak
3. memulai pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran
4. peneliti menjelaskan penggunaan multimedia interaktif
5. siswa mengerjakan kuis dalam media pembelajaran
6. peneliti membagikan soal evaluasi
7. peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa sebagai bentuk respon guru dan respon siswa
8. peneliti menganalisis hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan

Pelaksanaan uji coba terbatas menghasilkan data mengenai kepraktisan multimedia interaktif yang diperoleh melalui angket tanggapan guru dan siswa. Adapun tingkat keefektifan media ditentukan berdasarkan hasil evaluasi yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

3. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas

1. Hasil Uji Coba Terbatas Keefektifan Multimedia Interaktif

Keefektifan multimedia interaktif dalam penelitian ini dinilai melalui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai sama dengan atau lebih tinggi dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik digunakan sebagai indikator untuk menentukan tingkat keefektifan multimedia interaktif. Data hasil belajar peserta didik pada tahap uji coba terbatas setelah menggunakan multimedia interaktif disajikan sebagai berikut.

No	Nama Siswa	Nilai Evaluasi	KKM	Keterangan
1.	H,a	90	75	TUNTAS
2.	H,z	85	75	TUNTAS
3.	A,a	90	75	TUNTAS
4.	Z,n	79	75	TUNTAS
5.	A,r	90	75	TUNTAS
6.	W,n	80	75	TUNTAS
7.	S,i	85	75	TUNTAS
8.	A,d	90	75	TUNTAS
	Jumlah	680	-	-
	RATA-RATA NILAI	75	-	-
	NILAI MAKSIMAL	800	-	-
	KEKUNTANTAS AN KLASIKAL	-	-	85%

Keefektifan multimedia interaktif PETABUD pada tahap uji coba terbatas dinilai berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh melalui instrumen soal evaluasi. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mencapai 85, sehingga telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Selain itu, ketuntasan belajar secara klasikal tercatat sebesar 80%. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia interaktif pada materi “Indahnya Keragaman di Negeriku” dinyatakan memenuhi kategori sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Hasil Uji Kepraktisan Multimedia Interaktif

Tingkat kepraktisan multimedia interaktif diperoleh dari angket respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah data hasil perolehan hasil dari angket respon siswa.

192

42

19

42

Berdasarkan analisis angket respons peserta didik pada tahap uji coba terbatas, multimedia interaktif PETABUD memperoleh nilai kepraktisan sebesar 96%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada dalam kategori sangat praktis berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Temuan ini menunjukkan bahwa PETABUD mudah digunakan oleh peserta didik dan mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Berdasarkan hasil penilaian respons, multimedia pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis sesuai dengan kriteria kepraktisan yang telah ditentukan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan oleh peserta didik, memiliki tampilan yang menarik, dan dapat membantu pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan demikian, multimedia pembelajaran tersebut dinyatakan layak diterapkan dalam kegiatan belajar tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

1. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas

Dari hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa siswa mampu memahami yang terdapat pada indahny keragaman dinegeriku yang ada pada multimedia interaktif dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 85%. Dalam hasil uji coba terbatas terdapat 8 siswa yang berhasil memperoleh nilai diatas KKM atau lebih dari dan sama dengan 75 sehingga dapat dinyatakan bahwa siswa mampu memahami yang terdapat pada materi indahny keragaman di negeriku yang ada pada multimedia interaktif petabudaya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Jika dari jumlah siswa yang termasuk ke dalam uji coba terbatas banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM atau dibawah 75, maka akan dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif petabudaya untuk memunculkan visual indahny keragaman dinegeriku yang menjadi materi ajar. Langkah ini diambil dengan tujuan untuk memperoleh nilai hasil belajar siswa sebaik mungkin. Namun tahap ini tidak dilaksanakan karena hasil belajar siswa memperoleh nilai yang cukup baik dan telah menunjukkan bahwa siswa mampu mencermati indahny keragaman dinegeriku.

2. Deskripsi Desain Uji Coba Luas

Setelah uji coba terbatas selesai dilaksanakan, penelitian dilanjutkan ke tahap uji coba luas. Tahap ini merupakan pengujian kedua yang melibatkan jumlah subjek lebih banyak dibandingkan uji coba sebelumnya. Dalam penelitian ini, uji coba luas dilakukan pada 22 Mei 2026 dengan melibatkan 28 siswa kelas IV di SDN Mojoroto 4. Pelaksanaan uji coba tersebut bertujuan memperoleh data yang lebih lengkap mengenai kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan, terutama terkait kepraktisan dan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran.

Pengujian model perluasan ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan multimedia interaktif. Langkah-langkah pada uji coba luas ini tidak jauh berbeda dengan uji coba terbatas. Langkah-langkah uji coba luas adalah sebagai berikut:

- a. menyediakan perlengkapan pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian
- b. menyiapkan kelas dengan diisi 28 siswa
- c. memulai pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran
- d. peneliti menjelaskan penggunaan multimedia interaktif
- e. siswa mengerjakan kuis dalam media pembelajaran
- f. peneliti membagikan soal evaluasi
- g. peneliti memberikan angket siswa sebagai bentuk respon siswa
- h. peneliti menganalisis hasil uji coba luas yang telah dilakukan

Hasil dari uji coba luas adalah nilai keefektifan dan kepraktisan dari multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Nilai keefektifan multimedia interaktif dapat diketahui dari hasil penilaian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa. Penilaian kepraktisan multimedia interaktif dapat dilihat dari perolehan nilai pada angket respon guru dan angket respon siswa.

3. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas

a. Hasil Uji Coba Luas Keefektifan Multimedia Interaktif

Keefektifan multimedia interaktif dapat diketahui melalui hasil belajar siswa. Seorang siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Berikut disajikan data hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif PETABUD pada tahap uji coba luas.

Keefektifan multimedia interaktif PETABUD dianalisis melalui hasil belajar siswa pada tahap uji coba luas dengan menggunakan soal evaluasi. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa sebesar 75, yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Selain itu, ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 82%. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia interaktif pada materi “Indahnya Keragaman di Negeriku” dinyatakan memiliki tingkat keefektifan yang sangat baik dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil Uji Kepraktisan Tingkat kepraktisan multimedia interaktif ditentukan berdasarkan hasil angket respons guru dan siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Data perolehan nilai dari kedua angket tersebut disajikan sebagai berikut.

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Tampilan Media	1. Tampilan media menarik dan sesuai untuk siswa SD				√	
		2. Desain dan warna keragaman budaya petabudaya (PETBUD) menarik bagi siswa				√	
		3. Fitur media petabudaya (petbud) berfungsi dengan baik					√
		4.Petunjuk penggunaan tertulis dengan jelas dan mudah dimengerti					√
2.	Materi	5.Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran				√	
		6.Materi Indahnya keragaman dinegeriku (nama, asal daerah, ciri khas) disajikan secara tepat dan akurat					√
		7.Penyajian materi yang mudah dipahami siswa					√
3.	Penggunaan	8.Media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				√	
		9.Media membantu guru dalam menyampaikan materi				√	
		10. Media meningkatkan minat belajar siswa					√
Jumlah			45				
Skor Maksimal			50				
Persentase			90%				
Komentar :							

Struktur materi sangat sistematis penyampaian logis dan siswa dapat mengikuti dengan baik. Penggunaan media visual dapat menjaga perhatian siswa tetap fokus.

Saran:

Optimalkan akurasi tanya jawab dan diskusi yang interaktif

Berdasarkan hasil pengolahan angket respons guru, multimedia interaktif PETABUD memperoleh persentase kepraktisan sebesar 90%. Mengacu pada kriteria interpretasi kepraktisan, persentase tersebut berada dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tanpa memerlukan perbaikan tambahan.

1) Respon Siswa

Tabel 4.8 Hasil angket respon siswa

No	Indikator	Ya	Tidak	Jumlah pemilih
1.	Apakah tampilan dan warna dalam media sudah bagus?	√		20
2.	Apakah suara dalam media sudah sangat jelas ?	√		21
3.	Apakah suara dalam media petabudaya terlihat jelas saat diamati?	√		23
4.	Apakah penggunaan media petabudaya membuat kamu tertarik untuk belajar ?	√		23
5.	Apakah media dapat membantu kamu untuk mengingat pelajaran ?	√		23
6.	Apakah media petabudaya memudahkan dalam memahami materi?	√		23
7.	Apakah kamu suka jika pembelajaran menggunakan media petbud yang diterapkan disekolah kamu ?	√		23
8.	Apakah media petabudaya membuatmu tidak bosan saat pembelajaran dikelas ?	√		19
9.	Apakah setuju jika media petabudaya digunakan dalam proses pembelajaran ?	√		23
10.	Saya merasa senang saat belajar menggunakan Media interaktif.	√		23
Jumlah skor		198		
Total skor		230		
Presentase skor		86%		

Hasil pengolahan data angket respons siswa pada uji coba luas menunjukkan bahwa multimedia interaktif PETABUD memperoleh persentase kepraktisan sebesar 86%. Berdasarkan hasil tersebut, media yang dikembangkan memperoleh tanggapan positif dari siswa dan termasuk dalam kategori **sangat praktis**, sehingga tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut. Sesuai dengan pedoman interpretasi kepraktisan, persentase pada rentang **81%-100%** dikategorikan sebagai sangat praktis. Oleh karena itu, multimedia interaktif PETABUD dinyatakan

praktis untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari data diatas dapat diketahui rata-rata dari kedua respon tersebut untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Rata-rata skor kepraktisan dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase penilaian

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

$$P = \frac{90 + 86}{2}$$

P= 90%

Rata-rata presentase Hasil angket tanggapan guru dan siswa menunjukkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria kepraktisan yang telah ditetapkan, persentase pada rentang 81%–100% termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai media yang sangat praktis.

4. Refleksi dan Rekomendasi Berdasarkan Hasil Uji Coba Luas

Setelah melakukan uji coba luas, dapat diketahui bahwa siswa telah mampu mencermati yang terdapat pada materi indahnnya keragaman dinegeriku yang ada pada multimedia interaktif yang berarti bahawa multimedia interaktif ini sangat efektif. Presentase klasikal yang diperoleh siswa pada uji coba luas adalah 82% dari hasil ketuntasan belajar siswa. Pada penilaian hasil belajar, terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM atau sama dengan 75. Sedangkan rata-rata nilai siswa pada uji coba luas adalah 82%. Dari uji coba luas yang telah dilakukan seperti yang dipaparkan diatas tersebut, dapat disimpulkan bahwa Siswa sudah mampu mencermati materi indahnnya keragaman dinegeriku yang terdapat pada petabudaya yang ada pada multimedia interaktif dan Multimedia interaktif ini sangat efektif untuk digunakan sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran.

C. Analisis Data

a. Spesifikasi Model

Multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi "**Indahnya Keragaman di Negeriku**" dirancang khusus untuk peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 4. Media ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami berbagai bentuk keragaman budaya yang ada di Indonesia melalui penyajian pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi, multimedia interaktif ini juga mampu membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

Melalui pemanfaatan beragam elemen multimedia, seperti gambar, audio, video, dan animasi, guru dapat mengenalkan keberagaman budaya daerah kepada siswa dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Dengan penggunaan media tersebut, diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, memiliki minat belajar yang lebih tinggi, serta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai materi keragaman budaya Indonesia.

Adapun spesifikasi multimedia interaktif yang telah dikembangkan ialah sebagai berikut:

- Multimedia interaktif yang telah dibuat ini bisa digunakan dengan alat bantu handphone maupun komputer
- Tampilan multimedia interaktif ini dibuat menarik dengan memunculkan beberapa gambar kebudayaan yang ada di Indonesia.
- Pada materi dan indahnya keragaman dinegeriku yang ada di dalam multimedia interaktif petabudaya ini terdapat audio yang bisa diputar sebagai pengiring maupun audio teks yang bisa di dengarkan
- Terdapat kuis yang menyenangkan dan soal evaluasi untuk tes pengetahuan siswa terhadap materi dan indahnya keragaman dinegeriku sebagai umpan balik.

1. Hasil Kevalidan

Multimedia interaktif PETABUD yang dikembangkan oleh peneliti telah melalui tahap uji validasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Pada penilaian oleh ahli materi dikatakan bahwa media pembelajaran Multimedia interaktif petabudaya sangat valid untuk digunakan karena sudah memenuhi kriteria dari ahli materi mendapatkan skor persentase sebesar 96% dengan deskripsi media pembelajaran

Multimedia interaktif petabudaya yang dikembangkan sudah relevan

dengan CP dan TP, materi yang dimuat dalam media pembelajaran Multimedia interaktif petabudaya sangat lengkap, konsep dan materi dalam media pembelajaran Multimedia interaktif petabudaya sudah benar, media pembelajaran Multimedia interaktif petabudaya yang dikembangkan sangat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang diberikan, ketepatan soal evaluasi sangat mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan penilaian ahli media, multimedia interaktif PETABUD dinyatakan layak dengan persentase sebesar 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi indikator penilaian dari aspek media sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, rata-rata hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi mencapai 94%. Dengan demikian, multimedia interaktif PETABUD tergolong sangat valid dan layak diterapkan sebagai media pembelajaran.

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa multimedia interaktif PETABUD memperoleh persentase penilaian sebesar 92% dari ahli media dan 96% dari ahli materi. Berdasarkan gabungan kedua penilaian tersebut, rata-rata tingkat kevalidan media mencapai 94%. Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif PETABUD berada dalam kategori sangat valid, sehingga layak diterapkan sebagai media pembelajaran IPS pada materi “Indahnya Keragaman di Negeriku” untuk siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

2. Hasil Kepraktisan

Pada uji kepraktisan, data diperoleh melalui hasil angket tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif PETABUD yang dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa media Multimedia interaktif petabudaya termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan pada pembelajaran IPS materi indahnya keragaman dinegeriku. Angket respon guru memperoleh persentase sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa media memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, serta membantu guru menjelaskan materi secara lebih konkret dan menyenangkan.

Kemudian hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 85%, sedangkan pada uji coba luas sebesar 82%, dengan kategori sangat praktis. Siswa menyatakan bahwa gambar, warna, dan informasi yang terdapat pada Multimedia interaktif petabudaya sangat menarik serta mudah dipahami. Media ini membantu siswa mengenali bentuk dan ciri-ciri budaya daerah dengan lebih mudah, meningkatkan minat belajar, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penilaian, tingkat kepraktisan media berdasarkan respons guru mencapai 90%, sedangkan hasil uji coba terbatas memperoleh persentase 85% dan uji coba luas sebesar 82%. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif PETABUD memenuhi kriteria sangat praktis dan sangat efektif, sehingga layak dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Keefektifan

Data keefektifan media pembelajaran Multimedia interaktif petabudaya diperoleh dari hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran materi indahny keragaman dinegeriku. Pengukuran keefektifan dilakukan melalui pemberian soal evaluasi pada akhir pembelajaran yang terdiri atas 10 soal sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi tersebut kemudian dibandingkan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa. Uji keefektifan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil yang diperoleh digunakan untuk mengetahui sejauh mana media Multimedia interaktif petabudaya mampu membantu siswa memahami keragaman budaya serta meningkatkan hasil belajar mereka. Keefektifan media menjadi salah satu indikator penting dalam menentukan kelayakan produk yang dikembangkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang melibatkan 8 siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri, diperoleh persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik yang mengikuti uji coba telah mencapai ketuntasan belajar

dengan memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada tahap ini adalah 85.

Selanjutnya, pada tahap uji coba luas yang diikuti oleh 28 peserta didik, persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 82%. Dari seluruh peserta didik yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 25 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 3 siswa belum mencapai ketuntasan sesuai dengan KKTP yang telah ditetapkan.

Analisis hasil uji coba menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar klasikal pada uji coba terbatas mencapai 85%, sementara pada uji coba luas diperoleh persentase sebesar 82%. Secara keseluruhan, rata-rata ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 82%. Berdasarkan capaian tersebut, multimedia interaktif PETABUD memenuhi kriteria **sangat efektif**, sehingga dapat diimplementasikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

D. Revisi Produk

1. Revisi Ahli Materi

Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif petabudaya pada materi indahny keragaman dinegeriku belum memenuhi kriteria kelayakan. Materi sesuai dengan CP dan TP, konsep yang disajikan benar, serta bahasa mudah dipahami siswa. Ahli materi memberikan komentar dan saran perbaikan sehingga memerlukan revisi agar layak di gunakan

Setelah revisi bisa di gunakan dalam pembelajaran untuk pengambilan data penelitian

Semua materi bisa ditampilkan dalam media dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba. Hasil revisi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas produk sehingga lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran

2. Revisi Ahli Media

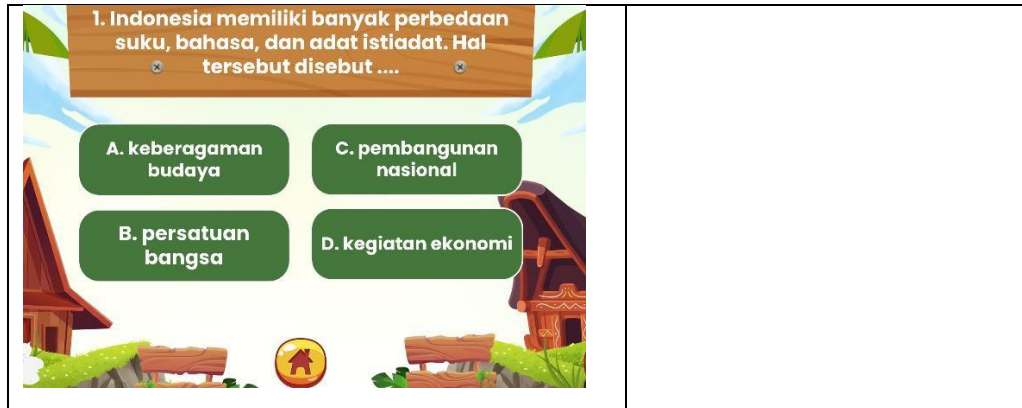
Revisi oleh ahli media dinyatakan sangat valid dan layak digunakan. Ahli media memberikan saran untuk menambahkan soal dan tambahkan materi media agar lebih mudah dipahami oleh guru dan siswa. Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti pembelajaran pada multimedia interaktif petabudaya Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4.8 Revisi Ahli Media

Komponen yang Direvisi	Saran	Tindakan revisi
Petunjuk penggunaan media	1. Tambahkan soal dan tambahkan materi 2. Font perlu dicek besar, kecil, jenis, ukuran agar proporsional	

Tabel 4. 9 Hasil Akhir Produk

Setelah revisi	Keterangan
	Media dalam kategori sangat layak di gunakan Media dapat digunakan untuk melakukan penelitian atau lanjutkan di tahap selanjutnya dari rancangan penelitian mahasiswa ini
	
	



E. Kajian Produk Akhir

1. Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan

1) Kevalidan

Tingkat kevalidan media diukur melalui angket validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 92%, sedangkan validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 96%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid.

Untuk memperoleh hasil pengembangan yang optimal, peneliti melakukan beberapa perbaikan berdasarkan masukan dari para validator. Ahli media menyarankan penambahan fitur petunjuk penggunaan serta variasi audio pada materi *Indahnya Keragaman di Negeriku* agar media menjadi lebih menarik. Sementara itu, ahli materi merekomendasikan penambahan soal evaluasi yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian sehingga memudahkan proses analisis data.

Berdasarkan hasil penilaian dari tiga validator, multimedia interaktif PETABUD memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,10%. Mengacu pada kriteria validasi yang dimodifikasi dari Susilawati (2021), nilai tersebut berada pada rentang 81%–100% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian kevalidan meliputi aspek media, isi atau konstruk, serta kegrafikaan. Susilawati (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran dinyatakan layak untuk diuji coba apabila memperoleh persentase minimal 60%–80%. Dengan demikian, multimedia interaktif PETABUD yang telah divalidasi dinyatakan layak untuk diterapkan dan diuji dalam kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik untuk digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran.

2) Kepraktisan

Kepraktisan multimedia interaktif PETABUD dinilai melalui angket respons guru dan siswa yang diberikan pada tahap uji coba luas. Berdasarkan hasil evaluasi, guru memberikan penilaian sebesar 90%, sedangkan respons siswa mencapai 82%. Dari keseluruhan hasil tersebut, diperoleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif PETABUD mudah digunakan dan dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tahap implementasi, multimedia interaktif PETABUD mendapat respons yang baik dari pihak sekolah dan peserta didik. Siswa tampak lebih antusias saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Namun, guru kelas memberikan masukan terkait volume suara pada petunjuk penggunaan media yang masih kurang jelas bagi siswa yang duduk di bagian belakang kelas

Hasil pengolahan angket guru menunjukkan persentase sebesar 92,86% yang, berdasarkan kriteria Susilawati (2021), termasuk dalam kategori sangat praktis. Angket peserta didik juga menghasilkan persentase 90,21% dan berada pada kategori yang sama. Dengan demikian, multimedia interaktif PETABUD dinilai mudah digunakan serta mampu menunjang pelaksanaan pembelajaran secara efektif.

3) Keefektifan

Penilaian terhadap keefektifan multimedia interaktif PETABUD dilakukan melalui analisis hasil belajar siswa pada pelaksanaan uji coba terbatas dan uji coba luas. Berdasarkan hasil evaluasi, tingkat ketuntasan belajar klasikal pada kedua tahap tersebut berada dalam kategori tinggi. Pada uji coba terbatas, persentase ketuntasan mencapai 85% dengan nilai rata-rata 75, sedangkan uji coba luas menunjukkan persentase ketuntasan 82% dengan rata-rata nilai yang sama, yaitu 75. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa multimedia interaktif PETABUD efektif digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Selain hasil evaluasi belajar, analisis data juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif PETABUD memperoleh persentase keefektifan sebesar 82,85%. Mengacu pada kriteria Susilawati (2021), persentase tersebut tergolong dalam kategori sangat efektif. Di samping itu, persentase siswa yang telah memenuhi ketuntasan belajar sebesar 82,06% juga memenuhi kategori

sangat efektif. Sementara itu, siswa yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar memiliki persentase sebesar 43,33%, yang berdasarkan kriteria yang sama termasuk dalam kategori kurang efektif.

Berdasarkan hasil analisis, multimedia interaktif PETABUD menunjukkan tingkat efektivitas yang sangat baik dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik terutama pada aspek kognitif. Oleh sebab itu media ini dapat digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang layak untuk membantu guru meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Prinsip, Kelebihan, dan Keterbatasan Model

a. Prinsip Multimedia Interaktif

Prinsip yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif pada Penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Desain yang menarik untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa
2. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran indahnya keragaman dinegeriku
3. Membantu siswa dalam memahami materi indahnya keragaman dinegeriku

- 2) Memuat umpan balik berupa soal evaluasi yang bisa di kerjakan langsung pada media pembelajarannya.

b. Keunggulan Multimedia Interaktif

- 1) Memfasilitasi siswa dalam belajar mandiri tentang materi indah nya keragaman dinegeriku
- 2) Mudah dibawa kemana-mana dan bisa digunakan berulang kali
- 3) Penyimpanan yang mudah dan tidak memakan kapasitas memori terlalu banyak
- 4) Desain yang menarik dan kuis yang menyenangkan

c. Kelemahan Multimedia Interaktif

- 1) Memerlukan internet untuk memainkan kuis dan mengerjakan soal evaluasi
- 2) Pengembangan media memerlukan ketelitian serta waktu pengerjaan yang relatif panjang.
- 3) Hanya ada satu cerita yang terdapat pada media
- 4) Hanya menyampaikan satu materi saja.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

a. Faktor yang Mendukung Pelaksanaan

- 1) Guru dan pihak sekolah sangat antusias pada kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif
- 2) Fasilitas sekolah yang sudah memadai
- 3) Siswa memiliki handphone masing-masing dengan tipe yang bisa untuk diinstallkan multimedia interaktif
- 4) Ketertarikan siswa dan antusiasme siswa yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif

b. Faktor Penghambat Implementasi

- 1) Internet sekolah yang tidak bisa digunakan dengan lancar apabila pengguna melebihi batas.

BAB V

SIMPULAN, IMPLEMENTASI, DAN SARA

A. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif pada materi “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Berdasarkan temuan yang diperoleh, beberapa kesimpulan dapat dirumuskan sebagai berikut:

Kevalidan multimedia interaktif PETBUD diuji melalui proses penilaian yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek media memperoleh persentase penilaian sebesar 92%, sedangkan aspek materi mencapai 96%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam dalam kategori sangat valid Berdasarkan rata-rata penilaian dari kedua validator tingkat kevalidan media mencapai 94,6%. Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif PETBUD memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Aspek kedua yang dikaji dalam penelitian ini adalah kepraktisan multimedia interaktif PETBUD. Penilaian kepraktisan media didasarkan pada hasil kuesioner tanggapan guru dan siswa yang dikumpulkan pada tahap uji coba Hasil analisis menunjukkan bahwa penilaian guru mencapai 90%, sedangkan respons siswa sebesar 82%. Berdasarkan gabungan kedua penilaian tersebut, rata-rata tingkat kepraktisan yang diperoleh adalah 90,5%. Persentase Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif PETBUD berada dalam kategori sangat praktis dan mudah digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

Keefektifan multimedia interaktif PETBUD diukur melalui analisis capaian belajar siswa baik pada tahap uji coba terbatas maupun pada uji coba luas Hasil evaluasi memperlihatkan bahwa ketuntasan belajar klasikal pada kedua tahap nilai tersebut tergolong dalam kategori tinggi Pada uji coba terbatas, tingkat ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 85% dengan nilai rata-rata 75,5. Sementara itu, pada uji coba luas diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 82% dengan rata-rata nilai 75. Temuan tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif PETBUD efektif diterapkan dalam pembelajaran karena mampu membantu siswa mencapai hasil belajar sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian, multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan melalui perangkat telepon pintar sebagai media pembelajaran pada materi “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Produk tersebut telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas serta kelayakannya. Selain itu, multimedia interaktif PETBUD telah diuji melalui uji coba terbatas dan uji coba luas. Berdasarkan hasil validasi serta pelaksanaan kedua tahap uji coba tersebut, media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran.

B. Implikasi

Implikasi yang diperoleh berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan adalah implikasi teoritis dan implikasi praktis.

1. Implikasi Teoritis

Menurut Mulyatiningsih (2021), penggunaan multimedia pembelajaran interaktif secara mandiri dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, bermanfaat dalam mendukung kegiatan pembelajaran, multimedia interaktif juga memiliki peluang besar untuk terus dikembangkan. Hal tersebut didukung oleh pemanfaatan perangkat digital yang semakin luas dan mampu menjalankan berbagai aplikasi pembelajaran, sedangkan jumlah pengembang multimedia pembelajaran interaktif di Indonesia masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif masih terbuka lebar.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan multimedia interaktif PETBUD memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan pembelajaran. Jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa penggunaan media, multimedia interaktif mampu membuat proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif. Hal tersebut didukung oleh hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi yang menunjukkan bahwa produk termasuk dalam kategori sangat layak, tanggapan positif dari guru dan siswa, serta peningkatan hasil belajar peserta didik. Sebagian besar siswa memperoleh nilai melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga ketuntasan belajar secara klasikal dapat dinyatakan tercapai.

2. Implikasi Praktis

Dari segi kepraktisan, Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa memberikan respons positif terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Media tersebut dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran serta memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik. Indahnya keragaman di negeriku. Bagi siswa, multimedia interaktif ini sangat menarik dan menyenangkan digunakan sebagai sarana belajar. Siswa lebih bersemangat dan partisipatif dalam belajar mengajar. Siswa juga tetap bisa mempelajarinya di rumah karena multimedia interaktif ini tersambung ada handphone siswa masing-masing.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif yang telah dilakukan materi “Indahnya Keragaman di Negeriku” rekomendasi yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Multimedia interaktif pada materi “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang dirancang bagi siswa kelas IV sekolah dasar diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya. Produk ini dapat dijadikan dasar untuk menyempurnakan maupun mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan selaras dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik.

2. Bagi Guru

Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media untuk mendukung pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar, baik dalam kegiatan tatap muka maupun pembelajaran daring. Namun, guru tetap perlu mengembangkan kompetensinya dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan lebih efektif serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan target ketuntasan yang telah ditetapkan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Salah satu keterbatasan multimedia interaktif yang dikembangkan adalah cakupan materi yang masih terbatas pada tema “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Kondisi tersebut menyebabkan media belum dapat mengakomodasi materi pembelajaran lainnya. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan materi sehingga multimedia interaktif memiliki manfaat yang lebih luas dalam mendukung proses pembelajaran.