

Pengembangan Multimedia Keberagaman Budaya untuk siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri

by Turnitin Arise

Submission date: 02-Jul-2026 07:53PM (UTC-0700)

Submission ID: 2992455571

File name: 2214060298_-Irene_Itlay_1_.pdf (3.65M)

Word count: 24877

Character count: 171708

RINGKASAN

Irene Itlay: Pengembangan multimedia keberagaman budaya untuk siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 kota Kediri.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, Keberagaman Budaya, Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada materi keberagaman budaya di kelas IV SDN Mojoroto 2 masih tergolong sederhana dan kurang beragam, sehingga belum mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik secara optimal serta berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dirancang secara interaktif, menarik, dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar. Melalui pengembangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat validitas, menguji efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta mengevaluasi tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang diterapkan pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model tersebut dipilih karena memiliki alur pengembangan yang terstruktur dan sistematis, sehingga mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Penelitian ini melibatkan satu orang guru dan 17 siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, validasi oleh ahli, penyebaran angket kepada guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Selanjutnya, produk multimedia yang telah dikembangkan diuji dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 siswa dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 17 siswa. Kedua tahap pengujian tersebut dilakukan untuk mengevaluasi tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 90% dan 98%, sehingga menghasilkan rata-rata tingkat validitas sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Dari aspek kepraktisan, multimedia pembelajaran juga memperoleh penilaian sangat praktis berdasarkan angket respons pengguna, dengan persentase sebesar 88% dari guru, 91% pada uji coba kelompok kecil, dan 89% pada uji coba kelompok besar. Selain itu, multimedia yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari meningkatnya ketuntasan belajar dari 60% pada uji coba kelompok kecil menjadi 100% pada uji coba kelompok besar, serta adanya peningkatan rata-rata nilai siswa antara pelaksanaan pre-test dan post-test.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan pengetahuan sekaligus pembentukan karakter peserta didik, terutama dalam menanamkan pemahaman mengenai keberagaman budaya. Melalui penerapan pendidikan yang mengenalkan keberagaman sejak usia dini, siswa diharapkan mampu mengenali, menghargai, dan menghormati berbagai perbedaan budaya yang ada di lingkungan sekitarnya. Dalam kondisi pembelajaran yang ideal, materi tentang keberagaman budaya Indonesia perlu disampaikan secara interaktif dan menarik agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan memanfaatkan pendekatan berbasis proyek maupun media pembelajaran digital yang bersifat interaktif. Menurut Arsyad (2020), penggunaan media interaktif dalam pembelajaran keberagaman budaya mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar serta menumbuhkan sikap toleransi, saling menghargai, dan menghormati perbedaan budaya.

Dalam kondisi yang ideal, pembelajaran mengenai keberagaman budaya bagi siswa kelas IV di SDN Mojoroto 2 dilaksanakan melalui pendekatan yang kontekstual, interaktif, dan memanfaatkan teknologi sebagai pendukung proses belajar. Menurut Ningsih dan Riyanto (2020), penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sekaligus mendukung pembentukan karakter, terutama dalam pendidikan multikultural. Materi keberagaman budaya disajikan melalui multimedia yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan animasi sehingga konsep budaya dari berbagai daerah di Indonesia dapat dipahami dengan lebih mudah. Proses pembelajaran juga dirancang secara kolaboratif dan menyenangkan dengan melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas, seperti simulasi, permainan edukatif, dan proyek eksplorasi budaya. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk berdiskusi, bertukar gagasan, mengemukakan pendapat, serta menghargai keberagaman budaya yang ada. Dengan pendekatan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang keberagaman budaya, tetapi juga mengembangkan sikap toleransi, empati, saling

menghormati, serta rasa bangga terhadap kekayaan budaya Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Mojoroto 2, diketahui bahwa peserta didik kelas IV memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi ketika pembelajaran memanfaatkan media visual dan interaktif, terutama pada materi keberagaman budaya. Namun, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa cenderung kurang aktif, mudah kehilangan fokus, serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep keberagaman budaya yang bersifat abstrak apabila materi tidak didukung oleh media visual atau pengalaman belajar yang konkret. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa fasilitas multimedia yang tersedia di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal sebagai pendukung pembelajaran. Guru menyampaikan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami agar penyampaian materi menjadi lebih efektif. Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik belajar melalui media yang memadukan gambar, video, animasi, dan permainan edukatif yang berkaitan dengan budaya daerah. Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran keberagaman budaya dipandang penting sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, serta menumbuhkan sikap menghargai dan bangga terhadap keberagaman budaya Indonesia melalui proses pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Mojoroto 2, diketahui bahwa pembelajaran materi keberagaman budaya masih menghadapi berbagai kendala, terutama karena penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia yang masih terbatas. Guru menyampaikan bahwa metode pembelajaran yang selama ini diterapkan, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, belum mampu menarik perhatian peserta didik secara optimal serta kurang efektif dalam menyajikan keberagaman budaya Indonesia secara visual dan interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi masih belum mendalam dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis multimedia yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru menekankan pentingnya perangkat Pembelajaran Terlibat

dalam pemikiran inovatif dan inventif, siswa menyusun ekspresi alternatif dapat lebih mudah memahami serta mengapresiasi perbedaan budaya. Ia juga menambahkan bahwa sebagian besar siswa saat ini lebih responsif terhadap tampilan visual seperti video, animasi, dan audio interaktif dibandingkan dengan teks semata. Dengan pendekatan berbasis multimedia, diharapkan proses perangkat pembelajaran Meningkatkan ketertarikan sekaligus memperjelas pembelajaran sesuai yaitu karakteristik siswa zaman sekarang yang cenderung dalam pembelajaran, khususnya melalui media digital, dinidasi mampu aktif, visual, dan membutuhkan stimulasi belajar yang menyenangkan. Inovasi pembelajaran ini diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, tetapi juga mengembangkan literasi budaya, memperluas pemahaman terhadap keberagaman budaya Indonesia, serta menumbuhkan sikap toleransi dan saling menghargai perbedaan.

Berdasarkan hasil analisis dokumen nilai 17 peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 pada materi keberagaman budaya, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 65, sedangkan sebagian besar peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) memperoleh nilai rata-rata 60. Dari keseluruhan siswa, sebanyak 10 dari 17 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum menguasai materi keberagaman budaya secara optimal, terutama dalam memahami makna keberagaman budaya serta pentingnya penerapan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional belum mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui pengembangan media berbasis multimedia yang interaktif, kontekstual, dan menarik agar peserta didik lebih mudah memahami materi, meningkatkan hasil belajar, serta menumbuhkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman budaya sebagai bagian dari pendidikan karakter dan kehidupan bermasyarakat.

Sebagai upaya mengatasi rendahnya hasil belajar dan minat peserta didik dalam mempelajari materi keberagaman budaya, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menjadi salah satu solusi yang tepat untuk diterapkan di SDN Mojoroto 2. Menurut Arsyad (2020), multimedia

15 interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan efektif melalui perpaduan unsur teks, gambar, audio, video, serta animasi yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Munir (2019) menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memahami konsep secara lebih konkret. Melalui penyajian materi keberagaman budaya Indonesia dalam bentuk video, gambar pakaian adat, tarian daerah, rumah adat, serta permainan edukatif yang interaktif, 113 peserta didik dapat lebih mudah memahami materi sekaligus menumbuhkan sikap menghargai dan melestarikan keberagaman budaya. Dengan demikian, penggunaan multimedia pembelajaran 19 diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, memperkuat literasi budaya, serta 17 menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, relevan dengan perkembangan teknologi, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kelebihan Penggunaan multimedia dalam pembelajaran materi keberagaman budaya memiliki berbagai keunggulan, 3 terutama dalam meningkatkan keterlibatan, 15 motivasi, dan pemahaman peserta didik. Menurut Arsyad (2020), multimedia interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna melalui perpaduan unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta penguasaan materi. Pendapat tersebut sejalan dengan Munir (2019) yang menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan memahami konsep secara lebih konkret. Dalam pembelajaran keberagaman budaya, multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui penyajian video tarian daerah, gambar pakaian adat, rumah adat, serta permainan edukatif yang interaktif. Selain itu, Fitriyani et al. (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan sikap toleransi, menghargai perbedaan budaya, serta meningkatkan 113 partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran multikultural. Dengan demikian, penggunaan multimedia tidak hanya mempermudah peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga, kepedulian, dan penghargaan terhadap keberagaman budaya Indonesia.

Meskipun penggunaan multimedia dalam pembelajaran keberagaman budaya memiliki banyak kelebihan, masih ditemukan sejumlah kekurangan yang harus menjadi perhatian, salah satunya yaitu keterbatasan infrastruktur dan ketersediaan teknologi di sekolah, seperti yang terjadi di SDN Mojoroto 2, di mana fasilitas multimedia belum dimanfaatkan secara optimal. Menurut Ningsih & Riyanto (2020), kendala teknis seperti ketersediaan perangkat, jaringan internet, serta keterampilan guru dalam mengoperasikan media digital dapat menghambat efektivitas pembelajaran berbasis multimedia. Penggunaan multimedia harus dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat agar peserta didik terlibat secara aktif dan tidak hanya menjadi penonton. Menurut Munir (2019), efektivitas multimedia bergantung pada kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, ketersediaan sarana, kompetensi guru, serta strategi pembelajaran yang diterapkan.

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memperjelas ruang lingkup penelitian sehingga pembahasan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun batasan penelitian meliputi:

1. penelitian difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran sebagai media untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar;
2. subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri; dan
3. penelitian hanya mengkaji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran keberagaman budaya bagi siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri dirumuskan sebagai berikut:

1. bagaimana tingkat validitas multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SDN Mojoroto 2;
2. bagaimana tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang telah dikembangkan bagi siswa kelas IV SDN Mojoroto 2; dan
3. bagaimana tingkat keefektifan multimedia pembelajaran keberagaman budaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mojoroto 2.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran keberagaman budaya ini adalah:

1. untuk mengetahui tingkat validitas multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan bagi siswa kelas IV SDN Mojoroto 2;
2. untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang digunakan pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 2; dan
3. untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia pembelajaran keberagaman budaya dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mojoroto 2.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini meliputi beberapa pihak, yaitu:

1. bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman dalam mengembangkan, merancang, menguji, dan mengevaluasi multimedia pembelajaran keberagaman budaya sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pendidikan multicultural;
2. bagi guru, multimedia pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media yang membantu meningkatkan variasi metode pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan memudahkan penyampaian materi keberagaman budaya yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik; serta
3. bagi kepala sekolah, penerapan multimedia interaktif diharapkan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah melalui pemanfaatan teknologi yang menyajikan materi keberagaman budaya secara lebih menarik dengan memadukan unsur visual, audio, dan animasi.

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

126

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang proses belajar mengajar agar berlangsung secara efektif dan efisien. Menurut Sadiman dkk. (2019), media pembelajaran merupakan berbagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi sekaligus merangsang perhatian, pemikiran, dan motivasi belajar peserta didik. Berbagai bentuk media, seperti gambar, audio, video, maupun perpaduannya, dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, media juga menjadi jembatan yang menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman nyata peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Sejalan dengan itu, Heinich et al. (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya mendukung penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangan berpikir peserta didik agar dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dengan menyajikan informasi secara lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Keberadaan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi, terutama melalui penyajian visual dan interaktif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pemanfaatan media yang tepat juga memungkinkan guru menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, dinamis, dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong partisipasi peserta didik serta membantu mereka memahami dan menguasai materi

pembelajaran secara lebih optimal.

b. Prinsip menggunakan media

Penggunaan media pembelajaran perlu dilakukan secara terencana dan tidak dapat diterapkan secara sembarangan. Pemilihan media harus mempertimbangkan prinsip-prinsip yang tepat agar mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut Arsyad (2021), terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran sehingga media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan, serta kondisi dan fasilitas yang tersedia, yaitu:

1. Media harus selaras dengan sasaran pembelajaran: Media yang digunakan harus dirancang dan dipilih berdasarkan kemampuan yang ditargetkan dalam proses belajar. Dengan kesesuaian hal tersebut, media akan berperan krusial dalam mendukung proses pencapaian hasil belajar siswa.
2. Media harus relevan dengan materi ajar. Pemilihan media harus memperkuat dan mendukung isi materi yang disampaikan. Jika media tidak relevan peserta didik mungkin kesulitan dalam mengerti isi pelajaran serta dapat menyebabkan miskonsepsi.
3. Media harus disesuaikan dengan ciri khas siswa. Berdasarkan pendapat Heinich dan rekan (2020), pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan usia, minat, gaya belajar, dan latar belakang siswa. Hal ini bertujuan agar media mampu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Media harus efektif dan efisien Media yang digunakan hendaknya mampu menyampaikan informasi dengan cara yang sederhana, jelas, dan hemat sumber daya. Media yang rumit atau tidak efisien dapat membebani proses pembelajaran dan menurunkan efektivitasnya.
5. Media perlu disesuaikan dengan keterampilan guru dalam menjalankannya: Tenaga pendidik sebagai pengguna media wajib memahami serta memiliki keahlian dalam keterampilan dalam mengoperasikan media pembelajaran yang digunakan. Menurut Munir (2019), keberhasilan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada kompetensi guru dalam menggunakan teknologi secara efektif serta sejalan dengan sasaran pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk itu, sarana pembelajaran yang dirancang perlu mempertimbangkan kemampuan teknis guru agar dapat diimplementasikan secara optimal di kelas.

Penerapan prinsip-prinsip tersebut akan mengoptimalkan fungsi media pembelajaran dalam menyampaikan materi secara menarik, efektif, dan bermakna. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga merupakan bagian penting dari strategi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan pemanfaatan media yang tepat, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu mereka memahami materi secara lebih optimal.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Setiap jenis media pembelajaran memiliki manfaat dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Menurut Rivai (1992) yang dikutip oleh Arsyad (2017), penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun manfaat media pembelajaran dalam menunjang proses belajar mengajar antara lain sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Media pembelajaran membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.
3. Pemanfaatan media memungkinkan guru menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, tidak hanya melalui penjelasan secara lisan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, mengurangi kejenuhan peserta didik, serta meringankan beban guru dalam mengajar.
4. Media pembelajaran mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif melalui berbagai aktivitas pembelajaran, seperti mengamati, mempraktikkan, melakukan simulasi, dan kegiatan lain yang mendukung pengalaman belajar secara langsung.

Sementara itu, menurut Dayton (1985:3-4) sebagaimana dikutip oleh Arsyad (2017:25), manfaat media dalam kegiatan belajar mengajar adalah:"

1. penyajian materi ajar menjadi lebih sistematis dan proses belajar menjadi lebih atraktif
2. kegiatan belajar mengajar berlangsung secara lebih dua arah dan komunikatif

3. durasi kegiatan belajar dapat lebih efisien dan mutu proses pembelajaran bisa mengalami peningkatan
4. keluwesan dalam hal waktu dan lokasi belajar.
5. menumbuhkan pandangan yang lebih baik dari siswa terhadap isi pelajaran dan proses belajar mengajar
6. guru berperan secara lebih konstruktif dan beban mengajarnya menjadi berkurang.

Berdasarkan pendapat Rivai dan Dayton yang dikutip dalam Arsyad (2017), dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran tidak hanya mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga membantu memperjelas penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media memungkinkan penerapan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran. Pemanfaatan media juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, mempercepat pencapaian tujuan belajar, memberikan fleksibilitas dalam pelaksanaan pembelajaran, serta membantu guru menjalankan perannya sebagai fasilitator secara lebih optimal. Dengan demikian, media pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif, efisien, dan menarik, terutama dalam menyampaikan materi yang bersifat kompleks, seperti keberagaman budaya. Oleh karena itu, guru tidak hanya dituntut memiliki kemampuan dalam mengoperasikan media pembelajaran, tetapi juga harus memahami prinsip-prinsip serta strategi penggunaannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut Sumiharsono, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan efisien, media pembelajaran berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna sehingga membantu peserta didik memahami serta mengingat

materi dengan lebih mudah.

2. Sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, media tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi menjadi komponen penting yang mendukung pelaksanaan pembelajaran secara menyeluruh. Pada materi keberagaman budaya, media dapat menyajikan unsur visual dan audio yang konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami berbagai bentuk budaya yang dipelajari.
3. Sebagai pendukung pencapaian kompetensi pembelajaran, pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan, kompetensi dasar, serta indikator pembelajaran agar proses belajar mengajar berlangsung secara sistematis, tujuan pembelajaran tercapai, dan hasil belajar dapat dievaluasi secara objektif.
4. Sebagai Alat untuk Mempercepat Pemahaman Media visual seperti gambar, video, hingga animasi bisa mempermudah peserta didik dalam mengeru konsep yang sulit atau tidak nyata atau belum dikenal, seperti budayadari berbagai daerah di Indonesia.

Sementara itu, menurut Kustiawan (20169), fungsi media pembelajaran secara garis besar diklasifikasikan ke dalam dua jenis berikut:

b. Fungsi Umum

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik sehingga proses penyampaian informasi menjadi lebih efektif, efisien, dan mudah dipahami, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Khusus

1. Media pembelajaran mendorong terciptanya proses belajar yang interaktif dengan meningkatkan partisipasi aktif serta komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik.
2. Media membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui penyajian informasi yang lebih jelas dan menarik.
3. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga mereka lebih antusias dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran agar berlangsung secara efektif, efisien, menarik, dan bermakna. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen utama yang membantu guru menyampaikan materi,

terutama materi yang bersifat kompleks seperti keberagaman budaya, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media pembelajaran berkontribusi dalam mempercepat pemahaman siswa, mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran, serta mendorong terciptanya proses belajar yang aktif, interaktif, dan partisipatif. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

e. **Jenis-jenis Media pembelajaran**

Berbagai jenis media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar, baik melalui pembelajaran tatap muka di kelas maupun dengan memanfaatkan media digital. Dalam pembelajaran materi keberagaman budaya bagi siswa kelas IV sekolah dasar, pemilihan media yang tepat sangat penting agar materi dapat disampaikan secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Damayanti (2019:14), terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. **Media Visual**

merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui unsur-unsur yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan. Media ini menyajikan materi dalam bentuk gambar, ilustrasi, foto, peta, diagram, maupun sketsa sehingga informasi dapat dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik. Dalam pembelajaran keberagaman budaya, media visual sangat efektif digunakan untuk memperkenalkan berbagai unsur budaya Indonesia, seperti pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, makanan khas, dan simbol-simbol budaya lainnya. Menurut Kustandi dan Sutjipto, pengembangan media visual perlu memperhatikan aspek desain, seperti pemilihan warna, tata letak, komposisi, garis, dan keseimbangan, agar informasi yang disampaikan lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

2. **Media Audiovisual**

merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan audio sehingga peserta didik dapat menerima informasi melalui indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Contoh media audiovisual meliputi video pembelajaran yang menampilkan tarian daerah, musik tradisional, upacara adat, maupun berbagai budaya dari berbagai wilayah di Indonesia. Penggunaan media audiovisual sangat efektif dalam pembelajaran keberagaman budaya karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan interaktif. Melalui media ini, peserta didik tidak hanya melihat, tetapi juga mendengar secara

66 langsung berbagai unsur budaya, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam dan bermakna.

3. Media Berbasis Komputer

Media ini mengandalkan perangkat komputer dan internet sebagai sarana

utama penyampaian informasi. Dalam Media Digital/Internet memungkinkan peserta didik mengakses dan mengeksplorasi materi keberagaman budaya melalui berbagai sumber belajar, seperti situs edukasi, video dokumenter, maupun aplikasi pembelajaran interaktif.

17 Pemanfaatan media digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam mencari dan mengolah informasi budaya dari sumber-sumber yang tepercaya. 13 Dengan demikian, media digital dapat memperluas wawasan peserta didik serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap keberagaman budaya Indonesia.

4. Media Edutainment

150 Media edutainment menggabungkan unsur edukasi dan hiburan, sehingga kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Contoh media edutainment dalam pembelajaran budaya antara lain adalah permainan kuis budaya, teka-teki interaktif, cerita rakyat digital, dan animasi ceritanusantara. 138 Media ini sesuai dengan karakter anak sekolah dasar yang cenderung aktif, menyukai aktivitas bermain, serta tertarik pada media yang interaktif dan menghibur.

5. Multimedia

51 Multimedia merupakan media pembelajaran yang memadukan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, dalam satu sistem yang saling terintegrasi. Salah satu contohnya adalah multimedia berbasis PowerPoint yang memuat materi keberagaman budaya serta dilengkapi dengan tombol navigasi, animasi, dan kuis interaktif. Penggunaan multimedia ini mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri atas berbagai jenis yang masing-masing memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri. Oleh karena itu, pemilihan media perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta materi yang akan disampaikan. Dalam pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar, multimedia interaktif menjadi salah satu media yang efektif karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik, kontekstual, dan interaktif sehingga memudahkan

peserta didik memahami konsep yang bersifat kompleks serta meningkatkan.

2. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia pembelajaran merupakan salah satu bentuk ²⁵ media pembelajaran modern yang mengintegrasikan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video, ke dalam satu kesatuan yang saling mendukung. Penggunaan multimedia bertujuan ¹⁴ menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh informasi melalui membaca atau mendengarkan, tetapi juga dapat melihat, berinteraksi, dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Menurut Mayer (2019), multimedia pembelajaran adalah penyajian informasi yang mengombinasikan kata-kata dan gambar untuk membantu proses belajar. Perpaduan kedua unsur tersebut mampu ²⁷ meningkatkan pemahaman serta daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Sadiman dkk. (2020) yang menyatakan bahwa ²⁵ multimedia merupakan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai unsur, seperti gambar, grafik, video, audio, dan teks, dalam satu penyajian yang terstruktur sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Dalam pembelajaran keberagaman budaya, multimedia sangat tepat digunakan karena mampu menyajikan berbagai unsur budaya secara lebih nyata melalui video budaya daerah, animasi tarian tradisional, lagu daerah, serta narasi mengenai legenda atau cerita rakyat. Penyajian tersebut membantu peserta didik memahami sekaligus menghargai keberagaman budaya Indonesia dengan lebih mudah. Selain itu, multimedia memungkinkan materi dipelajari secara berulang ¹ sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan multimedia tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan sikap toleransi, rasa bangga terhadap budaya bangsa, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

⁵ Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media pembelajaran modern yang mengintegrasikan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video, ke dalam satu penyajian yang menarik dan sistematis. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran mampu ⁷ menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, efektif, efisien, dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam pembelajaran keberagaman budaya, multimedia memiliki keunggulan karena dapat menyajikan berbagai unsur budaya secara lebih konkret melalui video, animasi, lagu daerah, maupun cerita rakyat. Selain memudahkan peserta didik memahami materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, multimedia juga berperan dalam menumbuhkan sikap toleransi, rasa bangga terhadap

budaya Indonesia, serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan multimedia yang tepat dapat memperkuat pemahaman peserta didik mengenai keberagaman budaya sebagai bagian penting dari identitas bangsa.

b. Karakteristik Multimedia

Sebagai bagian penting dari sistem informasi, penggunaan multimedia sebaiknya mempertimbangkan unsur lain seperti sasaran, isi materi, dan metode, agar Multimedia yang dirancang mampu memudahkan pengguna, bukan malah menyulitkan mereka bukan justru merepotkan user menurut fauziah (2016) Karakteristik multimedia adalah:

- 1) Terdiri atas gabungan berbagai jenis media, seperti elemen suara dan gambar visual.
- 2) Interaktif, artinya mampu merespons dan menyesuaikan dengan tanggapan pengguna.
- 3) Memiliki sifat kemandirian, yaitu menyajikan informasi lengkap dan mudah dipahami sehingga pengguna dapat mengaksesnya secara mandiri
- 4) Berfungsi mempercepat dan memperkuat tanggapan pengguna secara optimal.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disarikan bahwa multimedia mempunyai ciri khas tertentu yang membuatnya efektif dalam mendukung proses pembelajaran dan penyampaian informasi. Multimedia harus dirancang dengan mempertimbangkan kesesuaian antara tujuan, materi, dan strategi agar penggunaannya benar-benar membantu, bukan menyulitkan. Karakteristik utama multimedia adalah memiliki unsur konvergensi media seperti audio dan visual, bersifat interaktif dengan memberi ruang respon dari pengguna, bersifat mandiri sehingga dapat digunakan tanpa pendamping, serta mampu memperkuat respon pengguna secara cepat dan berulang. Karakteristik-karakteristik ini menjadikan multimedia sebagai alat yang powerful dalam proses belajar yang mandiri, menarik, dan efektif.

c. Prinsip Multimedia

Mayer (Dalam Hardianto 2021) Mengemukakan prinsip-prinsip Multimedia Yaitu:

- 1) Prinsip multimedia menyatakan bahwa peserta didik akan lebih efektif menyerap materi jika disampaikan melalui perpaduan teks dan gambar.

daripada hanya menggunakan teks semata.

- 2) Dalam prinsip kedekatan ruang, siswa akan lebih cepat memahami materi jika teks dan gambar ditempatkan saling berdekatan pada tampilan layar yang sama, bukan dipisah pada halaman atau layar berbeda.
- 3) Prinsip kedekatan waktu menunjukkan bahwa siswa belajar lebih optimal ketika teks dan gambar disampaikan secara bersamaan, bukan secara terpisah, karena pemisahan bisa mengganggu konsentrasi mereka.
- 4) Prinsip modalitas menyarankan bahwa peserta didik akan lebih memahami materi jika penjelasan disampaikan melalui narasi dan animasi, daripada hanya menggunakan teks yang muncul di layar secara bersamaan.
- 5) Prinsip redundansi menyatakan bahwa penyajian materi melalui kombinasi teks, narasi, dan animasi akan meningkatkan pemahaman siswa.
- 6) Prinsip perbedaan individu menekankan bahwa siswa akan belajar lebih optimal ketika multimedia disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan mereka secara personal.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa berbagai prinsip multimedia menurut Mayer menekankan pentingnya penyajian materi secara efektif untuk mendukung proses belajar. Siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih baik disampaikan melalui kombinasi kata dan gambar (prinsip multimedia), disusun dengan tata letak yang berdekatan (prinsip keterdekatan ruang), dan ditampilkan secara bersamaan (prinsip keterdekatan waktu). Selain itu, penggunaan animasi dengan narasi (prinsip modalitas), penyajian dengan variasi media (prinsip redudensi), serta desain yang menarik dan sesuai karakteristik individu (prinsip perbedaan individu) akan Meningkatkan daya serap dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

d. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia dalam Pembelajaran

Salah satu keunggulan penerapan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar meliputi:

- 1) Meningkatkan minat dan motivasi belajar. Penggunaan multimedia interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat serta motivasi peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu terus berinovasi dalam mengembangkan media dan strategi pembelajaran yang kreatif.

- 2) Mempermudah pemahaman materi. Multimedia interaktif mengintegrasikan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan musik, sehingga materi dapat disajikan secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) Mendorong pembelajaran yang interaktif. Melalui fitur seperti kuis, simulasi, dan animasi, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Mengakomodasi berbagai gaya belajar. Multimedia dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif bagi setiap individu.
- 5) Memberikan fleksibilitas dalam belajar. Materi pembelajaran dapat diakses dan dipelajari kembali kapan saja sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing peserta didik.
- 6) Menyajikan Representasi Realistik Dalam konteks budaya, multimedia dapat menampilkan Nama nama Provinsi, makanan khas masing-masing daerah dan tarian, lagu, pakaian adat, dan tradisi secara lebih nyata dan otentik.

Kekurangan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Memerlukan sarana dan prasarana yang memadai. Pemanfaatan multimedia interaktif membutuhkan dukungan perangkat, seperti komputer, proyektor, speaker, serta akses internet, yang belum tentu tersedia secara lengkap di setiap sekolah.
- 2) Bergantung pada teknologi. Pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia sangat dipengaruhi oleh kondisi perangkat dan jaringan. Apabila terjadi kendala teknis, seperti pemadaman listrik, kerusakan perangkat, atau gangguan koneksi internet, maka proses pembelajaran dapat terhambat.
- 3) Memerlukan Keterampilan Guna perlu memiliki kemampuan dalam membuat atau mengoperasikan media multimedia, dan tidak semua guru terbiasa dengan teknologi.
- 4) Potensi Gangguan Konsentrasi Jika tidak dirancang dengan baik, penggunaan multimedia yang terlalu banyak animasi atau efek dapat mengganggu fokus siswa terhadap materi utama.
- 5) Waktu dan Biaya Pengembangan Tinggi Pembuatan multimedia yang berkualitas membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya lebih besar dibandingkan media cetak biasa.

- 6) Berkurangnya interaksi sosial secara langsung. Penggunaan multimedia yang terlalu dominan dalam proses pembelajaran berpotensi mengurangi interaksi tatap muka antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik, sehingga komunikasi dan kerja sama selama pembelajaran menjadi kurang optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran memiliki berbagai keunggulan, antara lain mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, serta menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan realistis. Meskipun demikian, penggunaan multimedia juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti kebutuhan akan sarana teknologi yang memadai, kemampuan guru dalam mengoperasikan media yang belum merata, biaya pengembangan yang relatif tinggi, serta potensi mengurangi konsentrasi peserta didik apabila tidak dimanfaatkan secara tepat. Oleh karena itu, penggunaannya perlu dilakukan secara bijak, tepat, dan proporsional agar manfaat yang diperoleh dapat maksimal serta tidak menghambat proses pembelajaran.

e. Karakteristik Multimedia

Multimedia interaktif memiliki karakteristik yang membedakannya dari media pembelajaran lainnya karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video, dalam satu kesatuan yang saling mendukung. Karakteristik tersebut menjadikan multimedia sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menyajikan materi yang kompleks agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, multimedia interaktif sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran abad ke-21 karena mampu mendukung proses pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Menurut Arsyad (2020), multimedia pembelajaran memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu sebagai berikut:

1. Mengintegrasikan berbagai unsur media. Multimedia menggabungkan teks, gambar, audio, video, grafik, dan animasi dalam satu kesatuan yang saling melengkapi sehingga penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
2. Menyajikan pembelajaran secara interaktif. Multimedia memungkinkan

¹ peserta didik berinteraksi langsung dengan materi melalui fitur seperti tombol navigasi, kuis, simulasi, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif.

3. Meningkatkan perhatian dan motivasi belajar. Perpaduan warna, gambar, suara, dan animasi yang menarik mampu menumbuhkan minat serta motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
4. Mudah diakses dan bersifat fleksibel. Multimedia dapat ⁵³ digunakan pada berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, maupun proyektor, sehingga mendukung pelaksanaan pembelajaran dalam berbagai kondisi dan lingkungan belajar.
5. Mengakomodasi berbagai gaya belajar. Multimedia mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dengan ¹³ gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik karena materi disajikan melalui berbagai bentuk media yang dapat memudahkan proses belajar.

¹²⁰ Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia memiliki karakteristik yang membedakannya dari media pembelajaran lainnya, yaitu kemampuannya mengintegrasikan ⁵¹ berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video, dalam satu penyajian yang terpadu. Karakteristik ini menjadikan multimedia sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada keaktifan, kreativitas, dan kolaborasi peserta didik. Selain itu, multimedia mampu menyajikan materi secara interaktif, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, mudah digunakan pada berbagai perangkat, serta mengakomodasi beragam gaya belajar peserta didik. Oleh karena itu, multimedia menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang strategis dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di era digital.

3. Multimedia Keberagaman Budaya

Multimedia ³¹ keberagaman budaya merupakan media pembelajaran berbasis multimedia yang dirancang untuk membantu peserta didik mengenal, memahami, dan menghargai keberagaman budaya Indonesia. Materi yang disajikan meliputi berbagai unsur budaya, seperti pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, lagu daerah, bahasa daerah, serta tradisi dan upacara adat, yang dikemas melalui perpaduan teks, gambar, audio, video, dan animasi secara interaktif. Penyajian tersebut menjadikan materi

lebih menarik, mudah dipahami, dan bermakna, khususnya bagi peserta didik sekolah dasar. Menurut Damayanti (2020), penggunaan multimedia dalam pembelajaran keberagaman budaya mampu menciptakan proses belajar yang lebih kontekstual dan konkret karena peserta didik tidak hanya memperoleh informasi melalui bacaan atau penjelasan, tetapi juga dapat melihat serta berinteraksi dengan berbagai representasi visual dan audio mengenai budaya Indonesia. Pendekatan ini sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman visual dan interaktif.

Contoh implementasi multimedia dalam pembelajaran keberagaman budaya antara lain:

- a. Video dokumenter yang menampilkan kegiatan adat di berbagai daerah.
- b. Animasi interaktif tentang cerita rakyat atau legenda dari nusantara.
- c. Peta interaktif budaya Indonesia, yang dapat diklik untuk menampilkan informasi khas dari setiap provinsi
- d. Permainan edukatif (edugame) yang menguji pengetahuan siswa tentang simbol budaya daerah.
- e. Aplikasi pembelajaran yang menyajikan kuis budaya, cerita digital, dan lagu- lagu daerah dalam bentuk multimedia.

Multimedia keberagaman budaya adalah media pembelajaran interaktif yang menyajikan ragam budaya Indonesia secara visual dan audio, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penggunaannya membuat proses belajar lebih konkret dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Bentuknya meliputi video, animasi, peta interaktif, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan pemahaman serta apresiasi terhadap budaya bangsa Indonesia.

4. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar merupakan proses pendidikan yang bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Suryawati dan Osman (2020), pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada penguasaan fakta-fakta sosial, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati, serta kepedulian terhadap lingkungan sosial dan budaya. Melalui

pendekatan yang kontekstual dan berkaitan dengan pengalaman sehari-hari, pembelajaran IPS membantu peserta didik memahami berbagai fenomena sosial secara lebih menyeluruh serta mendorong mereka untuk menganalisis berbagai permasalahan sosial, seperti keadilan, kemiskinan, dan peran individu dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah dasar ¹⁵³ berperan penting dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki ¹⁰⁷ kompetensi akademik, tetapi juga memiliki kepekaan sosial, sikap peduli, dan karakter yang baik.

Dalam konteks Sekolah Dasar, pembelajaran IPS diarahkan agar siswa mampu mengenali diri dan lingkungannya, memahami keragaman sosial dan budaya, serta menghargai perbedaan. Putra dan Rahmawati (2021) menekankan bahwa IPS sebaiknya diajarkan melalui pendekatan tematik terpadu, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep sosial dalam kaitannya dengan kehidupan nyata. Melalui pembelajaran yang interaktif dan berbasis proyek, peserta didik meningkatkan keterampilan kolaborasi, berpikir reflektif, dan berperan aktif dalam masyarakat kecil di sekitarnya, seperti keluarga, sekolah, dan lingkungan tempat tinggal. Terutama dalam pembelajaran mengenai keberagaman budaya, IPS berperan penting dalam menanamkan nilai toleransi dan kebhinekaan. Menurut Ningsih dan Susanti (2022), pembelajaran IPS yang mengangkat tema keberagaman budaya dapat memperkuat identitas nasional siswa sejak dini. Ketika siswa diperkenalkan dengan keberagaman adat, bahasa, kesenian, dan tradisi yang ada di Indonesia, mereka akan lebih mampu menghargai perbedaan dan menjunjung tinggi nilai persatuan dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa dan kreatif, seperti menggunakan multimedia interaktif, agar siswa lebih tertarik dan termotivasi mempelajari keberagaman budaya yang ada di negerinya.

⁹⁷ Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ¹⁴³ pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, wawasan sosial, serta sikap peserta didik sejak usia dini. Melalui pendekatan yang kontekstual dan tematik, ¹¹⁷ pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan meningkatkan penguasaan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai toleransi, empati, dan penghargaan terhadap keberagaman budaya Indonesia. Materi IPS yang memuat keberagaman budaya berkontribusi dalam memperkuat identitas nasional sekaligus menumbuhkan semangat persatuan dalam

keberagaman. Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti pemanfaatan multimedia berbasis budaya, agar dapat meningkatkan minat belajar, memperdalam pemahaman peserta didik, serta menumbuhkan apresiasi terhadap kekayaan budaya Indonesia.

5. Keberagaman Budaya

a. Pengertian Budaya

Keberagaman budaya di Indonesia merupakan salah satu aset bangsa yang memiliki nilai penting dan perlu dipelihara serta dilestarikan. Keberagaman tersebut tercermin dari berbagai perbedaan yang ada dalam kehidupan masyarakat, seperti suku bangsa, adat istiadat, bahasa daerah, pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas, serta berbagai tradisi yang berkembang di setiap wilayah. Setiap daerah memiliki karakteristik budaya yang khas sehingga menjadi identitas masyarakat setempat dan memperkaya kebudayaan nasional. Kondisi ini menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara yang memiliki masyarakat multikultural dengan kekayaan budaya yang sangat beragam. Oleh karena itu, peserta didik perlu memahami, menghargai, dan melestarikan keberagaman budaya sebagai upaya memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Selain itu, pemahaman terhadap keberagaman budaya juga berperan dalam menumbuhkan sikap toleransi, saling menghormati, serta mempererat hubungan sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Secara umum, budaya merupakan hasil dari pemikiran, perasaan, dan tindakan manusia yang berkembang serta menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Budaya terbentuk melalui proses yang berlangsung dalam waktu lama dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Budaya tidak hanya mencakup kebiasaan atau tradisi, tetapi juga meliputi nilai, norma, serta pola pikir yang menjadi pedoman masyarakat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Keberadaan nilai-nilai budaya berperan dalam membentuk karakter individu maupun kelompok serta menjadi bagian dari identitas suatu bangsa. Oleh karena itu, budaya merupakan kekayaan yang perlu dijaga dan dilestarikan agar tidak mengalami kepunahan akibat perubahan zaman dan pengaruh budaya luar. Setiap masyarakat perlu memiliki rasa bangga, menghargai, dan menjaga keberagaman budaya yang dimiliki karena budaya tidak hanya menjadi warisan leluhur, tetapi juga menjadi dasar dalam menciptakan kehidupan sosial yang harmonis, berkarakter, dan menjunjung tinggi sikap toleransi.

Menurut Suyanto (2020), keberagaman budaya merupakan salah satu

kekayaan bangsa yang perlu dijaga dan dilestarikan karena memiliki peran penting dalam memperkuat persatuan melalui penerapan sikap toleransi dan saling menghargai antaranggota masyarakat. Dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang bersifat multikultural, keberagaman budaya menjadi kekuatan yang memberikan warna serta memperkaya kehidupan sosial. Sikap menghormati, menerima, dan memahami perbedaan budaya dapat mencintakan hubungan sosial yang harmonis dan kehidupan masyarakat yang damai. Keanekaragaman suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, dan budaya yang dimiliki Indonesia menjadi aset berharga dalam memperkuat identitas nasional serta mencerminkan nilai persatuan dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika.

Gambar Tabel 1.1: Keberagaman Budaya Nama – nama Suku dan Pakaian Adat dll.

No.	Daerah/ suku	Pakaian adat	Tarian tradisional	Rumah adat	Bahasa daerah	Makanan khas	Upacara adat
1.	Aceh/aceh	Ulee balang	Saman	Rumoh aceh	Aceh	Mie aceh	Peusijek
2.	Sumatera barat /Minangkabau	Bundo kandua	Tari piring	Rumah gadang	Minangk abau	Rendang	Turun mandi
3.	Sumatera utara /batak	Ulos	Tor – tor	Bolon	Batak	Saksang	Mangokal holi
4.	Riau /melayu	Teluk belanga	Zapin melayu	Rumah melayu	Melayu	Ikan patin asam pedas	Tepuk tepung tawar
5.	Jambi/melayu jambi	Baju kurung	Sekapur sirih	Rumah panggung	Melayu yambi	Gulai tepek ikan	Kenduri sko
6.	Sumatera selatan/Palem bang	Aesan gede	Tanggai	Rumah limas	Palemba ng	Tempek	Sedekah rame
7.	Jakarta Betawi	Sadariah	Tari topeng Betawi	Rumah kebaya	Betawi	Kerak telur	Ngarot Betawi
8.	Jawa barat / sunda	Kebaya sunda	Jaipong	Rumah kasepuhan	Sunda	Nasi timbel	Seren tahun
10.	Jawa tengah /jawa	Kebaya jawa	Gambyong	Joglo	jawa	Gudeg	Mitoni
11.	DI Yogyakarta/ja wa	Basahan	Beksan	Joglo	jawa	Bakpia	Labuhan Merapi
12.	Jawa timur /jawa	Pesa,an madura	Reog ponorogo	Tanean lanjhang	Jawa / madura	Rusak cingur	Unan – unan
13.	Bali /bali	Payas agung	Pendet	Rumah gapura candi	Bali	Ayam betutu	Ngaben
14.	Kalimantan barat /Dayak	King baba & king bibinge	Gantar	Rumah Panjang	Dayak	Jantung pisang	Naik dango
15.	Papua	Koteka	Yospan	Rumah honai	Dani	Papeda	Bakar batu

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV Sekolah Dasar, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran menjadi pedoman penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Capaian pembelajaran berfungsi sebagai dasar dalam mengembangkan kompetensi peserta didik yang mencakup

aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Melalui capaian tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengenali serta memahami keberagaman budaya Indonesia, seperti suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, dan kesenian daerah sebagai bagian dari kekayaan budaya nasional. Sementara itu, tujuan pembelajaran dirancang secara lebih terarah untuk memberikan gambaran mengenai kompetensi yang harus dicapai dalam setiap kegiatan pembelajaran. Tujuan tersebut juga menjadi acuan bagi guru dalam menentukan metode, media, dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan adanya capaian dan tujuan pembelajaran yang jelas, proses pembelajaran IPS dapat berlangsung secara lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan aktif peserta didik.

Tabel 1.2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pemahaman keberagaman budaya Indonesia.	Peserta didik dapat mengidentifikasi serta memahami berbagai bentuk keberagaman budaya di Indonesia, termasuk suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tari tradisional, alat musik tradisional, makanan khas daerah, dan senjata tradisional.	1. Peserta didik mampu menjelaskan makna keberagaman budaya di Indonesia secara tepat. 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman budaya di Indonesia, meliputi suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, makanan khas daerah, dan senjata tradisional. 3. Peserta didik mampu menjelaskan manfaat keberagaman budaya bagi kehidupan bermasyarakat di Indonesia. 4. Peserta didik mampu menunjukkan sikap menghargai dan menghormati perbedaan budaya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa keberagaman budaya di Indonesia merupakan kekayaan nasional yang mencerminkan identitas, karakter, dan nilai-nilai kehidupan masyarakat di berbagai wilayah. Keanekaragaman ini tampak pada perbedaan suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, bahasa daerah, tarian tradisional, makanan khas, upacara adat, serta berbagai tradisi yang diwariskan secara turun-temurun. Sebagai negara yang majemuk, Indonesia memiliki warisan budaya yang sangat beragam dan menjadi kekuatan dalam membangun persatuan. Keberagaman budaya tidak seharusnya dipandang sebagai sumber perbedaan yang memecah belah, melainkan sebagai modal untuk menumbuhkan sikap toleransi, saling menghormati, menghargai perbedaan, serta menciptakan kehidupan yang rukun dan harmonis. Oleh karena itu, pemahaman tentang keberagaman budaya perlu ditanamkan sejak dini kepada peserta didik agar

mereka memiliki rasa cinta tanah air, menghargai perbedaan, serta berperan aktif dalam menjaga persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.

b. Manfaat Keberagaman Budaya

Menurut Nugroho (2022), keberagaman budaya di Indonesia memberikan manfaat yang sangat besar bagi kehidupan masyarakat, baik dalam aspek sosial, ekonomi, maupun pendidikan. Keanekaragaman ini bukan hanya simbol keindahan, tetapi juga sumber kekuatan dan potensi pembangunan bangsa.

- 1) Meningkatkan Rasa Toleransi dan Persatuan, Keberagaman budaya mendorong masyarakat untuk saling mengenal, menghargai, dan hidup berdampingan dengan damai. Dengan memahami bahwa setiap kelompok memiliki adat, tradisi, dan cara hidup yang berbeda, akan tumbuh sikap saling menghormati dan menghargai perbedaan.
- 2) Memperkaya Kreativitas Seni dan Budaya, Keanekaragaman budaya menghasilkan berbagai bentuk seni, mulai dari tarian, musik, batik, ukiran, hingga pertunjukan tradisional. Kreativitas ini bisa dikembangkan lebih lanjut menjadi karya seni modern yang tetap mempertahankan unsur tradisional.
- 3) Memperkuat Identitas Nasional, keberagaman budaya merupakan identitas bangsa Indonesia yang dikenal dunia sebagai negara yang kaya akan budaya. Dengan bangga menunjukkan dan melestarikan budaya, maka rasa cinta tanah air akan tumbuh lebih kuat. Selain itu, keberagaman budaya juga menjadi simbol persatuan bangsa yang membedakan Indonesia dengan negara lain. Berbagai suku, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, dan kesenian tradisional menjadi bukti kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia. Oleh karena itu, masyarakat perlu menjaga dan melestarikan budaya daerah agar identitas nasional tetap terjaga serta dapat diwariskan kepada generasi berikutnya.
- 4) Mendorong Perkembangan Pariwisata Budaya, Wisatawan domestik dan mancanegara sangat tertarik dengan keunikan budaya lokal. Keberagaman budaya menjadi daya tarik utama bagi sektor pariwisata, yang berdampak langsung pada peningkatan pendapatan masyarakat dan daerah.
- 5) Menjadi Sumber Pembelajaran Nilai dan Kearifan Lokal, Budaya lokal

mengandung nilai-nilai kehidupan yang luhur seperti gotong royong, musyawarah, sopan santun, dan cinta lingkungan. Ini penting untuk dijadikan pelajaran karakter bagi generasi muda.

- 6) Memperkuat Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya, Budaya lokal dapat dikembangkan menjadi produk ekonomi kreatif seperti kerajinan tangan, kuliner khas, dan karya seni yang bernilai jual tinggi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Keragaman budaya bukan hanya kekayaan yang harus dijaga, tetapi juga sumber kekuatan bangsa la mempererat persatuan, memperkaya kreativitas, mendukung sektor pariwisata, dan memperkuat identitas nasional. Oleh karena itu, sebagai warga negara yang baik, kita wajib melestarikan dan menghargai keragaman budaya sebagai bagian dari kehidupan berbangsa dan bernegara.

c. Sikap Terhadap Keberagaman

Menurut Wulandari (2020), masyarakat yang memiliki keberagaman budaya memerlukan sikap positif dari setiap individu agar perbedaan yang ada dapat menjadi kekuatan dalam kehidupan bersama. Keberagaman budaya tidak seharusnya dipandang sebagai penyebab terjadinya konflik, tetapi sebagai modal untuk menciptakan kehidupan sosial yang harmonis, damai, dan saling mendukung. Sikap positif terhadap keberagaman dapat diwujudkan melalui penghormatan terhadap perbedaan, keterbukaan untuk mengenal dan mempelajari budaya lain, menghindari segala bentuk diskriminasi, serta menumbuhkan rasa empati dan sikap inklusif dalam berinteraksi dengan sesama.

1. Menghargai Perbedaan Budaya, Setiap suku atau daerah memiliki adat, tradisi, dan nilai-nilai yang unik. Menghargai perbedaan berarti tidak merasa budaya sendiri lebih tinggi atau lebih benar daripada yang lain.
2. Kesiapan untuk Belajar Budaya Lain, Sikap terbuka dalam mengenal budaya lain membantu membentuk pemahaman yang luas dan mencegah prasangka negatif.
3. Menghindari Sikap Diskriminatif, Diskriminasi adalah sikap yang membedakan dan merendahkan orang lain karena suku, budaya, bahasa, atau adatnya. Ini bertentangan dengan nilai kemanusiaan.
4. Bersikap Inklusif dan Mengajak Orang Lain Terlibat, Sikap inklusif berarti memberi ruang dan kesempatan kepada semua orang untuk ikut serta tanpa

melihat latar belakang budaya mereka.

5. Mengembangkan Empati Antar Budaya, Empati berarti mampu merasakan dan memahami pengalaman serta perasaan orang lain yang berasal dari latar belakang budaya berbeda.
6. Menjaga Perilaku dan Bahasa dalam Keberagaman. Berperilaku santun dan menggunakan bahasa yang sopan sangat penting dalam lingkungan yang majemuk agar tidak menyinggung budaya lain.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sikap positif terhadap keberagaman budaya memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan kehidupan masyarakat yang rukun dan harmonis. Penghargaan terhadap perbedaan, keterbukaan untuk mempelajari budaya lain, penolakan terhadap segala bentuk diskriminasi, sikap inklusif, serta kemampuan berempati menjadi landasan dalam membangun hubungan sosial yang sehat di tengah masyarakat yang majemuk. Melalui penerapan nilai-nilai toleransi, saling menghormati, keterbukaan, dan kepedulian, keberagaman budaya dapat menjadi modal sosial yang memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa, bukan sebagai penyebab munculnya konflik atau perpecahan.

d. Menjaga Persatuan dalam Keberagaman

Menurut Hidayat & Lestari (2023), menjaga persatuan dalam keberagaman memerlukan internalisasi nilai-nilai Pancasila dan penguatan pendidikan multikultural. Mereka menekankan pentingnya membangun dialog antar budaya dan menciptakan ruang aman bagi kelompok-kelompok yang berbeda agar bisa saling memahami dan bekerja sama. Untuk menjaga persatuan di tengah keberagaman budaya, dapat dilakukan dengan

1. Menanamkan nilai-nilai Pancasila, terutama sila ke-3 tentang persatuan Indonesia.
2. Mengembangkan semangat gotong royong dan kebersamaan
3. Melibatkan semua unsur masyarakat dalam kegiatan budaya tanpa diskriminasi.
4. Menghormati simbol-simbol negara sebagai identitas bersama.
5. Membangun dialog dan komunikasi antarbudaya untuk menghindari konflik dan memperkuat solidaritas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa menjaga persatuan di tengah keberagaman merupakan tanggung jawab seluruh komponen

masyarakat. Upaya tersebut tidak hanya diwujudkan melalui sikap saling menghormati dan menghargai perbedaan, tetapi juga melalui penerapan nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari. Prasetyo (2019) dan Wahyuni (2021) menjelaskan bahwa persatuan dalam masyarakat yang majemuk dapat diperkuat melalui pengamalan nilai-nilai Pancasila, penguatan semangat nasionalisme, pendidikan karakter, dialog yang terbuka, serta pengembangan sikap toleransi antarbudaya. Selain itu, pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran generasi muda agar mampu hidup berdampingan secara damai dan harmonis di tengah keberagaman. Dengan demikian, keberagaman budaya seharusnya dipandang sebagai potensi yang memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa serta menjadi landasan dalam mewujudkan kehidupan masyarakat yang damai, harmonis, dan selaras dengan semangat Bhinneka Tunggal Ika.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu pijakan penting dalam pelaksanaan penelitian ini karena memberikan dasar teoretis maupun bukti empiris yang relevan dengan topik yang dikaji. Melalui telaah terhadap berbagai penelitian sebelumnya, peneliti dapat mengidentifikasi temuan, keunggulan, keterbatasan, serta peluang pengembangan yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran, terutama di jenjang sekolah dasar, mampu meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Multimedia yang memadukan unsur teks, gambar, animasi, dan video juga terbukti membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dengan lebih mudah karena disajikan secara lebih konkret dan menarik. Oleh karena itu, penelitian-penelitian terdahulu dijadikan sebagai landasan dalam proses perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Dengan berpedoman pada temuan-temuan tersebut, media yang dihasilkan diharapkan memiliki tingkat efektivitas yang optimal dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini akan dipaparkan sebagai bahan kajian. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini disajikan sebagai berikut:

- 1) Julianto dan Saidah (2022) mengembangkan multimedia pembelajaran pada materi keberagaman budaya untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi, ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 100%, validasi ahli media sebesar 82%, serta tingkat kepraktisan sebesar 80%. Multimedia tersebut dinilai efektif dalam membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya.
- 2) Maulidya dan Gunansyah (2024) mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Animate CC 2023 sebagai media untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai nilai-nilai keberagaman budaya pada mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan tingkat ketuntasan yang berkisar antara 80% hingga 100%, sehingga dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran.
- 3) Ilahi (2020) melakukan pengembangan media pembelajaran multimedia pada materi keberagaman budaya untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Pengembangan media tersebut bertujuan meningkatkan motivasi belajar dan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh skor 4,20 dari ahli materi, 4,38 dari ahli media, serta hasil uji coba lapangan sebesar 96,6%, yang menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Lestari (2020) mengembangkan multimedia pembelajaran mengenai keberagaman budaya Indonesia yang ditujukan bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia yang dilengkapi dengan soal evaluasi untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi para ahli.
- 5) Kurniawan dkk. (2023) mengembangkan multimedia pembelajaran materi keberagaman budaya untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran yang bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya, khususnya budaya di wilayah

Gresik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 86,25% dari ahli materi dan 89,95% dari ahli media, sedangkan respons peserta didik mencapai 88%, yang mengindikasikan bahwa media tersebut sangat layak dan mendapat tanggapan positif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu, dapat diketahui adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaan tersebut meliputi penggunaan metode ⁴¹Research and Development (R&D), pengembangan ²produk berupa multimedia pembelajaran interaktif, pelaksanaan ¹³⁷uji kelayakan yang melibatkan ahli materi dan ahli media, serta tujuan penelitian yang berfokus pada penilaian aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Sementara itu, perbedaan penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia yang secara khusus mengangkat materi keberagaman budaya Indonesia dengan pendekatan yang lebih kontekstual, penyajian desain yang lebih interaktif dan inovatif, serta penyesuaian media dengan karakteristik peserta didik kelas IV ¹sekolah dasar. Melalui pengembangan tersebut, media yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

C. ⁹⁶Kerangka Berpikir

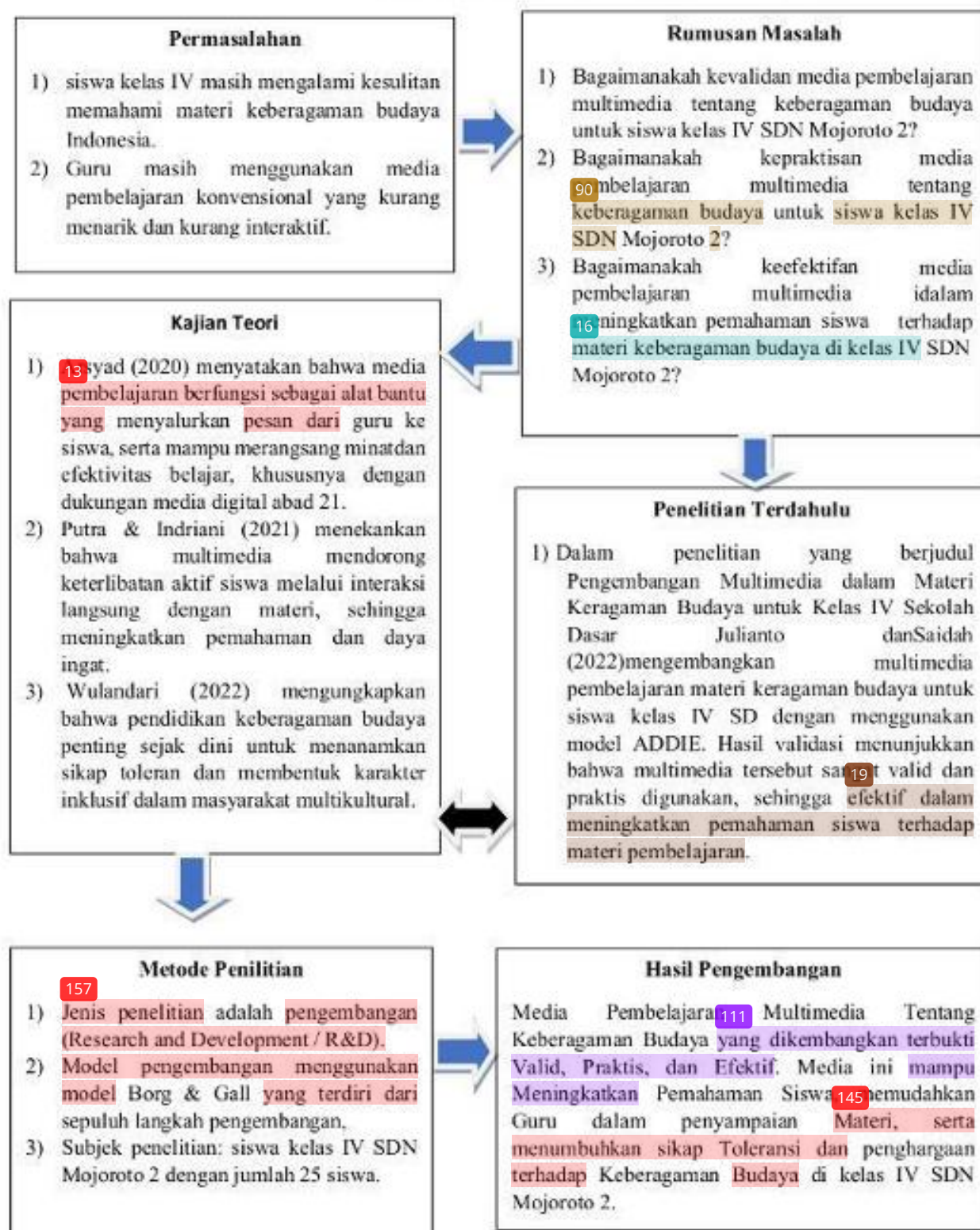
Dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar mereka. Oleh sebab itu, ³⁰pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, kerangka berpikir digunakan sebagai landasan konseptual yang menggambarkan hubungan antarvariabel sekaligus memberikan arah yang jelas terhadap pelaksanaan penelitian, sehingga setiap tahapan penelitian dapat dilakukan secara sistematis, terstruktur, dan selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan.

¹⁰⁰Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional dan kurang melibatkan interaksi aktif sering kali menyebabkan peserta didik merasa jenuh serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi tersebut mengakibatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Indonesia belum berkembang secara optimal, padahal materi ini memiliki peran penting dalam menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya

52
bangsa, memperkuat sikap toleransi, serta menanamkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan multimedia interaktif sebagai alternatif media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan. Melalui perpaduan 3 berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, multimedia mampu menyajikan materi secara lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam penelitian ini, multimedia keberagaman budaya dikembangkan sebagai 50 media pembelajaran yang edukatif, inovatif, dan interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan serta karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan 28 minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Indonesia sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada materi IPS kelas IV dengan topik Keberagaman Budaya di Indonesia, yang mencakup berbagai bentuk keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Multimedia tersebut dirancang dengan memadukan elemen visual, audio, animasi, dan fitur interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik agar penyampaian materi menjadi lebih 1 menarik, mudah dipahami, dan efektif. Pengembangan media ini bertujuan untuk 35 memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep keberagaman budaya melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain mendukung peserta didik, multimedia ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif melalui kombinasi berbagai unsur multimedia sehingga mampu 128 meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Di samping itu, media yang dikembangkan memiliki sifat fleksibel karena dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tatap muka, pembelajaran hibrida, maupun pembelajaran mandiri di jenjang sekolah dasar

Gambar 1.3 Kerangka Berpikir



METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) sebagai pendekatan untuk mengembangkan sekaligus menguji kualitas produk yang dihasilkan. Metode R&D merupakan jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk serta menilai efektivitas penggunaannya dalam situasi nyata. Menurut Borg dan Gall dalam Hamzah (2019), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk merancang, menghasilkan, serta memvalidasi produk sebagai solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Selain digunakan untuk menciptakan produk baru, metode ini juga dapat dimanfaatkan untuk menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, penerapan metode Research and Development (R&D) dalam penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif sebagai solusi dalam mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif. Menurut Hamzah (2019), model ADDIE merupakan model pengembangan yang terstruktur dan saling berkaitan dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas.

Gambar 3.1 Langkah Umum Model ADDIE



Sumber : Benny A.Pribadi (2009:127)

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena menyediakan langkah-langkah pengembangan yang sistematis, terstruktur, serta mampu mendukung proses perancangan hingga evaluasi media pembelajaran secara efektif dan efisien. Melalui setiap tahapan tersebut, pengembangan media dilakukan secara bertahap sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Robert Maribe Branch (2016) menyatakan bahwa model ADDIE merupakan kerangka kerja yang sistematis sekaligus fleksibel dalam merancang pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Penerapan model ini memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga relevan dengan materi dan karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya pada materi keberagaman budaya dalam mata pelajaran IPS. Selain itu, adanya evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan menjadi salah satu keunggulan model ADDIE karena dapat memastikan kualitas, kelayakan, dan keberterimaan produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran (Molenda, 2017).

1. Analysis(Analisis)

Tahap Analysis pada model ADDIE dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi penggunaan media sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya masih didominasi oleh metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan nilai-nilai keberagaman budaya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif. Mengingat peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman yang nyata, ilustrasi visual, dan objek yang dapat diamati. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan perlu dirancang agar mampu merangsang

berbagai indera, menyajikan informasi secara jelas, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Fatmawati dan Widodo (2020) menyatakan bahwa analisis kebutuhan merupakan tahapan penting untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan mendukung pencapaian pemahaman konsep secara optimal.

2. *Design(Desain)*

Tahap Design merupakan proses perencanaan yang dilakukan secara sistematis untuk menyusun struktur, isi, dan tampilan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti merancang konsep awal multimedia berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Perancangan difokuskan pada pencapaian tujuan pembelajaran IPS kelas IV, khususnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai keberagaman budaya di Indonesia yang mencakup keragaman suku bangsa, agama, adat istiadat, dan bahasa daerah. Kegiatan perancangan meliputi penentuan jenis media, penyusunan urutan penyajian materi, desain antarmuka pengguna (*user interface*), serta pengintegrasian berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video. Seluruh komponen tersebut dirancang agar menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Pada tahap perancangan ini, peneliti menyusun storyboard dan flowchart sebagai pedoman dalam menggambarkan alur, struktur, dan tampilan setiap bagian multimedia yang akan dikembangkan. Materi pembelajaran disusun menggunakan pendekatan kontekstual agar lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari peserta didik serta didukung oleh berbagai elemen visual, seperti gambar, animasi, audio, dan ilustrasi, untuk meningkatkan daya tarik sekaligus mempermudah pemahaman konsep. Wijaya dan Puspita (2023) menyatakan bahwa desain media pembelajaran perlu memperhatikan aspek pedagogis dan estetika agar mampu menyampaikan materi secara efektif sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, tahap ini juga mencakup pemilihan kombinasi warna, jenis huruf, ikon, serta sistem navigasi yang sederhana dan mudah dipahami sehingga peserta didik dapat menggunakan multimedia secara mandiri. Selain itu,

dirancang pula instrumen evaluasi yang terintegrasi dalam media, seperti latihan, kuis, dan aktivitas reflektif, untuk mengukur pemahaman peserta didik secara formatif. Seluruh rancangan multimedia disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada tampilan visual yang interaktif, sehingga penggunaan gambar, animasi, dan audio diharapkan dapat membantu mereka memahami materi keberagaman budaya secara lebih konkret. Adanya fitur evaluasi dalam multimedia juga memudahkan guru dalam memantau tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

3. *Development(Pengembangan)*

Tahap Development merupakan proses merealisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap desain menjadi sebuah produk multimedia yang siap digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, storyboard dan flowchart yang telah dibuat sebelumnya diimplementasikan ke dalam bentuk media digital melalui pemanfaatan berbagai perangkat lunak pengembangan multimedia, seperti Microsoft PowerPoint interaktif, Canva, maupun aplikasi *authoring tools* lainnya yang mendukung integrasi berbagai komponen, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Pengembangan media dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan kesesuaian isi materi, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, multimedia dirancang dengan menyertakan berbagai fitur interaktif yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, melakukan refleksi, dan berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik, bermakna, dan efektif.

Tahap pengembangan juga mencakup pelaksanaan uji awal (*alpha testing*) untuk memastikan bahwa multimedia berfungsi dengan baik dari segi teknis serta memiliki kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil pengujian awal digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum memasuki tahap implementasi. Wulandari dan Setiawan (2022) menjelaskan bahwa pada tahap Development dalam model ADDIE diperlukan proses validasi oleh para ahli guna menjamin kualitas media yang dikembangkan, baik dari aspek isi maupun desain pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini melibatkan ahli materi dan ahli media dalam proses penilaian menggunakan lembar validasi yang telah disusun. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, tampilan media, tingkat interaktivitas, serta kesesuaian media dengan

120 karakteristik peserta didik sekolah dasar. Melalui proses validasi dan revisi tersebut, dihasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang memenuhi kriteria kelayakan dan siap diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran yang sebenarnya. 8

4. Implementation (Implementasi).

Tahap Implementation merupakan proses penerapan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, media diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik kelas IV SDN Mojojoto 2 pada mata pelajaran IPS dengan materi Keberagaman Budaya. Tujuan pelaksanaan tahap implementasi adalah untuk mengetahui bagaimana media digunakan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya serta mengevaluasi respons guru dan peserta didik terhadap tingkat kepraktisan dan keefektifan media. Sebelum uji coba dilaksanakan, guru diberikan arahan mengenai prosedur penggunaan multimedia agar proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan skenario yang telah direncanakan. Melalui tahap ini, peneliti juga memperoleh informasi mengenai keterlaksanaan penggunaan media, keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, serta berbagai masukan yang dapat digunakan sebagai bahan penyempurnaan produk. 10 1 75 73

Pada tahap implementasi, multimedia pembelajaran digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas, di mana peserta didik mempelajari materi keberagaman budaya melalui penyajian visual, animasi, serta berbagai aktivitas interaktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif sekaligus menumbuhkan pemahaman terhadap nilai-nilai sosial. Prasetyo dan Damayanti (2023) menyatakan bahwa tahap implementasi memiliki peran penting karena memberikan kesempatan kepada pengembang untuk menilai tingkat kepraktisan dan penerimaan produk oleh pengguna, baik guru maupun peserta didik. Selama pelaksanaan uji coba, data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dan penyebaran kuesioner kepada guru serta peserta didik guna memperoleh informasi mengenai tingkat keterlibatan peserta didik, kemudahan penggunaan media, dan pengaruh awal multimedia terhadap pemahaman materi. Temuan yang diperoleh pada tahap ini selanjutnya dijadikan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sehingga multimedia pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang lebih baik dan semakin layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. 9 23

5. *Evaluation*(Evaluasi)

Tahap *Evaluation* merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk menilai kualitas, efektivitas, dan efisiensi multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses evaluasi dilakukan melalui dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media serta uji coba terbatas kepada peserta didik untuk memperoleh masukan yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah media diimplementasikan dalam pembelajaran guna mengetahui kontribusinya terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mengenai materi keberagaman budaya. Pengumpulan data evaluasi dilakukan menggunakan berbagai instrumen, seperti lembar validasi ahli, lembar observasi aktivitas peserta didik, serta angket respons peserta didik terhadap penggunaan multimedia. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, tampilan, dan interaktivitas. Selain itu, peserta didik memberikan respons yang positif, ditandai dengan meningkatnya minat, keterlibatan, dan keaktifan selama proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Haryanto dan Pradana (2022), tahap evaluasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran karena memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, multimedia pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPS di sekolah dasar.

C. Desain Pengembangan

Desain pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, khususnya pada tahap Design, yang berfokus pada perencanaan struktur dan komponen media pembelajaran sebelum memasuki tahap pengembangan. Pada tahap ini, peneliti menyusun materi pembelajaran secara sistematis, mengorganisasi isi, serta merancang berbagai elemen visual yang akan digunakan dalam multimedia untuk mendukung pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar terhadap materi IPS bertema Keberagaman Budaya. Perancangan media disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif dan sosial-emosional peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga penyajian materi dirancang agar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, multimedia

memanfaatkan representasi visual, aktivitas interaktif, serta pengalaman belajar yang kontekstual untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, seperti nilai kebersamaan, toleransi, dan tanggung jawab, secara lebih konkret dan bermakna.

Menurut Munir (2022), perancangan media pembelajaran yang efektif harus memperhatikan prinsip-prinsip pedagogis serta karakteristik peserta didik agar mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Pendapat tersebut didukung oleh Susanto dan Wahyuni (2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dengan pendekatan visual, interaktif, dan kontekstual dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sekaligus mendorong kemampuan berpikir kritis terhadap berbagai nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pandangan tersebut, desain multimedia pada penelitian ini tidak hanya menitikberatkan pada aspek tampilan dan kemudahan navigasi, tetapi juga mengintegrasikan berbagai aktivitas interaktif yang dikaitkan secara langsung dengan materi keberagaman budaya Indonesia. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan efektif.

Tahap awal dalam proses desain diawali dengan merumuskan tujuan pembelajaran, baik tujuan umum maupun tujuan khusus, yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPS dalam Kurikulum Merdeka, sehingga peserta didik diharapkan mampu memahami konsep keberagaman budaya di Indonesia. Berdasarkan hasil observasi di SDN Mojoroto 2, diketahui bahwa peserta didik kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami materi apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui metode yang bersifat konvensional. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Nugroho dan Sari (2022) menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak karena mengintegrasikan unsur visual, audio, dan aktivitas belajar yang selaras dengan karakteristik serta gaya belajar anak usia sekolah dasar. Berdasarkan tujuan pembelajaran dan hasil analisis kebutuhan tersebut, selanjutnya disusun spesifikasi awal produk yang akan dikembangkan sebagai acuan dalam proses pengembangan multimedia. Spesifikasi produk tersebut meliputi:

1. Desain Visual seperti media pembelajaran ini disusun dengan memperhatikan aspek estetika, kognitif, dan psikologis siswa sekolah dasar. Warna cerah seperti

biru, hijau dan oranye digunakan untuk menarik perhatian, dengan font yang jelas dan mudah dibaca. Tampilan dilengkapi gambar budaya seperti tokoh anak berpakaian adat, senjata tradisional, dan rumah adat. Tata letaknya simetris dan konsisten, dengan navigasi intuitif berbentuk tombol yang mudah dioperasikan oleh siswa secara mandiri.

2. Struktur konten dalam multimedia ini disusun secara bertahap agar materi mudah dipahami siswa. Diawali dengan halaman pembuka yang memuat judul, tujuan pembelajaran, dan petunjuk penggunaan, dilanjutkan dengan pengenalan materi mengenai pengertian keberagaman budaya serta nilai-nilai seperti toleransi dan gotong royong. Selanjutnya, siswa diajak mengeksplorasi budaya Indonesia melalui informasi tentang suku, pakaian adat, rumah adat, bahasa daerah dan tradisi khas. Aktivitas interaktif berupa Multimedia disisipkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, yang mencakup pertanyaan reflektif dan tantangan sederhana. Media ini juga dilengkapi kuis sebagai evaluasi, serta ditutup dengan ringkasan materi, refleksi, dan ajakan untuk menghargai keberagaman.
3. Fungsi Interaktif dari media ini tercermin melalui pelaksanaannya secara kolaboratif dalam kelompok, keterlibatan guru sebagai pendamping aktif selama aktivitas berlangsung, serta adanya penguatan pembelajaran melalui kegiatan refleksi yang dilakukan pada akhir sesi.
4. Multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk presentasi interaktif berbasis komputer yang dirancang agar dapat digunakan secara offline dan kompatibel dengan berbagai perangkat, seperti laptop maupun proyektor di ruang kelas. Media ini dilengkapi dengan sistem navigasi yang sederhana, mudah dipahami, dan ramah pengguna sehingga dapat dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik maupun dengan pendampingan guru. Selain itu, multimedia mengintegrasikan berbagai unsur, seperti visual, audio, dan aktivitas interaktif, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Perpaduan elemen-elemen tersebut disesuaikan dengan karakteristik serta gaya belajar peserta didik sekolah dasar sehingga dapat mendukung pemahaman materi dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Selain merancang media pembelajaran, peneliti juga menyusun instrumen evaluasi formatif dan sumatif untuk menilai efektivitas multimedia dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Evaluasi formatif dilaksanakan melalui uji coba terbatas dan proses validasi yang melibatkan ahli materi serta ahli media guna memperoleh masukan sebagai dasar penyempurnaan produk. Sementara itu,

evaluasi sumatif dilakukan pada tahap uji coba yang lebih luas dengan memanfaatkan instrumen pre-test dan post-test, lembar observasi aktivitas peserta didik, serta angket respons untuk mengukur hasil penggunaan media. Penilaian difokuskan pada beberapa aspek, yaitu kejelasan materi, tingkat keterbacaan multimedia, kualitas tampilan visual, kemudahan penggunaan, serta pengaruh media terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mengenai materi Keberagaman Budaya. Dengan demikian, hasil evaluasi diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kualitas dan efektivitas multimedia yang dikembangkan.

Secara keseluruhan, desain multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini berorientasi pada pembelajaran yang partisipatif, bernilai edukatif, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Berbagai fitur, seperti kuis, animasi, dan video, tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga dirancang sebagai sarana untuk membantu peserta didik memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keberagaman budaya melalui aktivitas interaktif, dialog, serta refleksi terhadap situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan tersebut, peserta didik diharapkan mampu memahami konsep keberagaman secara lebih alami, kontekstual, dan relevan dengan pengalaman mereka. Multimedia ini dikembangkan sebagai media pendukung pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 serta mendukung implementasi pembelajaran berbasis karakter sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Sejalan dengan itu, Susanti dan Rahmawati (2021) menyatakan bahwa multimedia interaktif yang mengintegrasikan unsur refleksi dan partisipasi aktif mampu meningkatkan keterlibatan emosional sekaligus memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai pembelajaran. Selain itu, Pranoto dkk. (2023) menjelaskan bahwa pemanfaatan animasi dan video dalam media pembelajaran efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta berkontribusi terhadap pembentukan karakter positif.

D. Lokasi Dan Waktu Perancangan

1. Lokasi Penelitian

Perancangan dan pengembangan media pembelajaran berupa multimedia dengan materi Keberagaman Budaya dipandang perlu untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut adalah profil singkat dari SDN MOJOROTO 2 dilakukan yaitu:

- a) Nama Sekolah SDN MOJOROTO 2 KOTA KEDIRI
- b) Kode Pos 64112
- c) Alamat Sekolah: Jln. Mojoroto Gg.Ii No.26, Kec.Mojoroto ,Kota Kediri
- d) email :sdnmojoroto2@gmail.com
- e) Kabupaten/Kota: Kabupaten Kediri

Penelitian pengembangan multimedia keberagaman budaya ini dilaksanakan di SDN Mojoroto 2 sebagai lokasi penelitian. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada hasil observasi awal, wawancara dengan guru, serta kajian terhadap dokumen hasil belajar peserta didik yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya. Salah satu penyebab kondisi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga penyampaian materi kurang menarik dan belum mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, SDN Mojoroto 2 dipilih sebagai lokasi penelitian untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada tahap perancangan (**Design**), peneliti menjalin kerja sama dengan guru kelas IV sebagai mitra dalam proses pengembangan multimedia pembelajaran. Guru berperan dalam mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran berdasarkan kondisi nyata di kelas, memberikan masukan terhadap rancangan isi, tampilan, dan penyajian materi, serta mendampingi pelaksanaan uji coba multimedia pada proses pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan informasi mengenai karakteristik peserta didik, kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta metode pembelajaran yang biasa diterapkan di kelas. Informasi tersebut menjadi dasar bagi peneliti dalam menyusun multimedia yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kolaborasi antara peneliti dan guru bertujuan untuk memastikan bahwa multimedia yang dikembangkan relevan dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, serta materi yang diajarkan sehingga dapat diterapkan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Keterlibatan pihak sekolah secara langsung juga diharapkan mampu menghasilkan multimedia yang lebih kontekstual, praktis, dan aplikatif, serta mendukung terciptanya pembelajaran

yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan motivasi maupun pemahaman peserta didik terhadap materi **Keberagaman Budaya**.

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan													
		2025					2026								
		mei	apr	jul	okt	nov	des	jan	feb	mar	apr	mei	jun	jul	
1.	Observasi														
2.	Pengajuan Judul														
3.	Seminar Skripsi														
4.	Bimbingan dan Penyusunan Skripsi														
5.	Perizinan Penelitian														
6.	Pengumpulan														
7.	Sidang Skripsi														

E. Instrumen Penelitian

Menurut Ahmad Fauzi (2021), instrumen penelitian merupakan perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis dan akurat guna memperoleh informasi yang dapat digunakan dalam menilai kelayakan maupun efektivitas suatu media pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar validasi yang diisi oleh para ahli, angket respons guru dan siswa, serta lembar observasi aktivitas peserta didik selama penggunaan multimedia pembelajaran keberagaman budaya. Pemanfaatan berbagai instrumen tersebut sesuai dengan prinsip triangulasi data untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian, sehingga data yang diperoleh mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan serta pengaruhnya terhadap proses pembelajaran di kelas.

Lembar validasi ahli digunakan sebagai instrumen untuk menilai kualitas multimedia pembelajaran dari aspek materi, kebahasaan, desain, dan tampilan media. Proses validasi dilakukan oleh para ahli yang terdiri atas dosen bidang pendidikan dasar serta praktisi pendidikan yang memiliki kompetensi dan

42 pemahaman mengenai karakteristik media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa multimedia yang dikembangkan telah sesuai dengan indikator pembelajaran serta memenuhi prinsip-prinsip pedagogis yang mendukung proses belajar peserta didik, sebagaimana dikemukakan oleh Mayer (2021).

16 Angket respons diberikan kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai tingkat daya tarik, kemudahan penggunaan, serta manfaat multimedia pembelajaran dalam mendukung proses belajar. Instrumen angket tersebut disusun menggunakan skala Likert empat poin agar mempermudah proses analisis dan interpretasi data (Sugiyono, 2021). Selain itu, 72 lembar observasi digunakan untuk mengamati dan mencatat tingkat keterlibatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan multimedia, 136 yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui penggunaan angket dan lembar observasi secara bersamaan, 17 peneliti dapat memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan, sekaligus mengetahui respons, partisipasi, 3 dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Creswell (2021), pemilihan instrumen penelitian perlu disesuaikan dengan jenis data yang akan dikumpulkan serta pendekatan penelitian yang digunakan. Berdasarkan pandangan tersebut, penelitian ini memanfaatkan kombinasi instrumen kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh data yang lebih lengkap. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik melalui tes dan angket yang menghasilkan data numerik sehingga dapat dianalisis secara statistik. Sementara itu, pendekatan kualitatif diterapkan untuk menggali secara lebih mendalam persepsi, pengalaman, dan respons peserta didik terhadap penggunaan multimedia pembelajaran melalui teknik wawancara dan observasi. 14 Penggunaan kedua jenis instrumen tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan serta pengaruhnya terhadap pemahaman peserta didik secara holistik.

Tabel 3.3 Jenis Data

No.	Jenis Data	Instrumen Pengumpulan Data	Responden
1.	Analisis Kebutuhan	Observasi, wawancara, analisis dokumen, dan angket	Guru dan siswa kelas IV SD
2.	Data Kevalidan Produk	Lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media	Ahli materi dan ahli media
3.	Data Kepraktisan Produk	Angket respon Guru dan Siswa.	Guru dan siswa kelas IV SD
4.	Data Keefektifan Produk	Soal pre-test dan post-test (pemahaman keberagaman budaya)	Peserta didik

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini disusun berdasarkan tahapan model ADDIE dengan memanfaatkan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi yang mendukung proses pengembangan multimedia pembelajaran. Penerapan teknik triangulasi memungkinkan peneliti mengintegrasikan berbagai jenis data sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kebutuhan peserta didik, efektivitas media, serta respons pengguna terhadap multimedia yang dikembangkan. Menurut Tarchi et al. (2021), penggunaan beragam teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan multimedia dapat meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian melalui analisis yang lebih objektif terhadap interaksi visual dan pengalaman belajar peserta didik. Senada dengan itu, Kennedy dan Judd (2020) menjelaskan bahwa kombinasi metode observasi dan angket dalam evaluasi multimedia mampu memperkuat validitas pedagogis serta memastikan media yang dikembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, penggunaan berbagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi yang lebih mendalam sekaligus menjamin bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Observasi dilakukan saat uji coba media untuk melihat keterlibatan dan respons siswa secara langsung. Peneliti berperan sebagai pengamat aktif tanpa melakukan intervensi terhadap proses pembelajaran. Menurut Vin (2020), observasi merupakan teknik yang efektif untuk mengungkap dinamika interaksi dan perilaku peserta yang tidak dapat teridentifikasi melalui instrumen tertulis seperti angket. Dengan demikian, observasi membantu memberikan data yang lebih kontekstual

dan mendalam dalam memahami proses pembelajaran.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Observasi

No.	Aspek yang diamati	Oservasi	
		Ya	Tidak
1.	Guru memanfaatkan media ¹³⁰ belajaran yang mampu mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.		
2.	Guru menggunakan media pembelajaran yang selaras dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.		
3.	Guru melakukan pembelajaran dengan metode ceramah.		
4.	Guru dapat memanfaatkan media yang sudah ada disekolah secara optimal dalam proses.		
5.	Siswa dapat merespon dengan baik saat mengikuti proses pembelajaran dengan guru		

Wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas IV dilaksanakan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai berbagai permasalahan yang dihadapi ¹⁶dalam pembelajaran IPS, terutama pada materi keberagaman budaya. Kegiatan wawancara ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran yang selama ini diterapkan, mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul ¹²²selama proses pembelajaran berlangsung, serta menggali harapan guru ⁸terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan ⁵²hasil wawancara dengan guru kelas IV, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sebagai pusat penyampaian ²³informasi sehingga partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar belum optimal. Guru juga menjelaskan bahwa materi keberagaman budaya Indonesia relatif sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah tanpa didukung oleh media pembelajaran yang interaktif dan menarik. ¹⁹Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias serta ²⁰mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari. Menurut guru, ¹penggunaan media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan interaktif sangat diperlukan untuk ⁵membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru mengharapkan adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil wawancara tersebut menjadi landasan bagi peneliti dalam mengembangkan

multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, bermakna, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Table 3.5 Angket Wawancara

No.	Aspek yang diamati	Jawaban
1.	Apa saja kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada siswa kelas IV?	
2.	Metode atau strategi pembelajaran apa yang selama ini Bapak/Ibu terapkan dalam proses pembelajaran IPS, khususnya pada materi keberagaman budaya?	
3.	Kesulitan apa saja yang dialami peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya, seperti nama-nama suku, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan unsur budaya lainnya selama proses pembelajaran berlangsung?	
4.	Menurut Bapak/Ibu, seperti apa karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan agar dapat membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya dengan lebih mudah?	
5.	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan agar proses pembelajaran IPS menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa kelas IV sekolah dasar?	

Instrumen penilaian dikembangkan berdasarkan beberapa aspek utama, antara lain kualitas audio-visual dan kesesuaian materi dengan kurikulum, yang dijabarkan ke dalam indikator-indikator penilaian secara sistematis sebagaimana disajikan pada tabel berikut. Penyusunan instrumen ini bertujuan untuk memastikan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kualitas serta selaras dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Melalui instrumen penilaian yang terstruktur, berbagai aspek, seperti tampilan visual, kejelasan penyampaian informasi, kemudahan penggunaan, dan tingkat keterpahaman materi dapat dievaluasi secara menyeluruh. Hasil penilaian tersebut diharapkan mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan multimedia pembelajaran sehingga dapat menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan produk. Selain itu, instrumen ini juga digunakan untuk memastikan bahwa multimedia yang dikembangkan telah sesuai dengan tuntutan kurikulum dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran guna mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

Tabel 3.5 Instrumen Lembar Validasi 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					
		4. Kombinasi warna pada media pembelajaran menarik.					
		5. Audio yang digunakan terdengar jelas dan sesuai materi.					
		6. Gambar dan animasi membantu siswa memahami materi.					
2.	Media	7. Media pembelajaran dapat digunakan kembali lain waktu.					
		8. Alur penggunaan media yang menarik					
		9. Media pembelajaran mudah dioperasikan oleh guru dan siswa.					
		10. Media dapat dijalankan tanpa mengalami gangguan/error.					
		11. Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.					
3.	Manfaat	12. Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimanapun					
		13. Siswa mampu belajar secara mandiri dengan pembelajaran					
		14. Menimbulkan rasa ingin tahu pada siswa					
		15. Materi yang disajikan jelas dan mudah diterima oleh siswa					
		16. Kemampuan belajar peserta didik dalam memahami pembelajaran					
		Jumlah skor					
		Skor total					
		Skor maksimal					
		Presentase skor					

Sumber: Sugiyono (2019)

Lembar validasi materi digunakan sebagai instrumen untuk mengevaluasi tingkat keakuratan dan kelayakan materi pembelajaran melalui angket yang diisi oleh ahli materi berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta memenuhi aspek kebahasaan dan keterpaduan isi materi. Selain berfungsi sebagai penilaian terhadap kualitas materi, hasil validasi juga menjadi dasar dalam memberikan saran dan masukan guna menyempurnakan materi sebelum diimplementasikan pada tahap uji coba kepada peserta didik. Menurut Arikunto (2020), validasi oleh ahli merupakan tahapan yang penting dalam penelitian pengembangan karena dapat menjamin kelayakan bahan ajar sebelum dilakukan pengujian terhadap aspek kepraktisan dan efektivitasnya. Adapun lembar angket validasi materi yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Table 3.6 Instrumen Lembar validasi untuk ahli materi

No.	Indikator Aspek Validasi Materi	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
3.	Ketepatan isi materi keberagaman budaya					
4.	Konsep materi yang disajikan mudah difahami					
5.	Keruntutan materi yang disajikan.					
6.	Kejelasan penyampaian materi					
7.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa kelas IV SD					
8.	Contoh yang diberikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
9.	Materi mampu meningkatkan pemahaman siswa					
10.	Ketepatan soal evaluasi dengan materi.					
Jumlah skor						
Skor total						
Skor Maksimal						
Presentasi skor						

Sumber: Benny A. Pribadi (2021)

Angket respons guru digunakan sebagai instrumen untuk memperoleh data mengenai tanggapan guru terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan sebagai salah satu pengguna utama media dalam proses pembelajaran. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan media dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu, angket ini digunakan untuk mengevaluasi kualitas dan kelayakan multimedia berdasarkan beberapa aspek, meliputi kualitas materi, daya tarik penyajian, kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan kurikulum, serta keselarasan dengan karakteristik peserta didik. Hasil penilaian guru juga memberikan informasi mengenai aspek-aspek yang masih memerlukan penyempurnaan, baik dari segi isi, tampilan, maupun fungsionalitas media. Oleh karena itu, data yang diperoleh dari angket respons guru menjadi bahan pertimbangan dalam proses revisi dan penyempurnaan produk agar multimedia pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun lembar angket respons guru yang digunakan dalam

penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.7 Instrumen Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan kompetensi dasar					
2.	Isi materi dalam media sesuai dengan pembelajaran					
3.	Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi					
4.	Media mampu memberikan nilai hasil belajar					
5.	Media membuat siswa aktif didalam kelas					
6.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami					
7.	Gambar, video, suara dan keterangan dalam media jelas dan mudah dipahami					
8.	Guru dengan mudah menyampaikan materi dengan media yang digunakan					
9.	Penggunaan tidak perlu menggunakan waktu yang lama					
10.	Media mudah digunakan saat pembelajaran					
Total skor						
Skor maksimal						
Presentasi skor						

Sumber: Zainal Arifin (2021)

Sebagai bagian dari pengujian aspek kepraktisan, pengumpulan data juga dilakukan kepada siswa kelas IV SD sebagai pengguna utama multimedia pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi sangat penting untuk mengetahui sejauh mana multimedia yang dikembangkan mampu menarik minat belajar, mempermudah pemahaman materi, serta meningkatkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, angket respons siswa diberikan setelah mereka menggunakan multimedia secara langsung. Instrumen ini bertujuan untuk mengukur persepsi peserta didik mengenai kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, serta efektivitas multimedia dalam mendukung pembelajaran IPS, khususnya pada materi keberagaman budaya. Kisi-kisi angket disusun berdasarkan beberapa aspek penilaian, meliputi tingkat keterlibatan peserta didik, kemudahan penggunaan, efektivitas penyampaian materi, dan kesesuaian multimedia dengan kebutuhan belajar siswa, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.8 Angket Respons Kepraktisan Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah tampilan dan warna dalam media sudah bagus?					
2.	Apakah Tampilan multimedia menarik dan membuat lebih tertarik belajar.?					
3.	Apakah Multimedia membantu memahami materi dengan lebih baik.?					
4.	Gambar, video, dan animasi yang ditampilkan relevan dengan materi.?					
5.	Apakah Navigasi atau cara penggunaan multimedia mudah dipahami.?					
6.	Apakah Multimedia ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.?					
7.	Apakah Bahasa yang digunakan dalam multimedia mudah dimengerti.?					
8.	Apakah Materi disampaikan dengan urutan yang jelas dan logis.?					
9.	Apakah kamu merasa lebih termotivasi belajar menggunakan multimedia ini.?					
10.	Apakah setuju jika multimedia digunakan dalam proses pembelajaran?					
Jumlah skor						
Skor Maksimal						
Presentasi skor						

Sumber: Olvah, M., Supriyono, & Rahayuningsih, S. (2024)

Setelah data mengenai kelayakan dan kepraktisan multimedia pembelajaran diperoleh melalui validasi ahli, angket respons guru, serta angket respons peserta didik, tahap berikutnya adalah mengevaluasi tingkat efektivitas multimedia terhadap hasil belajar siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan multimedia mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPS, khususnya materi keberagaman budaya di kelas IV sekolah dasar. Pengukuran efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test yang diberikan sebelum penggunaan multimedia dengan hasil post-test yang diperoleh setelah proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Hasil analisis efektivitas ini menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan multimedia yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang inovatif, bermakna, dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Sugiyono, 2019).

Tabel 3.9 Angket Keefektifan Hasil Belajar Siswa

No.	Nama peserta didik	Nilai	
		Nilai Pre – Test	Nilai Post – Test
1.			
2.			
3.			
4.			
Jumlah skor			
Rata – rata skor			

4 G. Teknik Analisis Data

1. Tahapan-Tahapan Analisis Data

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi multimedia interaktif yang dikembangkan. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa skor yang diperoleh dari angket penilaian dan hasil tes, sedangkan analisis kualitatif dilakukan terhadap data yang berupa respons, saran, masukan, serta kritik yang diberikan oleh validator, guru, dan peserta didik. Seluruh data tersebut dianalisis secara komprehensif untuk menentukan tingkat kelayakan, kepraktisan, efektivitas, serta kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat diketahui kesesuaiannya untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi tiga aspek utama, yaitu data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia pembelajaran. Ketiga jenis data tersebut mengacu pada kriteria media pembelajaran yang berkualitas sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad (2019) dan Sugiyono (2020), yang menyatakan bahwa suatu media pembelajaran dinyatakan layak apabila memenuhi aspek validitas, yang mencakup kelayakan isi dan desain, aspek kepraktisan yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan, serta aspek keefektifan yang ditunjukkan oleh kemampuan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, analisis terhadap ketiga aspek tersebut dilakukan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Adapun penjelasan lebih rinci mengenai masing-masing teknik analisis disajikan pada bagian berikut.

a) kevalidan

Aspek kevalidan dalam penelitian ini digunakan untuk menilai tingkat kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian

6 dari para ahli. Proses validasi melibatkan dua orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media, sehingga diperoleh data validitas yang mencerminkan kualitas isi maupun desain multimedia. Selanjutnya, data hasil penilaian dari masing-masing validator dianalisis dengan menjumlahkan skor yang diperoleh dan menghitung nilai rata-rata untuk menentukan tingkat kevalidan produk secara keseluruhan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menilai kelayakan multimedia sebelum dilanjutkan ke tahap uji kepraktisan dan keefektifan.

Data kevalidan diperoleh melalui angket validasi yang diisi oleh para ahli dengan menggunakan skala Likert sebagai instrumen penilaian. Selanjutnya, data tersebut dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh untuk menentukan tingkat kevalidan multimedia pembelajaran. Teknik analisis ini mengacu pada pendapat Sugiyono (2020) dan Arikunto (2019), yang menyatakan bahwa tingkat kelayakan suatu produk dapat ditentukan melalui perbandingan antara skor yang diperoleh dengan skor maksimum, kemudian dinyatakan dalam bentuk persentase. Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk mengklasifikasikan kategori kevalidan multimedia sehingga dapat diketahui tingkat kelayakannya sebelum diimplementasikan pada tahap uji coba. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase tingkat kevalidan disajikan sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor oleh validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.10 Pedoman Penilaian Kevalidan

Presentase	Kategori validitas	Keterangan
86% - 100%	Sangat valid	Sangat layak digunakan tanpa memerlukan revisi.
71% - 85%	Valid	Layak digunakan dengan melakukan revisi minor.
56% - 70 %	Cukup valid	Layak digunakan setelah dilakukan revisi mayor
41% - 55%	Kurang valid	Belum layak digunakan dan memerlukan perbaikan secara menyeluruh.
25% - 40%	Tidak valid	Tidak memenuhi kriteria kelayakan sehingga belum dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Sumber : Riduwan (2020)

b) Kepraktisan

85 Aspek kepraktisan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan

dalam mendukung proses pembelajaran. Kepraktisan menggambarkan sejauh mana multimedia dapat digunakan secara efektif oleh guru maupun peserta didik tanpa menemui kendala yang berarti selama proses pembelajaran. Penilaian terhadap aspek ini meliputi kemudahan dalam mengoperasikan media, kualitas tampilan yang disajikan, serta keterpaduan materi pembelajaran dengan tujuan dan kebutuhan peserta didik. Hasil penilaian kepraktisan digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan multimedia sekaligus menentukan kelayakannya untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Data kepraktisan dalam penelitian ini diperoleh melalui angket respons yang diberikan kepada guru dan peserta didik setelah mereka menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Angket tersebut disusun menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap setiap pernyataan yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, serta manfaat multimedia dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia sebagai salah satu indikator kelayakan produk yang dikembangkan.

Analisis data kepraktisan dilakukan secara kuantitatif dengan membandingkan skor yang diperoleh dari hasil angket dengan skor maksimum, kemudian dinyatakan dalam bentuk persentase. Teknik analisis ini mengacu pada pendapat Sugiyono (2020) dan Riduwan (2020), yang menjelaskan bahwa analisis persentase merupakan metode yang umum digunakan untuk menginterpretasikan data hasil angket dalam penelitian pengembangan. Persentase yang diperoleh selanjutnya digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kepraktisan adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor oleh validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase hasil angket kepraktisan selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori tingkat kepraktisan yang telah ditetapkan. Multimedia interaktif dinyatakan memenuhi kriteria praktis apabila memperoleh nilai

minimal pada kategori **praktis**, yang menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, multimedia yang praktis diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian kepraktisan tidak hanya didasarkan pada data kuantitatif yang diperoleh melalui angket, tetapi juga didukung oleh data kualitatif berupa saran, masukan, dan kritik dari guru maupun peserta didik. Seluruh masukan tersebut dimanfaatkan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan multimedia agar kualitas produk semakin baik, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan layak diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, hasil uji kepraktisan menjadi salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan pengembangan multimedia interaktif sebelum diimplementasikan pada tahap yang lebih luas.

Tabel 3.11 Pedoman Penilaian Kepraktisan

Presentase	Kategori validitas	Keterangan
86% - 100%	Sangat valid	Sangat layak digunakan tanpa memerlukan revisi.
71% - 85%	Valid	layak digunakan dengan revisi minor.
56% - 70 %	Cukup valid	Layak digunakan setelah dilakukan revisi mayor
41% - 55%	Kurang valid	Belum layak digunakan dan memerlukan perbaikan secara menyeluruh.
25% - 40%	Tidak valid	Tidak layak digunakan dalam proses pembelajaran sebelum dilakukan revisi secara menyeluruh.

Sumber : Akbar, S. (2019).

Uji keefektifan dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana multimedia pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tingkat keefektifan media diukur melalui perbandingan hasil **pretest dan posttest** yang diperoleh peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran. Multimedia dinyatakan efektif apabila nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas IV mencapai atau melebihi 77, sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku. Sebaliknya, apabila nilai rata-rata yang diperoleh masih berada di bawah 77, maka multimedia dinilai belum efektif sehingga perlu dilakukan revisi dan penyempurnaan sebelum digunakan kembali dalam kegiatan pembelajaran.

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa 10 soal pilihan ganda, dengan setiap jawaban benar diberikan skor 10, sehingga skor maksimum yang dapat diperoleh peserta didik adalah 100. Hasil tes tersebut digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya sekaligus menilai efektivitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil tes kemudian dianalisis menggunakan rumus yang diadaptasi dari Sugiyono (2020) untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun rumus yang digunakan disajikan sebagai berikut.

$$\text{Nilai individu} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang digunakan}}{15} \times 100$$

Rata-rata hasil belajar peserta didik dalam satu kelas dihitung untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar setelah penggunaan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Nilai rata-rata tersebut selanjutnya dijadikan sebagai dasar dalam menilai tingkat keefektifan multimedia dalam mendukung proses pembelajaran. Apabila hasil rata-rata yang diperoleh memenuhi atau melampaui kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan, maka multimedia dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Sebaliknya, jika hasil rata-rata belum mencapai kriteria tersebut, maka multimedia perlu disempurnakan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal. Perhitungan nilai rata-rata dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\text{Jumlah nilai hasil belajar tiap siswa}}{\text{Jumlah siswa yang diuji}} \times 100$$

Skor yang diperoleh dari hasil penilaian selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk kualitatif untuk memudahkan interpretasi tingkat kelayakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Proses konversi ini dilakukan dengan mengacu pada kategori validitas, sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan produk berdasarkan klasifikasi, yaitu sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, atau tidak valid. Pengelompokan tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kualitas multimedia sekaligus menjadi dasar dalam menentukan kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Kategori validitas yang digunakan dalam penelitian

ini mengacu pada pendapat Wulandari, Eko, dan Nuryanti (2020), sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.12 Pedoman Penilaian Keefektifan

Presentase Keefektifan (%)	Kategori
0% - 20%	Belum efektif dalam mendukung proses pembelajaran.
21% - 40%	Memiliki tingkat efektivitas yang rendah.
41% - 60%	Memiliki tingkat efektivitas yang cukup.
61% - 80%	Memiliki tingkat efektivitas yang baik.
81% - 100%	Memiliki tingkat efektivitas yang sangat baik.

Sumber : Wulandari, Eko, Nuryanti (2020)

H. Metode Uji Coba produk dan validasi produk

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penggunaan model ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya materi Keberagaman Budaya Indonesia bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Model ADDIE dipilih karena memiliki prosedur pengembangan yang sistematis dan fleksibel, sehingga setiap tahapan dapat dievaluasi secara berkelanjutan melalui evaluasi formatif maupun sumatif untuk menyempurnakan kualitas produk yang dikembangkan. Menurut Pribadi (2021), model ADDIE merupakan salah satu model yang tepat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena menyediakan kerangka kerja yang terstruktur, berorientasi pada kebutuhan pengguna, serta berfokus pada pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, penerapan model ini diharapkan mampu menghasilkan multimedia pembelajaran yang tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dari segi materi dan desain, tetapi juga mudah digunakan serta terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

Pada tahap validasi, multimedia pembelajaran dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai tingkat kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Ahli materi bertugas menilai kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik sekolah dasar, sedangkan ahli media mengevaluasi aspek desain, tampilan grafis, navigasi dan kemudahan penggunaan multimedia. Menurut Plomp dan Nieveen (2019), proses validasi oleh para ahli merupakan tahapan yang sangat penting dalam penelitian pengembangan

karena bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi standar kualitas dan layak digunakan sebelum memasuki tahap uji coba. Melalui kegiatan validasi ini, berbagai kekurangan maupun aspek yang masih memerlukan penyempurnaan dapat diidentifikasi sejak awal, sehingga multimedia pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih berkualitas, menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Setelah dinyatakan layak melalui tahap validasi, multimedia pembelajaran selanjutnya diujicobakan secara terbatas kepada siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 pada mata pelajaran IPS. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat kepraktisan penggunaan multimedia, penerimaan peserta didik terhadap media yang dikembangkan, serta pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Pelaksanaan uji coba dilakukan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga peneliti dapat mengamati interaksi peserta didik dengan multimedia, termasuk tingkat antusiasme, partisipasi aktif, dan respons mereka terhadap materi yang disajikan. Menurut Prasetyo (2021), uji coba terbatas merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian pengembangan karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengidentifikasi berbagai kekurangan dan aspek yang masih perlu disempurnakan sebelum produk diterapkan pada skala yang lebih luas. Oleh karena itu, data yang diperoleh dari tahap uji coba ini menjadi dasar dalam melakukan evaluasi dan penyempurnaan multimedia agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Tahap uji efektivitas dalam penelitian ini menggunakan metode quasi-experimental dengan desain one-group pretest-posttest. Pada desain ini, satu kelompok peserta didik diberikan tes awal (pretest) untuk mengukur kemampuan sebelum memperoleh perlakuan, kemudian mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia keberagaman budaya, dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah penggunaan media. Perbandingan antara nilai pretest dan posttest digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas multimedia dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri terhadap materi keberagaman budaya. Desain ini dipilih karena bertujuan mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan multimedia yang dikembangkan serta sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah dasar, di mana pembentukan kelompok kontrol secara acak

sulit untuk diterapkan. Menurut Fraenkel, Wallen, dan Hyun (2019), desain one-group pretest-posttest merupakan pendekatan yang tepat untuk mengevaluasi pengaruh suatu perlakuan dalam konteks pendidikan yang tidak memungkinkan pelaksanaan pengacakan kelompok secara penuh. Oleh karena itu, desain ini dinilai sesuai untuk menguji efektivitas multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna.

Evaluasi multimedia pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan melalui dua tahapan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif, untuk memastikan kualitas serta efektivitas produk secara menyeluruh. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan validasi dengan tujuan mengidentifikasi kelebihan, kelemahan, serta berbagai aspek yang masih memerlukan penyempurnaan sebelum multimedia diujicobakan kepada peserta didik. Sementara itu, evaluasi sumatif dilaksanakan setelah seluruh tahapan pengembangan selesai melalui uji coba terbatas kepada siswa untuk menilai efektivitas multimedia dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Menurut Reeves dan McKenney (2019), penerapan evaluasi formatif dan sumatif secara terpadu mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas, kegunaan, dan keberhasilan suatu produk dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Oleh karena itu, hasil evaluasi tidak hanya digunakan untuk menilai aspek teknis, desain, dan isi multimedia, tetapi juga untuk mengetahui respons peserta didik, tingkat partisipasi selama pembelajaran, serta kemampuan multimedia dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

I. Norma Pengujian

Norma keputusan dalam penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli, guru, dan peserta didik. Penetapan kriteria kelayakan meliputi tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas, yang masing-masing ditentukan berdasarkan hasil penilaian pada setiap tahap penelitian. Norma keputusan tersebut berfungsi sebagai acuan dalam menilai apakah multimedia pembelajaran telah memenuhi standar yang ditetapkan sehingga layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan tingkat validitas, kepraktisan,

dan efektivitas multimedia pembelajaran dijelaskan sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran dinyatakan valid apabila hasil penilaian dari ahli memperoleh persentase lebih dari 60%. Capaian tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, desain, tampilan, serta kemudahan penggunaan, sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.
2. Multimedia pembelajaran dinyatakan efektif apabila penggunaannya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 77. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan dapat mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.
3. Multimedia pembelajaran dinyatakan praktis apabila hasil analisis angket respons guru dan peserta didik memperoleh persentase lebih dari 60%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, tampilan yang menarik, serta memberikan manfaat dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga layak digunakan oleh guru maupun peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap awal dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui kegiatan observasi terhadap peserta didik kelas IV di SDN Mojoroto 2 untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar pada materi keberagaman budaya. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Dari 17 peserta didik, sebanyak 10 siswa telah menunjukkan pemahaman yang baik, sedangkan 7 siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai materi keberagaman budaya. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai satu-satunya media pembelajaran, tanpa didukung oleh media lain yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, guru masih menerapkan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, sehingga pembelajaran cenderung kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, yang ditunjukkan dengan kurang kondusifnya suasana kelas karena sebagian peserta didik kurang fokus, berbicara dengan teman, serta melakukan aktivitas di luar kegiatan pembelajaran. Temuan ini menjadi dasar perlunya pengembangan multimedia pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Untuk memperkuat temuan hasil observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Penerapan metode tersebut dinilai kurang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka cenderung cepat merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, guru masih mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama tanpa didukung oleh media pembelajaran lain yang lebih variatif, seperti multimedia

interaktif, bahan ajar pendukung, atau media berbasis gambar. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara monoton, kurang interaktif, dan belum mampu meningkatkan minat serta keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar.

Guru juga menjelaskan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru mengakui bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan belum didukung oleh penggunaan media dan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga penyampaian materi kurang menarik dan belum mampu mengoptimalkan pemahaman peserta didik. Melalui tahap analisis kebutuhan ini, peneliti berhasil mengidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran sekaligus mengumpulkan informasi yang diperlukan sebagai dasar dalam merancang dan mengembangkan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi pembelajaran di kelas IV SDN Mojoroto 2.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan utama dalam proses pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya di kelas IV SDN Mojoroto 2. Pertama, rendahnya minat belajar peserta didik disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, karena guru masih mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kedua, metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan belum mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga perhatian dan antusiasme siswa terhadap materi yang disampaikan masih rendah. Ketiga, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif pada materi keberagaman budaya menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang kondusif, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi serta kurang aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Temuan tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, diperlukan suatu solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta

penerapan metode pembelajaran yang sesuai, salah satunya melalui pendekatan **Discovery Learning**. Penggunaan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan metode tersebut diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan keterlibatan aktif peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2. Dengan adanya pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada peserta didik, proses belajar diharapkan menjadi lebih efektif serta dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan bermakna.

2. Design (Desain)

1. Desain Awal Media

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran keberagaman budaya bagi peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri. Pengembangan multimedia ini bertujuan untuk memberikan dukungan kepada guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran IPS agar berlangsung secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Multimedia yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam mempelajari materi keberagaman budaya Indonesia. Dalam proses pengembangannya, multimedia dirancang dengan memadukan berbagai komponen, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta latihan soal yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Melalui penggunaan multimedia tersebut, peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi keberagaman budaya semakin meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai menyusun rancangan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan PowerPoint (PPT) dengan memperhatikan kesesuaian isi materi, desain tampilan, serta karakteristik peserta didik sekolah dasar. Multimedia yang dikembangkan dirancang dengan mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Selain aspek isi, peneliti juga memperhatikan unsur desain visual, meliputi pemilihan warna, tata letak,

jenis huruf, serta penggunaan ilustrasi agar tampilan multimedia lebih menarik dan mampu meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Ukuran dan bentuk tulisan juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV sekolah dasar sehingga materi dapat dibaca, dipahami, dan dipelajari dengan lebih mudah.

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan memuat materi keberagaman budaya yang mencakup berbagai aspek, seperti suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, serta bentuk kebudayaan lainnya yang ada di Indonesia. Multimedia ini dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung, seperti video pembelajaran, penyajian materi, latihan soal, dan kuis interaktif yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi. Melalui penggunaan berbagai komponen tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi melalui penyampaian teks, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan interaktif. Berikut merupakan rancangan awal multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang telah dikembangkan.

Tabel 4.1 Desain Awal Multimedia (PPT)

No.	Gambar	Keterangan
1.		Cover yang dibuat semenarik mungkin dengan judul Media Pembelajaran Multimedia Keberagaman Budaya
2.		Menu petunjuk penggunaan yang berisi, 1. Klik tombol untuk memulai 2. Klik tombol untuk ke halaman selanjutnya 3. Klik tombol untuk ke halaman menu utama 4. Klik tombol untuk ke halaman sebelumnya 5. Klik tombol untuk ke halaman kuis

3.		Menu, berisi profil, petunjuk penggunaan, cp&tp, video pembelajaran, materi pembelajaran, lagu ice breaking, lagu materi video terkait pembelajaran dan Quis. biar untuk mempermudah mencari halaman.
4.		Menu, berisi profil, foto, nama, instansi, npm, alamat, nomor hp.
5.		Menu, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
6.		Halaman ice breaking
7.		Halaman bagian A. pengertian keberagaman budaya.
8.		Halaman video pembelajaran terkait rumah adat indonesia.

9.		Halaman bagian B. contoh keberagaman budaya 1. Rumah adat sumatera 2. Rumah adat jawa 3. Bali & Nusa Tenggara 4. Maluku dan Papua Contoh Pakaian Adat
10		Halaman berikut video tarian daerah.

11.	 C. Manfaat Keberagaman Budaya 1. Menumbuhkembangkan Budaya Beragam Indonesia memiliki beragam budaya yang kaya. Hal ini merupakan sumber kebanggaan dan identitas bangsa. Keberagaman budaya juga dapat menjadi sumber belajar dan inspirasi. 2. Mempertahankan Persepsi dan Sikap Budaya yang beragam dapat memperkuat identitas bangsa. Sikap yang beragam dapat memperkuat identitas bangsa.	Halaman bagian berikut C.manfaat keberagaman budaya
12.	 D. Sikap Menghargai dan Menghormati Menghargai dan menghormati perbedaan budaya berarti kita menghormati nilai-nilai, adat istiadat, dan kepercayaan yang berbeda-beda. 1. Mengapa Kita Harus Menghargai Perbedaan Budaya? • Agar tercipta kehidupan yang harmonis dan damai. • Mengetahui dan memahami budaya orang lain. • Menghormati perasaan dan nilai-nilai orang lain. • Mengetahui sikap yang menghormati. 2. Contoh Sikap Menghargai Perbedaan Budaya dalam Kehidupan Sehari-hari • Bersikap toleran terhadap perbedaan budaya. • Menghormati adat istiadat orang lain. • Menghormati bahasa orang lain. • Menghormati kepercayaan orang lain. • Menghormati kebiasaan orang lain.	Halaman bagian berikut D.sikap menghargai dan menghormati.
13.	 Kesimpulan Indonesia adalah negara yang sangat kaya akan keberagaman budaya. Keberagaman budaya ini merupakan salah satu identitas bangsa. Kita harus menghargai dan menghormati perbedaan budaya yang ada di Indonesia. Dengan menghargai perbedaan budaya, kita dapat menciptakan kehidupan yang harmonis dan damai.	Halam bagian berikut yaitu kesimpulan
14.	 Kuis Seru Keberagaman Budaya Indonesia QUIZ TIME Petunjuk Pengerjaan • Bacalah setiap soal dengan cermat. • Pilih satu jawaban yang paling benar. • Diskusikan jawabanmu dengan temanmu. • Jawablah dengan jujur dan percaya diri.	1. Cover Quis 2. Petunjuk pengerjaan
15.	 Quiz Nomor-1 • Keberagaman budaya Indonesia • A. Semua budaya memiliki nilai yang sama • B. Perbedaan budaya akan hilang • C. Budaya harus selalu ada • D. Tidak ada perbedaan budaya	

15.		1. Quis berupa pertanyaan 1sampai 5
16.		Halaman penutup kuis

9

Desain multimedia pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh pada tahap studi pendahuluan. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, perhatian, dan fokus peserta didik selama proses pembelajaran sehingga materi dapat dipahami dengan lebih mudah. Di sisi lain,

peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik, inovatif, dan menggunakan variasi warna yang sesuai agar kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan serta tidak monoton. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran keberagaman budaya dirancang dengan memperhatikan berbagai aspek, seperti tampilan visual, pemilihan warna, penggunaan gambar, audio, animasi, serta penyajian materi yang interaktif dan dilengkapi dengan kuis pembelajaran. Pengembangan tersebut diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

a. *Development (Pengembangan)*

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dirancang berdasarkan kebutuhan, karakteristik, serta perkembangan peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, mudah digunakan, serta mampu menyajikan materi secara lebih konkret agar pemahaman terhadap keberagaman budaya Indonesia dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Multimedia yang dikembangkan memuat berbagai unsur pembelajaran, seperti teks, gambar, video, audio, animasi, serta latihan soal interaktif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik. Proses pengembangan dilakukan melalui tahap analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan isi dan tampilan multimedia, pengembangan produk yang dilanjutkan dengan validasi ahli, implementasi melalui uji coba penggunaan media dalam pembelajaran, serta evaluasi dan revisi berdasarkan masukan dari validator maupun pengguna. Melalui pengembangan multimedia ini, diharapkan proses pembelajaran keberagaman budaya dapat berlangsung lebih efektif, menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga mampu mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun tahapan pengembangan produk media dijelaskan sebagai berikut.

a) Cover Media

Bagian cover media dirancang dengan tampilan menarik dan ramah anak. Warna yang digunakan cerah dan menyenangkan (seperti biru langit, biru), dengan ilustrasi gambar sesuai materi. Informasi yang terdapat di cover yaitu, judul media: "media pembelajaran multimedia keberagaman budaya",



Gambar 4.2 Cover Media

b) Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan merupakan bagian dalam multimedia yang berisi penjelasan mengenai langkah-langkah pengoperasian media serta fungsi dari setiap tombol navigasi yang tersedia. Keberadaan petunjuk ini bertujuan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam menggunakan multimedia pembelajaran secara tepat sesuai dengan alur pembelajaran yang telah dirancang. Dengan adanya panduan penggunaan yang jelas, pengguna dapat memahami cara mengakses setiap fitur sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan terarah.



Gambar 4.3 Petunjuk penggunaan Media

c) Menu

Menu dalam penyusunan media dirancang untuk membantu navigasi yang mudah dan memberikan alur pembelajaran yang sistematis. Berisi profil, materi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, video pembelajaran, lagu ice breaking dan quiz untuk mempermudah mencari halaman.



Gambar 4.4 Menu

d) Profil

Profil dalam penyusunan adalah foto,nama,instansi,npm,alamat,nomor hp.



Gambar 4.5 Profil

e) Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Halaman capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran memuat informasi mengenai kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Bagian ini disusun untuk memberikan pemahaman yang jelas kepada siswa mengenai arah, target, dan fokus pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam menu tersebut, disajikan rincian kemampuan yang diharapkan dapat berkembang, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dengan adanya capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditampilkan dalam multimedia, peserta didik dapat mengetahui kompetensi yang perlu dikuasai serta mengevaluasi perkembangan hasil belajar mereka selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar .4.6 CP & TP

f) Materi

Menu materi dalam multimedia pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat mengeksplorasi topik pembelajaran sesuai dengan alur yang tersedia, sehingga mampu mendorong kemandirian belajar dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Melalui penyajian materi yang dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat terlibat secara aktif dalam memahami dan menemukan konsep melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang telah disediakan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mendukung keterlibatan peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri.



Gambar 4.7 materi

g) Petunjuk pengerjaan Quiz

Pada halaman petunjuk pengerjaan quiz berisi petunjuk untuk mempermudah pengerjaan Quiz



Gambar 4.8 petunjuk pengerjaan Quiz

h) Soal quiz

Fitur kuis dalam multimedia pembelajaran dirancang sebagai instrumen untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik serta ketercapaian tujuan pembelajaran setelah mempelajari materi yang disajikan. Melalui kegiatan kuis, guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didik telah memahami konsep yang berkaitan dengan materi keberagaman budaya. Selain berfungsi sebagai alat evaluasi, kuis juga memberikan umpan balik kepada peserta didik mengenai tingkat penguasaan materi, sehingga mereka dapat mengidentifikasi kesalahan dan memperbaiki pemahaman yang masih kurang. Keberadaan kuis interaktif juga mampu meningkatkan keterlibatan

peserta didik dalam proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.



Gambar 4.9 soal quiz

i) Penutup

Pada halaman penutup berisi menegaskan kembali hasil penemuan siswa, memberikan umpan balik umum, dan menyiapkan mereka untuk materi berikutnya, juga berisi refleksi, pesan moral, atau motivasi agar siswa semakin bersemangat dalam belajar dan menerapkan ilmu dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.10 penutup

b. Prasyarat instrumen

a. Uji Validasi Ahli Materi

Sebelum tahap uji coba dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan proses validasi oleh ahli materi untuk memperoleh penilaian, saran, dan masukan terhadap multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang telah dikembangkan. Kegiatan validasi materi dilakukan pada tanggal 22 Mei 2026 oleh Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, kelengkapan isi materi, serta keselarasan penyajian dengan karakteristik, kemampuan, dan kebutuhan belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil penilaian dari ahli materi tersebut digunakan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan multimedia pembelajaran sebelum produk diterapkan pada tahap uji coba kepada peserta didik. Adapun hasil validasi ahli materi disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor hasil penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					✓
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Ketepatan isi materi keberagaman budaya					✓
4.	Konsep materi yang disajikan mudah difahami					✓
5.	Keruntutan materi yang disajikan.					✓
6.	Kejelasan penyampaian materi					✓
7.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa kelas IV SD					✓
8.	Contoh yang diberikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					✓
9.	Materi mampu meningkatkan pemahaman siswa				✓	
10.	Ketepatan soal evaluasi dengan materi.					✓
	Jumlah skor				4	45
	Skor total	49				
	Skor maksimal	50				
	Prosentase	95%				

Berdasarkan hasil analisis validasi, diperoleh skor penilaian dari ahli materi sebesar 49. Ahli materi menyatakan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan telah memenuhi kriteria penilaian pada setiap indikator dan dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba dengan beberapa penyempurnaan berdasarkan saran yang diberikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam multimedia telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penyajian materi dinilai telah tersusun secara sistematis, mudah dipahami, dan mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif. Meskipun memperoleh kategori sangat valid, proses revisi tetap dilakukan sebagai bentuk penyempurnaan produk agar kualitas multimedia semakin optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penilaian ahli materi menggunakan skala 1 sampai 5, kemudian skor yang diperoleh dihitung menggunakan rumus yang telah

ditetapkan dalam penelitian.

$$\begin{aligned}\text{Validasi Ahli} &= \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% \\ &= \frac{49}{50} \times 100\% \\ &= 98\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis perhitungan skor validasi yang telah dilakukan, diperoleh nilai ⁶persentase sebesar 98% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran telah memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan, baik ³⁹dari segi isi, penyajian, maupun kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.12 Komentar dan Saran dari Ahli Materi

b. Uji Validasi Ahli Media

Peneliti melaksanakan validasi ahli media untuk memperoleh evaluasi, penilaian, serta masukan terhadap multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang telah dikembangkan. Kegiatan validasi media dilakukan pada tanggal 2 Juni 2026 oleh Bapak Guruh Sukma Hanggara, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Proses ⁹validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia dari aspek desain, tampilan, dan ¹¹⁸penggunaan media, sekaligus memperoleh saran perbaikan yang dapat digunakan sebagai bahan penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Adapun hasil penilaian ⁷⁴validasi ahli media disajikan sebagai berikut.

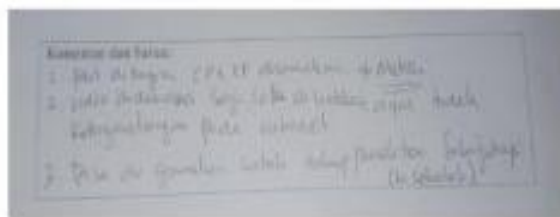
Tabel 4.13 Hasil Angket Validasi Ahli Media

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					✓
		4. Kombinasi warna pada media pembelajaran menarik.					✓
		5. Audio yang digunakan terdengar jelas dan sesuai materi.					✓
		6. Gambar dan animasi membantu siswa memahami materi.				✓	
2.	Media	7. Media pembelajaran dapat digunakan kembali lain waktu.					✓
		8. Alur penggunaan media yang menarik				✓	
		9. Media pembelajaran mudah dioperasikan oleh guru dan siswa.					✓
		10. Media dapat dijalankan tanpa mengalami gangguan/error.					✓
		11. Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.					✓
3.	Manfaat	12. Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja				✓	
		13. Siswa mampu belajar secara mandiri dengan pembelajaran				✓	
		14. Menimbulkan rasa ingin tahu pada siswa					✓
		15. Materi yang disajikan jelas dan mudah diterima oleh siswa				✓	
		16. Kemampuan belajar siswa dalam memahami materi				✓	
		Jumlah skor				32	40
		Skor total	72				
		Skor maksimal	80				
		Presentase skor	90%				

Setelah dilakukan analisis, diperoleh skor penilaian ahli media sebesar 72. Pada kesimpulan akhir, ahli media menyatakan Media Pembelajaran Multimedia keberagama budaya memenuhi kriteria pada indikator dan layak diuji coba setelah perbaikan sesuai saran. Dengan skala penilaian 1 sampai 5, skor penilaian media dihitung menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{Validasi ahli} &= \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% \\
 &= \frac{72}{80} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan penghitungan skor diatas, diperoleh data persentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat Valid" untuk digunakan. Meskipun demikian, media pembelajaran tersebut perlu disempurnakan kembali sesuai dengan saran diberikan oleh validator.



Gambar 4.14 Catatan Perbaikan dari Validator Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media, terdapat beberapa catatan perbaikan yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Pertama, penggunaan jenis huruf (**font**) pada bagian Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan materi perlu diseragamkan agar tampilan multimedia terlihat lebih terstruktur, rapi, dan konsisten. Kedua, video yang terdapat dalam media disarankan untuk diunduh terlebih dahulu kemudian diintegrasikan melalui tautan (**link**) ke dalam multimedia agar penggunaannya dapat berjalan lebih optimal dan tidak sepenuhnya bergantung pada koneksi internet. Ketiga, secara keseluruhan multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap penelitian berikutnya di SDN Mojoroto 2 setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan validator.

B. Data Uji Coba

Tahap implementasi merupakan tahapan penerapan dan pengujian terhadap produk multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah produk melalui proses validasi dan dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan, tahap berikutnya dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta

efektivitas multimedia dalam mendukung proses pembelajaran. Pelaksanaan uji coba produk dilakukan di SDN Mojoroto 2 dengan melibatkan peserta didik kelas IV, yang terdiri atas tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan media, respons pengguna, serta pengaruh penggunaan multimedia terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan secara langsung (tatap muka) dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti menyampaikan materi pembelajaran sebagai tahap awal untuk membangun pemahaman peserta didik terhadap topik yang akan dipelajari. Selanjutnya, pada pertemuan kedua dilakukan penyampaian materi lanjutan sekaligus pelaksanaan pre-test yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Apabila ditemukan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal, peneliti memberikan bimbingan dan penjelasan tambahan agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik. Hasil pre-test kemudian digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kondisi awal pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya. Pada pertemuan ketiga, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang telah dikembangkan. Setelah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik diberikan tugas kelompok untuk didiskusikan dan dipresentasikan sebagai bentuk penguatan pemahaman. Tahap akhir dilakukan dengan pemberian post-test yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan, diperoleh data mengenai tingkat efektivitas multimedia pembelajaran keberagaman budaya dalam mendukung proses pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya. Pengumpulan data untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dilakukan melalui penggunaan instrumen berupa angket respons guru dan angket respons peserta didik. Melalui angket tersebut, guru diberikan kesempatan untuk memberikan penilaian, tanggapan, kritik, serta saran terhadap multimedia yang telah dikembangkan berdasarkan pengalaman penggunaannya dalam proses

pembelajaran. Multimedia pembelajaran keberagaman budaya dinyatakan praktis apabila hasil analisis angket respons guru memperoleh persentase sebesar 85%–100% yang termasuk dalam kategori sangat praktis, sehingga media dapat digunakan tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

1. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan kelompok kecil yang terdiri atas 4 peserta didik sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan setelah produk mengalami tahap revisi berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari para ahli, baik pada aspek materi maupun bahan ajar yang digunakan. Kegiatan uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2026 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta respons awal peserta didik terhadap multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang telah dikembangkan.

Uji coba terbatas dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 dengan melibatkan 10 peserta didik sebagai subjek penelitian. Kegiatan uji coba diawali dengan pemberian pre-test yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan multimedia pembelajaran keberagaman budaya. Instrumen tes yang diberikan terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai yang disesuaikan dengan materi keberagaman budaya. Setelah pelaksanaan pre-test, peserta didik diperkenalkan dengan multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, peserta didik diarahkan untuk menggunakan multimedia secara aktif melalui berbagai aktivitas yang tersedia, sehingga mereka dapat mengeksplorasi, menemukan, dan memahami materi secara mandiri. Proses pembelajaran dilakukan melalui tahapan pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan informasi, pembuktian, hingga penarikan kesimpulan. Pada akhir pembelajaran, peserta didik diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman setelah menggunakan multimedia pembelajaran keberagaman budaya. Hasil pre-test dan post-test tersebut selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat efektivitas media pada tahap uji coba terbatas.

Tabel .4.15 Hasil Nilai Siswa Uji Coba Terbatas

No.	Nama siswa	Nilai		Keterangan
		Pre - Test	Post – Test	
1.	NN	60	70	Tuntas
2.	RK	30	80	Tuntas
3.	MHMD	20	50	Belim tuntas
4.	YGL	60	80	Tuntas
5.	ANN	70	50	Belum tuntas
6.	DV	70	80	Tuntas
7.	PTR	30	80	Tuntas
8.	ARF	20	80	Tuntas
9.	LL	70	50	Belum tuntas
10	DVD	30	50	Belum tuntas
Rata -rata		45	67	-
Jumlah siswa tuntas		3 siswa	6 siswa	-
Peresentase ketuntasan		30%	60%	-

Dengan data tes pada tabel diatas dapat diketahui persentase ketuntasan dengan perhhitungan,sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{6}{10} \times 100\% \\
 &= 60\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis perhitungan, diperoleh tingkat ketuntasan belajar peserta didik sebesar 60%. Dari jumlah 10 peserta didik yang mengikuti post-test, terdapat 6 peserta didik yang telah mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 4 peserta didik lainnya masih belum mencapai batas ketuntasan yang ditentukan. Selain itu, terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik, yaitu dari 46 pada hasil pre-test menjadi 67 pada hasil post-test setelah penggunaan multimedia pembelajaran keberagaman budaya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan multimedia yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi

keberagaman budaya. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui multimedia yang menggabungkan unsur interaktif, visual, dan menarik dapat membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah. Walaupun ketuntasan belajar klasikal pada tahap uji coba terbatas belum mencapai hasil maksimal, peningkatan nilai rata-rata serta bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya memiliki potensi yang baik sebagai media pendukung pembelajaran IPS di sekolah dasar.

2. Uji Coba Luas

Uji coba luas dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 3 pada tanggal 8 Juni 2026 dengan melibatkan 10 peserta didik sebagai subjek penelitian. Tahapan kegiatan diawali dengan pemberian pre-test yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi keberagaman budaya sebelum menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah itu, peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia keberagaman budaya yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE melalui aplikasi Canva. Multimedia tersebut menyajikan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai komponen, seperti teks, gambar, video, audio, animasi, serta latihan soal interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan hasil belajar setelah menggunakan multimedia. Selanjutnya, data hasil pre-test dan post-test dianalisis untuk mengetahui tingkat efektivitas multimedia pembelajaran keberagaman budaya dalam mendukung proses pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Berikut data dari hasil Post-test dan Pre-test peserta didik skala luas.

Tabel 4.16 Data Tes Uji Coba Luas

No.	Nama siswa	Nilai		Keterangan
		Pre - Test	Post – Test	
1.	MAR	60	70	Tuntas
2.	OKT	30	80	Tuntas
3.	ICH	20	63	Tuntas
4.	ANN	60	80	Tuntas
5.	BIM	70	100	Tuntas
6.	BTG	70	80	Tuntas
7.	SHKH	30	80	Tuntas
8.	AYU	20	80	Tuntas
9.	ADNA	70	80	Tuntas
10.	PTR	30	90	Tuntas
11.	ANS	70	60	Tuntas
12.	YG	80	70	Tuntas
13.	NN	90	80	Tuntas
14.	MHM	60	70	Tuntas
15.	GLG	100	90	Tuntas
16.	RIN	70	100	Tuntas
17.	DV	100	90	Tuntas
Rata -rata		60,59	60,59	
Jumlah siswa tuntas				17
Peresentase ketuntasan				100%

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar peserta didik melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test yang dihitung menggunakan persentase skor, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah peserta didik menggunakan multimedia pembelajaran keberagaman budaya. Sebelum penerapan multimedia, nilai rata-rata pre-test peserta didik berada pada angka 60 yang termasuk dalam kategori cukup. Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang dikembangkan, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 80,59 dengan kategori baik. Selain peningkatan nilai rata-rata, seluruh peserta didik berhasil memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sehingga tingkat ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya.

C. Data Analisis

1. Analisis Kevalidan

Analisis validitas dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli, yang terdiri atas ahli materi dan ahli media. Tahap validasi tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang telah dikembangkan sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan oleh para ahli, diperoleh persentase penilaian sebesar 98% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori “sangat valid” sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Meskipun demikian, penyempurnaan produk tetap dilakukan melalui revisi berdasarkan masukan dan saran dari validator agar kualitas multimedia semakin optimal sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.17 Hasil Validasi

No.	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Validator ahli materi	98%	Sangat valid
2.	Validator ahli media	90%	Sangat valid
Rata-rata persentase		94%	Sangat valid

Tingkat validitas multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Toma dan Reinita (2023) yang mengembangkan media pembelajaran multimedia keberagaman budaya di sekolah dasar dengan hasil validasi materi sebesar 90% dan validasi media sebesar 98%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, penelitian Aisyah, Trisniawati, dan Rhosyida (2024) mengenai pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran tematik sekolah dasar memperoleh nilai validitas rata-rata sebesar 97,65% dengan kategori sangat valid. Penelitian lain yang dilakukan oleh Kamila dan Kowiyah (2022) juga menunjukkan bahwa multimedia keberagaman budaya yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 93% berdasarkan

penilaian ahli materi dan ahli media dengan kategori sangat layak. Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa multimedia yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran, baik dari segi kesesuaian isi materi, kualitas tampilan, maupun kemudahan penggunaan, sehingga mampu menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis validasi yang dilakukan oleh para ahli, diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 94% yang termasuk dalam kategori **“sangat valid”** berdasarkan kriteria penilaian kevalidan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan telah memenuhi berbagai aspek kelayakan, meliputi kesesuaian materi, kualitas desain dan tampilan media, kemudahan dalam penggunaan, kejelasan penyampaian informasi, serta keselarasan dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Muhammad Yaumi (2020) yang menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena mampu menyajikan informasi melalui perpaduan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Kombinasi berbagai komponen tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis data kepraktisan dilakukan berdasarkan hasil angket yang diisi oleh guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2. Angket kepraktisan guru diisi oleh Ibu Yeti Ika Puspitasari, S.Pd. selaku guru kelas IV. Berdasarkan hasil penilaian praktisi, multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan memperoleh persentase kepraktisan sebesar 94% dengan kategori **sangat praktis**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Selain itu, angket respon peserta didik juga diberikan kepada 17 peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan multimedia dalam proses pembelajaran.

Berikut disajikan hasil rekapitulasi angket kepraktisan guru dan respon peserta didik.

Tabel 4.18 Hasil Angket Kepraktisan Guru

No.	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan kompetensi dasar					✓
2.	Isi materi dalam media sesuai dengan pembelajaran				✓	
3.	Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi				✓	
4.	Media mampu memberikan nilai hasil belajar				✓	
5.	Media membuat siswa aktif didalam kelas					✓
6.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami				✓	
7.	Gambar, video, suara dan keterangan dalam media jelas dan mudah dipahami					✓
8.	Guru dengan mudah menyampaikan materi dengan media yang digunakan					✓
9.	Penggunaan tidak perlu menggunakan waktu yang lama				✓	
10.	Media mudah digunakan saat pembelajaran				✓	
Jumlah skor					28	20
Skor maksimal		50				
Persentase Skor		88%				

Penilaian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{48}{50} \times 100\% \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perolehan persentase penilaian, multimedia pembelajaran keberagaman budaya berada pada kategori **sangat praktis**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, tampilan yang menarik, serta mampu memberikan dukungan kepada peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran keberagaman budaya dinyatakan memenuhi aspek kepraktisan dan layak digunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

4 **Tabel 4. 19 Data Angket Respon Peserta didik Kelas IV SDN mojoroto 2.**

No.	Pertanyaan	Alternatif pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu suka dengan media pembelajaran multimedia ini?	17 Siswa	
2.	Apakah kalian senang belajar menggunakan media pembelajaran multimedia ?	17 Siswa	
3.	jelas dan sangat bagus? Gambar pada media pembelajaran multimedia?	17 Siswa	
4.	Warna pada media pembelajaran multimedia menarik?	17 Siswa	17 Siswa
5.	Apakah kalian merasa lebih mudah memahami materi ?	17 Siswa	
Jumlah hasil respon		38	2
Jumlah respon maksimal		85	85
Persentase respon peserta didik		97	2

Penilaian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{40}{85} \times 100\% \\
 &= 97\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pengujian kepraktisan yang telah dilaksanakan, multimedia pembelajaran keberagaman budaya memperoleh persentase penilaian sebesar 97% dari guru dan 85% dari peserta didik. Hasil perolehan tersebut berada dalam kategori **sangat praktis**, yang menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, multimedia pembelajaran keberagaman budaya dinyatakan praktis dan layak diterapkan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian Swasti (2024) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi karena mudah dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar secara lebih mandiri. Selain itu, penelitian Nurhayati dan Rahman (2022) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena didukung oleh penyajian visual yang menarik, sistem navigasi yang mudah dipahami, serta

aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif. Selaras dengan pendapat tersebut, Wahyuni (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar akan lebih mudah digunakan serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang praktis dapat memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan, ditinjau dari aspek kemudahan dalam penggunaan, daya tarik tampilan, serta kesesuaian penyajian materi dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penggunaan navigasi yang sederhana, penyampaian materi yang interaktif, dan berbagai aktivitas pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk memahami konsep secara mandiri menjadikan multimedia ini mampu mendukung terciptanya kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan. Dengan demikian, multimedia yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan angket respons peserta didik menggunakan skala penilaian 1 sampai 5, diperoleh rata-rata persentase sebesar 97% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Respons yang diberikan mencerminkan adanya antusiasme, ketertarikan, serta keterlibatan aktif peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut. Multimedia pembelajaran keberagaman budaya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendukung peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar khususnya pada materi keberagaman budaya.

D. Revisi Produk

Multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan telah melalui tahap penyempurnaan berdasarkan hasil validasi dari ahli media. Proses revisi dilakukan dengan tujuan meningkatkan kualitas produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik pada aspek tampilan visual, sistem navigasi, penyajian materi, maupun kemudahan penggunaan oleh peserta didik. Berbagai saran dan masukan yang diberikan oleh validator media dijadikan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan sehingga multimedia yang dihasilkan menjadi lebih optimal, menarik, dan efektif untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Berikut disajikan perbandingan tampilan multimedia pembelajaran keberagaman budaya sebelum dan setelah dilakukan proses validasi oleh ahli media.

Tabel 4.20 desain akhir produk

No.	Desain awal	Desain akhir
1.	Capaian Pembelajaran Peserta Didik mampu Mengidentifikasi dan memahami keberagaman budaya di Indonesia, seperti suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, makanan khas daerah, dan senjata tradisional. Tujuan Pembelajaran 1. Menjelaskan pengertian keberagaman budaya di Indonesia dengan benar. 2. Mengidentifikasi berbagai contoh keberagaman budaya seperti suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, makanan khas daerah, dan senjata tradisional. 3. Menyebutkan manfaat keberagaman budaya bagi kehidupan masyarakat Indonesia. 4. Menceritakan Manfaat ilmu sikap menghargai dan menghormati perbedaan budaya dalam kehidupan sehari-hari. Perbaikan pada aspek penggunaan jenis huruf (font) di bagian Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dilakukan agar lebih sesuai dengan penyajian materi keberagaman budaya Indonesia bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Selain itu, rumusan CP dan TP juga telah disempurnakan menjadi lebih jelas, terstruktur, dan selaras dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Perubahan tersebut bertujuan agar informasi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih mudah dipahami dan tampilan multimedia menjadi lebih rapi serta konsisten..	Capaian Pembelajaran Peserta Didik mampu Mengidentifikasi dan memahami keberagaman budaya di Indonesia, seperti suku bangsa, rumah adat, makanan adat, tarian daerah, alat musik tradisional, makanan khas daerah, dan senjata tradisional. Tujuan Pembelajaran 1. Menjelaskan pengertian keberagaman budaya di Indonesia dengan benar. 2. Mengidentifikasi berbagai contoh keberagaman budaya seperti suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, makanan khas daerah, dan senjata tradisional. 3. Menyebutkan manfaat keberagaman budaya bagi kehidupan masyarakat Indonesia. 4. Menceritakan Manfaat ilmu sikap menghargai dan menghormati perbedaan budaya dalam kehidupan sehari-hari. jenis huruf (font) pada bagian CP dan TP belum dicantumkan secara lengkap serta belum sepenuhnya sesuai dengan materi yang disajikan.

2.

A. Pengertian keberagaman budaya?

Keberagaman budaya di Indonesia adalah kondisi di mana terdapat berbagai macam budaya yang hidup dan berkembang dalam masyarakat Indonesia. Keberagaman ini meliputi perbedaan suku, bangsa, bahasa, agama, adat istiadat, etnik, adat, pakaian tradisional, kesenian, serta norma-konvensi yang dimiliki oleh setiap daerah.

Indonesia dikenal sebagai negara yang sangat kaya akan budaya karena terdiri dari ribuan pulau dan ratusan suku bangsa. Setiap suku memiliki ciri khas budaya masing-masing, namun tetap hidup berdampingan dalam satu kesatuan bangsa.



B. Contoh Keberagaman Budaya

1. Rumah Adat Sumatera



2. Rumah adat Jawa



3. Bali & Nusa Tenggara



4. Maluku & Papua



Contoh Pakaian adat



A. Pengertian keberagaman budaya?

Keberagaman budaya di Indonesia adalah kondisi di mana terdapat berbagai macam budaya yang hidup dan berkembang dalam masyarakat Indonesia. Keberagaman ini meliputi perbedaan suku, bangsa, bahasa, agama, adat istiadat, etnik, adat, pakaian tradisional, kesenian, serta norma-konvensi yang dimiliki oleh setiap daerah.

Indonesia dikenal sebagai negara yang sangat kaya akan budaya karena terdiri dari ribuan pulau dan ratusan suku bangsa. Setiap suku memiliki ciri khas budaya masing-masing, namun tetap hidup berdampingan dalam satu kesatuan bangsa.



B. Contoh Keberagaman Budaya

1. Rumah Adat Sumatera



2. Rumah adat Jawa



3. Bali & Nusa Tenggara



4. Maluku & Papua



Contoh Pakaian adat



E. Kajian Produk Akhir

1. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa multimedia pembelajaran pada materi Keberagaman Budaya yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 sebagai media pembelajaran interaktif. Dalam proses pengembangannya, multimedia dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik, kebutuhan, dan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar sehingga memiliki tampilan yang menarik sekaligus mudah digunakan. Selain berfungsi sebagai media yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, multimedia ini juga diharapkan dapat membantu peserta didik memahami konsep keberagaman budaya Indonesia secara lebih konkret, interaktif, dan bermakna, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

a) Bentuk

Multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif serta membantu memusatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penyajian materi yang interaktif, didukung oleh tampilan visual yang menarik dan fitur multimedia yang beragam, mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, multimedia pembelajaran ini memenuhi aspek kepraktisan dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan multimedia pembelajaran keberagaman budaya dilakukan berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba luas yang melibatkan peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2. Data keefektifan diperoleh melalui pelaksanaan pre-test dan post-test yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pembelajaran. Pada tahap uji coba terbatas yang melibatkan 10 peserta didik, nilai rata-rata pre-test sebesar 45 meningkat menjadi 67 pada post-test, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 60% yang termasuk dalam kategori tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran keberagaman budaya memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, multimedia yang dikembangkan dinilai efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya bagi peserta

73
didik kelas IV sekolah dasar.

Pada tahap uji coba luas yang melibatkan 17 peserta didik kelas IV, diperoleh peningkatan nilai rata-rata dari 60 pada pre-test menjadi 80,59 pada post-test. Selain itu, seluruh peserta didik berhasil mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan sehingga persentase ketuntasan belajar mencapai 100% dan termasuk dalam kategori tuntas. Berdasarkan hasil uji coba terbatas maupun uji coba luas, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada kedua tahap uji coba, sehingga multimedia ini mampu mendukung pemahaman materi keberagaman budaya secara lebih optimal pada kelompok kecil maupun kelompok besar.

Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran keberagaman budaya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki efektivitas yang baik dalam mendukung proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata peserta didik pada hasil pre-test dan post-test, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi keberagaman budaya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Yaumi (2020) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur media, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video, sehingga penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, Arsyad (2021) menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar. Multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa aplikasi interaktif yang dirancang khusus untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar dan dilengkapi dengan materi pembelajaran, latihan soal, serta kuis evaluasi. Penyajian media yang sederhana, menarik, serta didukung oleh gambar, audio, video, dan animasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya secara lebih optimal.

b) Deskripsi Visual

Multimedia pembelajaran keberagaman budaya dirancang dengan mengutamakan tampilan visual yang menarik, ⁴⁵interaktif, dan mampu memfasilitasi peserta didik dalam menemukan konsep pembelajaran secara mandiri. Setiap halaman disusun dengan desain yang sederhana dan sistematis, didukung oleh penggunaan warna yang menarik serta ilustrasi visual yang relevan dengan materi, seperti gambar, ikon, video pembelajaran, lagu, dan animasi sederhana. Perpaduan berbagai unsur multimedia tersebut bertujuan untuk ²⁶meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga materi keberagaman budaya dapat dipahami dengan lebih mudah dan bermakna.

Slide pembuka menampilkan judul materi dengan animasi dinamis, disertai dengan gambar atau ilustrasi yang memancing rasa ingin tahu. Setiap bagian materi disajikan secara bertahap dalam bentuk pertanyaan pemantik, gambar pengamatan, dan simulasi sederhana yang mengarahkan peserta didik untuk melakukan eksplorasi dan penemuan konsep.

c) Keunggulan

Multimedia pembelajaran berbasis **PowerPoint (PPT)** yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan yang mendukung efektivitas proses pembelajaran. Keunggulan tersebut dirancang untuk meningkatkan kualitas penyajian materi, ²³memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, ⁴⁸serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Adapun keunggulan multimedia pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

- 1) **Pertama**, multimedia pembelajaran ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Melalui penyajian pertanyaan pemantik, kegiatan eksplorasi, dan aktivitas pengamatan yang disusun secara sistematis, peserta didik didorong untuk membangun pengetahuan serta menemukan konsep secara mandiri.
- 2) **Kedua**, multimedia ini menyajikan tampilan visual yang menarik dan

interaktif melalui perpaduan teks, gambar, animasi, video, serta tombol navigasi yang mudah digunakan. Desain tersebut memudahkan peserta didik dalam mengakses materi secara terstruktur sekaligus meningkatkan minat dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

- 3) **Ketiga**, multimedia dilengkapi dengan latihan soal dan kuis interaktif yang memungkinkan peserta didik memperoleh umpan balik secara langsung terhadap hasil belajar mereka. Fitur ini membantu peserta didik mengevaluasi tingkat pemahamannya serta mendorong motivasi untuk belajar lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar.
- 4) **Keempat**, multimedia pembelajaran dikembangkan dengan pendekatan kontekstual, yaitu mengaitkan materi keberagaman budaya dengan situasi dan pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pendekatan ini membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret, bermakna, dan mudah diterapkan dalam kehidupan nyata.

Keunggulan multimedia pembelajaran keberagaman budaya dalam mendukung pembelajaran yang mandiri dan interaktif sejalan dengan hasil penelitian Swasti dkk. (2022) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran serta mempermudah mereka dalam memahami materi melalui penyajian yang lebih menarik. Selain itu, Hanatan dkk. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat mendorong peserta didik untuk berperan lebih aktif dalam mengeksplorasi informasi, membangun pengetahuan, dan menemukan konsep pembelajaran secara mandiri. Hasil penelitian tersebut selaras dengan temuan dalam penelitian ini, yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, multimedia yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

d) Kelemahan

Selama pelaksanaan penelitian di SDN Mojoroto 2, terdapat kendala teknis berupa pemadaman aliran listrik yang menyebabkan multimedia pembelajaran tidak dapat ditampilkan menggunakan proyektor sebagaimana telah direncanakan. Untuk mengatasi kondisi tersebut, peneliti menggunakan laptop sebagai media alternatif dalam menyajikan multimedia pembelajaran keberagaman budaya kepada peserta didik. Meskipun proses pembelajaran dilaksanakan dengan keterbatasan sarana, peserta didik tetap menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari keaktifan, semangat, serta keterlibatan peserta didik dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan tetap mampu menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, dan mendukung proses

e) Faktor Pendukung Implementasi

1. Kepala Sekolah memberikan izin untuk mengimplementasikan media pembelajaran multimedia keberagaman budaya di SDN mojoroto 2.
 2. Tingginya antusiasme peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia pembelajaran.
 3. Kesesuaian materi media pembelajaran multimedia keberagaman budaya dengan karakteristik peserta didik kelas IV
- f) Guru terbantu dalam penyampaian pembelajaran IPS materi keberagaman budaya lebih mudah menggunakan media pembelajaran multimedia faktor Penghambat Implementasi

Salah satu faktor yang menjadi kendala dalam implementasi multimedia pembelajaran adalah perlunya kompetensi dan keterampilan guru dalam mengoperasikan serta memanfaatkan media secara optimal selama proses pembelajaran. Penggunaan multimedia tidak hanya menuntut kemampuan teknis dalam mengoperasikan media, tetapi juga kemampuan pedagogis untuk merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran yang interaktif, terstruktur, dan berpusat pada peserta didik. Apabila guru belum memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran, maka efektivitas pelaksanaan pembelajaran dapat berkurang sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya pada mata pelajaran IPS, khususnya materi suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan bentuk-bentuk keberagaman budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2, berhasil dikembangkan melalui model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi penggunaan media konvensional sehingga peserta didik kurang tertarik, kurang aktif, dan capaian pembelajaran belum tercapai secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran yang memadukan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif, untuk meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya. Berdasarkan hasil validasi, uji kepraktisan, dan uji keefektifan yang telah dilakukan, multimedia pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Adapun kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan dinyatakan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 98% dari ahli materi dan 90% dari ahli media, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 94% yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kualitas tampilan, desain, serta kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan sesuai dengan masukan dari para validator.

2. Multimedia pembelajaran keberagaman budaya juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil uji kepraktisan yang melibatkan guru dan peserta didik sebagai pengguna media. Hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 88%, sedangkan hasil angket respons peserta didik pada uji coba terbatas mencapai 60%, dan pada uji coba luas mencapai 100%. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia yang dikembangkan dinilai mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu mendukung peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 90% dari ahli media dan 98% dari ahli materi, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 98% yang termasuk kategori "sangat valid".
3. Pengembangan multimedia ini dinyatakan sangat efektif. Keefektifan dari media pembelajaran keberagaman budaya dapat dibuktikan dengan presentase ketuntasan nilai soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa kelas IV. Dari hasil uji terbatas 10 siswa memperoleh ketuntasan 60% dan uji luas 17 siswa memperoleh ketuntasan 81,76%. Maka media ini dinyatakan sangat efektif.

B. Saran

1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan efektif, sekaligus memudahkan peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti maupun pengembang media pembelajaran dalam mengembangkan media berbasis teknologi, seperti Nearpod atau platform pembelajaran digital lainnya, pada materi IPS maupun

mata pelajaran lain yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

2. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi yang bermanfaat dalam menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru, peneliti, maupun pengembang media dalam merancang media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas proses maupun hasil pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam mengembangkan dan mengimplementasikan multimedia pembelajaran, perlu dipastikan bahwa sekolah memiliki sarana dan prasarana pendukung yang memadai, seperti laptop, proyektor, serta akses internet yang stabil agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Selain itu, penyusunan soal pada fitur kuis atau permainan interaktif sebaiknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan saat mengerjakan. Bagi peneliti selanjutnya, model pengembangan ADDIE dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran karena memiliki tahapan yang sistematis, terstruktur, dan disertai evaluasi pada setiap tahap, sehingga memungkinkan dilakukan perbaikan secara berkelanjutan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang lebih berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

28%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.mediapenerbitindonesia.com

Internet Source

2

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

3

pusdikra-publishing.com

Internet Source

4

repository.unpkediri.ac.id

Internet Source

5

Submitted to UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Student Paper

6

Submitted to Universitas Islam Riau

Student Paper

7

Yohana Dilafatul Hamidah, Karimatus Saidah, Wahid Ibu Zaman. "Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD", YASIN 2026

Publication

8

Submitted to STKIP Sumatera Barat

Student Paper

9

ojs.unm.ac.id

Internet Source

10

etheses.iainkediri.ac.id

Internet Source

11

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

12

repository.unissula.ac.id

Internet Source

13

Maulida Annisa, Aulia Hafizoh, Mardia Hayati. "Fungsi, Manfaat, Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2026

Publication

-
- 14 Afifah Alya Khulqi, Wedra Aprison. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Bukittinggi", YASIN, 2026
Publication
-
- 15 Submitted to IAIN Bengkulu
Student Paper
-
- 16 Dinda Rizky Diwanti, Syahril Syahril, Alirmansyah Alirmansyah. "Pengembangan Med Pembelajaran Digital Menggunakan Assemblr Edu pada Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar Materi Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar", Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2026
Publication
-
- 17 repository.upstegal.ac.id
Internet Source
-
- 18 Arif Maulana, Rio Pranata, Bayu Prasodjo. "Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Bab 5 Topik C Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 24 Pontianak Kota", ARZUSIN, 2026
Publication
-
- 19 ejournal.uniramalang.ac.id
Internet Source
-
- 20 Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Semarang
Student Paper
-
- 21 digilib.unila.ac.id
Internet Source
-
- 22 etd.uinsyahada.ac.id
Internet Source
-
- 23 Hafizh Nasi Hudin, Agi Ma'ruf Wijaya, Mohamad Il Badri. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP (Fokus Pengembangan pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Pembelajaran IPS)", Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 2025
Publication
-
- 24 Submitted to Universitas PGRI Palembang
Student Paper
-
- 25 Setyo Adelia Putri, Kharisma Eka Putri, Sulistiono Sulistiono. "Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif METUGI pada Siswa Kelas IV di SDN Burengan 3 Kediri", YASIN, 2026
Publication
-
- 26 Silfi Silfi, Puti Andam Dewi. "Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Aplil Lumi Education pada Mata Pelajaran Fikih di MAS Darul Makmur Sungai Cubadak", YASIN, 2026

27 Submitted to Universitas Malikussaleh
Student Paper

28 repo.undiksha.ac.id
Internet Source

29 jptam.org
Internet Source

30 Submitted to College of Banking and Financial Studies
Student Paper

31 ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id
Internet Source

32 zombiedoc.com
Internet Source

33 Aryan Wirawan, Kurnia Bektiningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Scratch pada Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", Paedagogie, 2026
Publication

34 Suwarti Suwarti, Alfi Laila, Erwin Putera Permana. "Pengembangan Media Komik Berba Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar", Profesi Pendidikan Dasar, 2020
Publication

35 Jesica Amellia, Wiwy Triyanty Pulukadang, Nur Sakinah Aries, Andi Marshanawiah, Ade Mahniar. "Pengembangan dan Validasi Media Pecaria (Pecahan Ceria dan InteraktifAna pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar", Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2026
Publication

36 Submitted to Universitas Negeri Medan
Student Paper

37 Wahyu Hidayat, Akhmad Junaedi. "Pengembangan Media Pembelajaran GALIH Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Paedagogie, 2026
Publication

38 Citra Ayu Pratiwi, Deni Adi Putra, Holy Ichda Wahyuni. "Pengembangan Media Mathmic (Mathematic Comic) Berbasis Project Based Learning Kelas 2 Sekolah Dasar", Anterior Jurnal, 2026
Publication

39 journal.nurulfikri.ac.id
Internet Source

40 repository.usd.ac.id
Internet Source

41 ejurnal.stkipddipinrang.ac.id
Internet Source

42 Submitted to Universitas Islam Malang
Student Paper

43 ejournal.iainpalopo.ac.id
Internet Source

44 Hani Binti Rishadi, Putri Zudhah Ferryka, Isna Rahmawati. "Pengembangan Media Buku Cerita Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD", Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research, 2026
Publication

45 Juprizal Juprizal, Yusnidar Yusnidar, Febbry Romundza, Wilda Syahri, Isra Miharti. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Adobe Animate Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Asam Basa", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2026
Publication

46 Submitted to Abdullah Gul University
Student Paper

47 Putri Patrechya Saragih, Akhmad Junaedi. "Development of Google Sites-Based Interactive Multimedia Through Deep Learning in Science Learning to Improve Interest and Learning Outcomes in Grade IV Elementary School", Paedagogie, 2026
Publication

48 ejournal.unp.ac.id
Internet Source

49 jurnal.umpwr.ac.id
Internet Source

50 Anis Azizah, Farida Nurlaila Zunaida, Mumun Nurmilawati. "Pengembangan Flipbook Materi Pancaindra untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 2026
Publication

51 Butsiarah Butsiarah. "Efektivitas Strategi Pembelajaran Olahraga Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2026
Publication

52 Marcella Rara Priani, Kharisma Eka Putri, Sulistiono Sulistiono. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif CIFTAGA pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II Sekolah Dasar", YASIN, 2026
Publication

-
- 53 Raidha Elsa Aprilianti, Yeni Erita. "Development of Learning Media Using Smart Apps Creator Based on Problem Based Learning for Social Science Learning in Grade IV of Elementary School", JURNAL PENDIDIKAN IPS, 2025
Publication
-
- 54 Rima Fadhilah, Putri Yanuarita Sutikno. "Pengembangan Media Petarung Berbasis Multimedia Berbantuan Lagu untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar", Paedagogie, 2026
Publication
-
- 55 staffnew.uny.ac.id
Internet Source
-
- 56 www.scribd.com
Internet Source
-
- 57 Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha
Student Paper
-
- 58 Khamilatunnisa Khamilatunnisa, Tri Astuti. "**Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar**", Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2026
Publication
-
- 59 Havidz Cahya Pratama, Ainul Yaqin, Wartono Wartono, Ambar Septiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) menggunakan Model ADDIE pada Materi Haji Umrah di Madrasah Ibtidaiyah", Paedagogie, 2026
Publication
-
- 60 Sherly Herlianti, Jasmienti Jasmienti. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Aplikasi Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Ranah Bataha: YASIN, 2026
Publication
-
- 61 eprints.walisongo.ac.id
Internet Source
-
- 62 Kiki Fajariani, Khairunnisak. "Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Premium dan CapCut Premium IPAS di Sekolah Dasar", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2026
Publication
-
- 63 e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id
Internet Source
-
- 64 Firstian Syifa Maulida, Han Tantri Hardini. "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Akuntansi Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi SMKN 10 Surabaya", Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 2025
Publication
-

65 Muhammad Fauzan Faqqi, Umi Hijriyah, Guntur Cahaya Kesuma. "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHAS ARAB BAGI SISWA KELAS III DI MIN V BANDAR LAMPUNG", At-Tajdid : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, 2026

Publication

66 Purwanto, Guntur Dwi. "Inovasi Pendidikan Vokasi Pada Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Pesantren di Kabupaten Cilacap.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)

Publication

67 text-id.123dok.com

Internet Source

68 teewanjournal.com

Internet Source

69 Riska Elies Ristiani, Karimatus Saidah, Wahid Ibnu Zaman. "Multimedia Locawita Berbas CTL untuk Meningkatkan Pemahaman Budaya Lokal Tulungagung bagi Siswa Kelas V SI YASIN, 2026

Publication

70 Ade Cita Geovani Cahya Ningtias, Wahid Ibnu Zaman, Ika Santia. "Pengembangan Ensiklopedia Siklus Hidup Hewan Berbasis Discovery Learning", YASIN, 2026

Publication

71 Aulia Rachma Sari, Novi Nitya Santi, Widi Wulansari. "Pengembangan Media Video Anin "AnimFauna" Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SD Materi Metamorfosis Hewan", YASIN, 2026

Publication

72 jurnal.portalpublikasi.id

Internet Source

73 primary.ejournal.unri.ac.id

Internet Source

74 A Rosyid Al Atok, Andhika Yudha Pratama, Deny Yudo Wahyudi, Dini Putri Ratna Meritasari. "Pembelajaran Bentang Budaya Nusantara dalam Karya Wastra Terintegrasi Web Learning Lokawastra untuk Pendalaman Elemen Bhinneka Tunggal Ika di MAN 2 K Malang", Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 2025

Publication

75 Muhammad Supri Yanto, Sari Yustiana. "Pengembangan Media Digital Interaktif Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SDN Tegalarum 1", Jurnal Lensa Pendas, 2025

Publication

76 Rebecca Amellya Widyasepti, Sri Sami Asih. "Pengembangan Media Interaktif Smartl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas 5 Seko

-
- 77 Yola Ramadhani, Rahmatina Rahmatina. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Pop Up Book Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar", TSAQOFAH, 2025

Publication

-
- 78 Novita Sari, Ahmad Syarif, Issaura Sherly Pamela. "Design Of Interactive Learning Media Using Kodular On The Material On Changes In Energy Forms For Grade IV Elementary School", Jurnal Tunas Pendidikan, 2026

Publication

-
- 79 Sartika Defianty, Muhammad Akhir, Tarman A. Arif. "Developing Puzzle-Based Magic Box Media For Descriptive Writing Skills Of 5th Grade Elementary School Students", Academic Open, 2026

Publication

-
- 80 Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

-
- 81 digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

-
- 82 jurnal.umt.ac.id

Internet Source

-
- 83 repository.bunghatta.ac.id

Internet Source

-
- 84 Aisyah, Kurnia Arda Januar Angelina Putri, Roni Setiawan. "Pengembangan Media Scrapbook Pendidikan Kewarganegaraan Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2025

Publication

-
- 85 Arman Berkat Cristian Waruwu, Debora Sitinjak. "Penggunaan Multimedia Interaktif dan Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia", JURNAL PENDIDIKAN MI 2022

Publication

-
- 86 Fika Ayuni, Tri Wati. "Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2026

Publication

-
- 87 Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Student Paper

-
- 88 Submitted to LL Dikti IX Turnitin Consortium

Student Paper

89 Sry Nur Intan, Suardi Suardi, Idawati Idawati. "Flipping Book Interactive E-Modules Fost Elementary Social Studies Interest And Outcomes", Academia Open, 2026

Publication

90 Desy Elvira Wulandari, Inessya Ayu Ramanda Putri, Aizza Naya Andina, Eky Junnata Marianadya Sukadi, Andika Adinanda Siswoyo. "Implementasi Model Discovery Learnin Berbantuan Media Pop-Up Book dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya", JURNAL PENDIDIKAN IPS, 2026

Publication

91 Submitted to Universitas Musamus Merauke

Student Paper

92 Submitted to Universitas Negeri Malang

Student Paper

93 edu.pubmedia.id

Internet Source

94 journal.unibos.ac.id

Internet Source

95 journal.unismuh.ac.id

Internet Source

96 repository.uinfasbengkulu.ac.id

Internet Source

97 Feby Fransiska, Grace Paulina Simanjuntak, Kezia Saputri Gultom, Mery Natalia Br Hutaeruk, Yuliana Asalingat Halawa. "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD", Indonesian Jour of Innovation Multidisipliner Research, 2026

Publication

98 Neng Fitri Andriani, Arifin Maksum, Prayuningtyas Angger Wardhani. "MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER DALAM MUATAN PELAJARAN IPS TEMA "PAHLAWANKU" KELAS IV SEKOLAH DASAR", JURNAL PENDIDIKAN DASAR, 2022

Publication

99 e-journal.lp3kamandanu.com

Internet Source

100 ejournal.unipas.ac.id

Internet Source

101 manajemen.fe.um.ac.id

Internet Source

102 repository.unpas.ac.id

Internet Source

103 www.lisyabab.staimaswonogiri.ac.id
Internet Source

104 Aprillia Bellanda Firmansyah, Cindy Cahyaning Astuti. "Pengembangan E-Modul Berbas Android Untuk Materi Sistem Komputer Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA" *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2026
Publication

105 Ayyuasy Haniifah, Toni Harsan, Ika Murtiningsih. "Efektivitas Literasi Budaya dan Kewargaan dalam Meningkatkan Kebhinekaan Global di SMP", *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2024
Publication

106 Nursanti Sarman, Sri Dewi Lisnawaty, Erni Irmayanti Hamzah. "Penggunaan Media Aud Visual pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Palu", *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 2026
Publication

107 S., Dimas Indianto. "Pendidikan Islam Nusantara: Kajian Filosofis Dalam Serat Centhini Karya Susuhunan Pakubuwana V.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)
Publication

108 ejournal-hipkin.or.id
Internet Source

109 eprints.uny.ac.id
Internet Source

110 fkip.univetbantara.ac.id
Internet Source

111 journal.ipm2kpe.or.id
Internet Source

112 repositori.unsil.ac.id
Internet Source

113 Lia Farida, Oki Sandra Agnesa, Sella Nofriska Sudrimo. "Analisis Kritis Penggunaan Kont Video Berbasis Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar", *YASIN*, 2026
Publication

114 Zahra Salsabila Putri, Jayanti Jayanti, Nora Surmilasari. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Kelas II SD Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) dengan Konteks Budaya Kabupaten Ogan Ilir", *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 2025
Publication

115 ejournal.unesa.ac.id
Internet Source

116 ejournal.warunayama.org
Internet Source

117 jiip.stkipyapisdompu.ac.id
Internet Source

118 journalversa.com
Internet Source

119 jurnaluniv45sby.ac.id
Internet Source

120 lib.unnes.ac.id
Internet Source

121 Submitted to Institut Agama Islam Negeri Curup
Student Paper

122 Nadia Ramadhani, Anggun Neysa Aulia, Shania Lutfiyah Fadillah, Syifa Azmi Fauziah, Ar Nur Aeni. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif "JEDA" Sejarah Jejak Dakwah Nabi Muhammad di Kelas IV SD", ANWARUL, 2026
Publication

123 Submitted to Universitas Jambi
Student Paper

124 dmi-journals.org
Internet Source

125 docplayer.info
Internet Source

126 eprints.unm.ac.id
Internet Source

127 journal.unimma.ac.id
Internet Source

128 jurnal.staim-probolinggo.ac.id
Internet Source

129 repository.institutpendidikan.ac.id
Internet Source

130 repository.uir.ac.id
Internet Source

131 Farida Istianah, Fahtiara Amelia Savitri, Habib Khoirul Mustofa, Hilda Izatun Nafsi et al. "Pengembangan Media PowerPoint Interaktif "Satu Raya" Materi Bumi dan Antariksa Berbasis Canva untuk Siswa Kelas VI SD", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2025
Publication

132 Pratiwi Agatha, Armen, Sa'diatul Fuadiyah. "Validitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Focusky Dilengkapi Buku Panduan pada Materi Protista untuk Peserta Didik Ke X SMA", Pedagogi Hayati, 2019
Publication

133 Renti Yasmar. "Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah", Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab, 2017
Publication

134 e-journal.nalanda.ac.id
Internet Source

135 fexdoc.com
Internet Source

136 jurnal.unpkediri.ac.id
Internet Source

137 repository.radenintan.ac.id
Internet Source

138 Anggi Afriani, Siti Quratul Ain. "Pengembangan media digital kantong perkalian pada pembelajaran matematika untuk siswa kelas II sekolah dasar", Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2025
Publication

139 Submitted to Fakultas Kedokteran
Student Paper

140 Ustantinah, Nuning Ermy. "Pembelajaran Tematik Berbasis Pendidikan Anti Korupsi Ke v Di Min 1 Banyumas", Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2022
Publication

141 adoc.pub
Internet Source

142 benyharifirmansyah.files.wordpress.com
Internet Source

143 ccg-edu.org
Internet Source

144 docobook.com
Internet Source

145 e-theses.iaincurup.ac.id
Internet Source

146 eprints.ums.ac.id
Internet Source

147 sij-inovpend.ejournal.unsri.ac.id
Internet Source

148 sipeg.unj.ac.id
Internet Source

149 Istiqomah, Fina. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar Pada Literasi Membaca Kelas 1 di mi Ma'arif nu Pakuncen Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)
Publication

150 Nuun Syayidah Khasanah, Khoirun Nisa', Waslah Waslah. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Quiziz pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah a Asy'ariyah Banjarsari", YASIN, 2026
Publication

151 Submitted to Pembroke High School
Student Paper

152 Salsabila Aufa Khairunnisa, Zahroh Firdausi, Diana Pramudya Wardhani. "Pendampingan Pembelajaran Kelas Rangkap melalui Pemanfaatan Game Edukatif Blooket di Sanggar Bimbingan Malaysia", Buletin KKN Pendidikan, 2025
Publication

153 Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung
Student Paper

154 Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya
Student Paper

155 Submitted to Universitas Negeri Yogyakarta
Student Paper

156 Submitted to Universitas Terbuka
Student Paper

157 www.scilit.net
Internet Source

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 15 words

Exclude bibliography

On



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 : Irene Itlay
NPM : 2214060298
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Karya Ilmiah:

“Pengembangan Multimedia Keberagaman Budaya untuk siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 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