

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Studi Pembahasan**

##### **1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan**

Studi pendahuluan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan observasi dan wawancara di SDN Sukorame 2 guna untuk mengetahui permasalahan serta solusi yang dapat diterapkan di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang ditemukan bahwa, siswa kelas V SDN Sukorame 2 dari 37 siswa hanya 17 siswa yang mampu menjelaskan proses daur air atau sebesar 45% yang mampu mencapai nilai di atas KKM yakni sebesar 75. Pada materi daur air membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar siswa dalam proses pembelajaran lebih antusias dan mudah memahami materi. Salah satu penyebab permasalahan ini adalah guru hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya media yang mendukung guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan sebuah pengembangan media yakni multimedia interaktif yang nantinya mampu untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran materi proses daur air.

##### **2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan**

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN Sukorame 2 ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yakni multimedia interaktif untuk materi daur air siswa kelas V SDN Sukorame 2. Dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa akan terlibat

dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan apabila media tersebut memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi.

### 3. Desain Awal Media

Multimedia interaktif ini merupakan sebuah media yang dikembangkan dari media audio dan visual yang kemudian dijadikan menjadi satu kesatuan menjadi audio visual. Media audio visual ini berupa multimedia interaktif. Adapun tampilan desain media yang dikembangkan sebagai berikut.

#### a. Desain Awal Media

##### 1. Halaman Pembuka

Halaman pembuka terdiri atas judul media berisi profil pembuat media, gambar-gambar air, awan, dan daun-daun yang bisa bergerak, tombol “mulai” untuk masuk ke halaman menu utama, disediakan pula tombol audio untuk membunyikan/mematikan suara dan disediakan tombol keluar untuk menutup media.



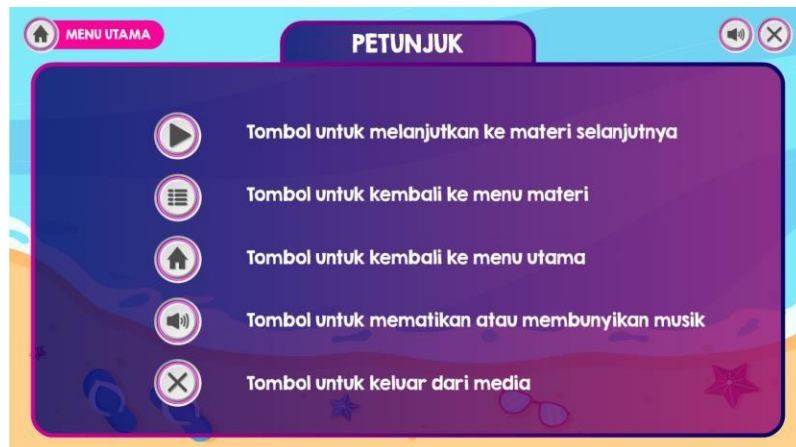
Gambar 4.1 Halaman Pembuka (cover)

## 2. Menu Utama

Halaman menu utama berisikan tombol-tombol menupilihan. Pada halaman ini terdiri dari empat menu yang meliputi tombol petunjuk, KI/KD, materi, dan latihan soal.



Gambar 4.2 Halaman Menu Utama



Gambar 4.3 Halaman Menu Utama



Gambar 4.4 Halaman KI dan KD

### 3. Menu Materi

Menu materi merupakan halaman inti dalam pembelajaran multimedia interaktif. Halaman materi berisikan subbab yang akan dipelajari dalam multimedia interaktif yaitu materi daur air.



Gambar 4.5 Halaman Materi

### 4. Menu Latihan Soal

Halaman latihan soal pada multimedia interaktif ini didesain dengan mengisikan “nama” dan “nomor absen” untuk masuk ke halaman latihan soal. Untuk desain latihan soal menggunakan pilihan ganda siswa diminta untuk memilih jawaban dengan menggunakan tombol “klik” dan poin ketika menjawab akan muncul hasilnya. Lalu diberikan tombol “next” untuk menjawab soal selanjutnya. Untuk

skor akhir akan diperoleh setelah siswa menjawab semua soal yang ada di multimedia interaktif.



Gambar 4.6 Halaman Latihan Soal



Gambar 4.7 Halaman Latihan Soal

## B. Hasil Uji Validasi

### 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

#### a. Hasil Uji Validasi Media

Validasi multimedia interaktif dilakukan oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif. Validasi ini dilakukan oleh Bayu Aji Pamungkas,

S.Kom., pada hari Senin, 30 Mei 2022. Hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi Media

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain <i>layout/TataLetak</i>	Ketepatan pemilihan background denganMateri				✓	
		Ketepatan proporsi layout					✓
2.	Teks	Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca					✓
		Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca					✓
		Ketepatan warna teks agar mudah dibaca					✓
3.	Gambar	Komposisi gambar					✓
		Ukuran gambar					✓
		Kualitas tampilan gambar					✓
		Kesesuain gambar bergerak dengan materi					✓
		Kemenarikan gambar bergerak					✓
		Ketepatan permainan tebak gambar					✓
		Ketepatan gambar dalam permainan tebak Gambar					✓
4.	Audio	Ketetapan pemilihan backsound					✓
		Ketetapan sound effect dengan gambar Bergerak					✓
5.	Penggunaan	Kesesuaian dengan pengguna				✓	
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)				✓	
		Kelengkapan petunjuk penggunaan media					✓
		Tampilan petunjuk penggunaan					✓
6.	Navigasi	Ketepatan penggunaan tombol navigasi				✓	
		Ketepatan kinerja				✓	
<b>TOTAL SKOR</b>			<b>95</b>				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			<b>100</b>				
<b>PERSENTASE SKOR</b>			<b>95%</b>				

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

Keterangan :

$V_{ah}$  = Validasi ahli media / materi

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

$T_{sh}$  = total skor yang diharapkan

Dengan perhitungan sebagai berikut :

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

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

$$V_{ah} = 95 \%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli media yang telah dilakukan, memperoleh persentase 95% yang berarti media sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya.

#### **b. Hasil Uji Validasi Materi**

Validasi materi dalam multimedia interaktif dilakukan oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi dalam multimedia interaktif. Validasi ini dilakukan oleh Kharisma Eka Putri, S.Pd.,M.Pd., pada hari Kamis, 01 Juni 2022. Hasil penilaian oleh ahli materi dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi dalam Multimedia interaktif

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif dapat menjelaskan konsep materi dengan KI, KD dan Indikator					✓
2.	Multimedia Interaktif dapat menerapkan konsep daur air				✓	
3.	Multimedia Interaktif mampu mejelasan materi daur air					✓
4.	Multimedia Interaktif mampu memecahkan masalah proses daur air dan manfaat air bagi Kehidupan				✓	
5.	Kebenaran konsep materi daur air yang Diberikan				✓	
6.	Multimedia Interaktif dapat menjadi fasilitas bagi siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPA pada materi daur air				✓	
7.	Ketepatan soal dengan materi daur air				✓	
8.	Ketepatan soal mudah dipahami oleh siswa				✓	
9.	Ketepatan soal dengan mengaitkan ke dalam kehidupan sehari-hari			✓		
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>37</b>				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>		<b>45</b>				
<b>PERSENTASE SKOR</b>		<b>82%</b>				

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

**Keterangan :**

$V_{ah}$  = Validasi ahli media / materi

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

$T_{sh}$  = total skor yang diharapkan

Dengan perhitungan sebagai berikut:

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

$$V_{ah} = \frac{82}{100} \times 100 \%$$

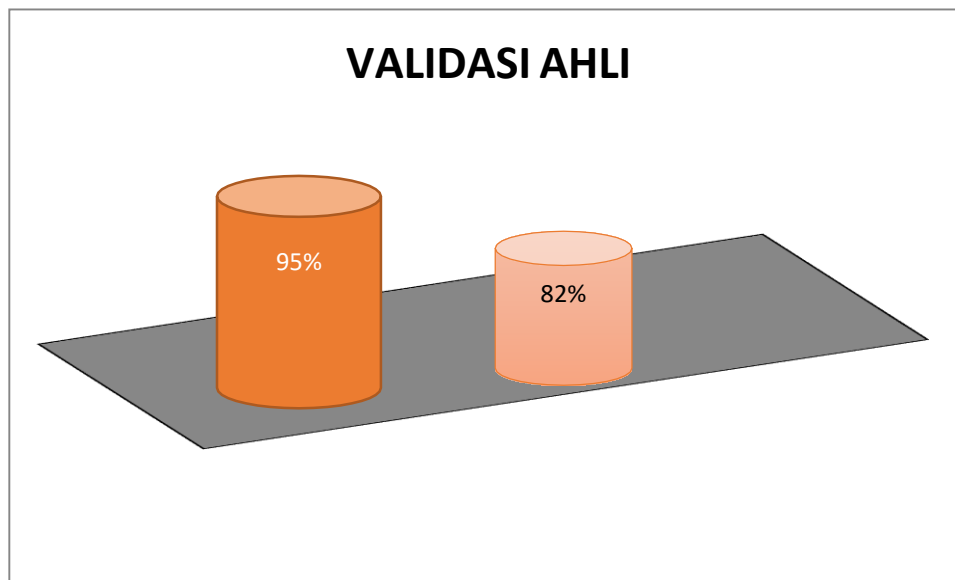
$$V_{ah} = 82 \%$$



Data hasil validasi materi yang telah dilakukan, memperoleh 82% persentase yang berarti materi sangat valid, dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya.

## 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menetapkan tingkat kevalidan sebuah produk yang telah dikembangkan. Uji validitas ini dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Untuk lebih jelas ditunjukkan diagram sebagai berikut.



Gambar 4.8 Hasil Uji Validasi Produk

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media diperoleh persentase 95% dan ahli materi memperoleh 82% dari rentan nilai 81% - 100% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Dari hasil perolehan tersebut maka multimedia interaktif dapat dinyatakan sangat layak digunakan.

## C. Uji Coba Lapangan Uji Terbatas)

### 1. Deskripsi uji coba terbatas

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas multimedia interaktif yang dilakukan dalam pembelajaran. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2022 di SDN Sukorame 2 Kediri. Subjek uji coba terbatas diikuti oleh 10 siswa kelas VA. Saat pembelajaran berlangsung media yang diimplementasikan adalah multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

Peneliti menjelaskan materi daur air menggunakan media. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk mengerjakan soal evaluasi dengan jumlah soal pilihan ganda 10 butir. Hasil uji coba terbatas yaitu keefektivan dari hasil evaluasi setelah penggunaan multimedia interaktif dan kepraktisan dari respon siswa.

### 2. Hasil uji coba terbatas

#### a. Keefektifan

Pada penelitian ini produk pengembangan berguna untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif yaitu dengan meminta siswa mengerjakan soal evaluasi sebanyak 10 butir soal pilihan ganda. Pemahaman siswa mengenai materi daur air diukur mengacu pada KKM yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan di atas KKM. Berikut hasil nilai siswa mengerjakan soal evaluasi dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1.	ANN	90	75	Tuntas
2.	AHP	90	75	Tuntas

3.	DDP	80	75	Tuntas
4.	FIS	90	75	Tuntas
5.	FBS	80	75	Tuntas
6.	KHS	80	75	Tuntas
7.	MAP	80	75	Tuntas
8.	NAA	90	75	Tuntas
9.	RZS	90	75	Tuntas
10.	ZSP	90	75	Tuntas
Rata-rata		86	75	Tuntas

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh sebanyak 10 siswa dinyatakan tuntas karena nilai di atas KKM 75. Berikut hasil kelulusan secara klasikal.

Rumus: $P = \frac{L}{n} \times 100\%$
---------------------------------------

$$P = \frac{L}{n} \times 100 \%$$

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

$$P = 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase kelulusan siswa secara klasikal

L = Jumlah siswa yang lulus KKM

n = Jumlah seluruh siswa

Berdasarkan skor di atas diperoleh persentase kelulusan secara klasikal sebesar 100% sesuai pedoman keefektifan dan multimedia interaktif yang digunakan pada uji terbatas dinyatakan efektif dan kecakapan siswa dikatakan

sangat baik dengan nilai di atas KKM.

b. Kepraktisan

Pengujian kepraktisan dilakukan melalui angket yang diberikan kepada 10 siswa setelah pembelajaran uji terbatas. Siswa menilai keefektifan multimedia interaktif berdasarkan pengalaman belajar setelah menggunakan multimedia interaktif. Hasil uji kepraktisan dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Kelas V Uji Terbatas

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban		Jumlah Siswa Yang Memilih
		Ya	Tidak	
1.	Saya dapat memahami isi dari multimedia dengan baik karena bahasa yang digunakan ringan.	√		10
2.	Saya dapat memahami istilah-istilah yang terdapat pada multimedia.	√		10
3.	Saya mengetahui adanya cara penggunaan multimedia tepat.	√		10
4.	Saya mengetahui adanya penggunaan tanda baca titik dan koma pada kalimat sudah dituliskan dengan tepat.	√		10
5.	Saya mengetahui adanya animasi bergerak di multimedia dengan tepat.	√		10
6.	Saya mengetahui adanya suara yang jelas pada multimedia.	√		8
7.	Saya mengetahui adanya materi yang jelas dan urut sudah dituliskan secara tepat.	√		10
8.	Saya suka menyimak multimedia karena ada latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.	√		10
9.	Saya tertarik menyimak multimedia karena terdapat gambar yang menarik.	√		10
10.	Saya menjadi lebih paham ketika menyimak karena terdapat gambar animasi untuk memperjelas materi.	√		10
<b>Jumlah Skor</b>				<b>98</b>

<b>Skor Maksimal</b>	<b>100</b>
<b>Persentase Skor</b>	<b>98%</b>

$$\text{Rumus: } Pr = \frac{A}{N} \times 100\%$$

$$Pr = \frac{A}{N} \times 100\%$$

$$Pr = \frac{98}{100} \times 100\%$$

$$Pr = 98\%$$

Pr = Persentase respon siswa

A = Proporsi siswa yang memilih ya atau tidak

N = Jumlah siswa yang mengisi angket

Berdasarkan hasil skor, diperoleh persentase sebesar 98%. Multimedia interaktif dinyatakan sangat praktis pada uji terbatas dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini sesuai dengan kriteria dengan persentase 81% - 100% menunjukkan kategori sangat praktis dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru Kelas V

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A.	Ketertarikan						
1.	Tampilan multimedia interaktif ini Menarik					√	
2.	Multimedia Interaktif ini dapat membantu guru dalam menumbuhkan semangat belajar Siswa				√		
3.	Multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran Yang menyenangkan					√	
4.	Multimedia ini dapat membantu guru meningkatkan keterampilan berbicara siswa				√		

5.	Ilustrasi dalam multimedia interaktif dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi				√		
<b>B. Penyajian Materi</b>							
6.	Materi dalam multimedia interaktif dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan guru dalam menanamkan suatu konsep				√		
7.	Aktivitas siswa dalam multimedia interaktif dapat memudahkan guru dalam mengembangkan kegiatan Pembelajaran					√	
<b>C. Bahasa dan Multimedia</b>							
8.	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif bergambar jelas dan mudah dipahami.					√	
9.	Animasi gambar dan suara yang digunakan dalam multimedia interaktif sangat jelas dan mudah dipahami					√	
10.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sederhana dan mudah dimengerti.					√	
<b>Jumlah Skor</b>		<b>46</b>					
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>					
<b>Persentase Skor</b>		<b>92%</b>					

$$\text{Rumus: Persentase} = \frac{\text{jumlah skor total validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor total validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{46}{50} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = 92 \%$$

Berdasarkan hasil persentase diperoleh 92%. Dalam hal ini multimedia interaktif dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria persentase 81% - 100% menunjukkan kategori sangat baik.

### **3. Konfirmasi Hasil Uji Coba Terbatas**

Pada uji terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas V. Pada uji terbatas terdapat 10 siswa yang mendapat nilai di atas KKM 75, sehingga diperoleh persentase kelulusan secara klasikal sebesar 100%. Sesuai pedoman keefektifan multimedia interaktif yang digunakan pada uji terbatas dinyatakan efektif dan kecakapan siswa pada pembelajaran materi daur air dikatakan sangat baik. Multimedia interaktif pada uji terbatas juga dinyatakan sangat praktis pada uji terbatas dapat digunakan tanpa revisi.

## **D. Uji Coba Lapangan Uji Luas)**

### **1. Deskripsi uji coba luas**

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2022 di SDN Sukorame 2 Kediri. Subjek uji coba luas diikuti oleh 27 siswa kelas VB.

Saat pembelajaran berlangsung media yang diimplementasikan adalah multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Peneliti menjelaskan materi daur air menggunakan multimedia interaktif, setelah itu peneliti meminta siswa untuk mengerjakan soal 10 butir soal pilihan ganda. Hasil uji coba luas yaitu keefektifan, dari hasil evaluasi setelah penggunaan multimedia interaktif dan kepraktisan dari

respon siswa.

## 2. Hasil uji coba luas

### a. Keefektifan

Pada penelitian ini produk pengembangan berguna untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif yaitu dengan meminta siswa mengerjakan soal evaluasi sebanyak 10 butir soal pilihan ganda. Pemahaman siswa mengenai materi daur air diukur mengacu pada KKM yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan di atas KKM. Berikut hasil nilai siswa mengerjakan soal evaluasi dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Data Nilai Hasil Evaluasi Uji Luas

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1.	ACN	90	75	Tuntas
2.	ANR	90	75	Tuntas
3.	ASP	80	75	Tuntas
4.	BRP	90	75	Tuntas
5.	CAN	90	75	Tuntas
6.	FDR	80	75	Tuntas
7.	FYD	90	75	Tuntas
8.	FN	90	75	Tuntas
9.	HS	90	75	Tuntas
10.	JS	80	75	Tuntas
11.	KQR	90	75	Tuntas
12.	MA	90	75	Tuntas
13.	MD	90	75	Tuntas
14.	MA	90	75	Tuntas
15.	MD	80	75	Tuntas



16.	NA	90	75	Tuntas
17.	NGA	90	75	Tuntas
18.	NA	90	75	Tuntas
19.	RM	90	75	Tuntas
20.	RA	90	75	Tuntas
21.	RI	80	75	Tuntas
22.	RS	90	75	Tuntas
23.	SF	90	75	Tuntas
24.	SS	80	75	Tuntas
25.	TAK	90	75	Tuntas
26.	ZAS	90	75	Tuntas
27.	ZZ	90	75	Tuntas
Rata-rata		82	75	Tuntas

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh sebanyak 27 siswa dinyatakan tuntas karena nilai di atas KKM senilai 75. Keberhasilansiswa dalam belajar dikatakan baik jika memperoleh nilai sama ataulebih tinggi dari nilai KKM yaitu 75. Berikut hasil kelulusan secaraklasikal.

Rumus: $P = \frac{L}{n} \times 100\%$
---------------------------------------

$$P = \frac{L}{n} \times 100 \%$$

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

$$P = 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase kelulusan siswa secara klasikal

L = Jumlah siswa yang lulus KKM

n = Jumlah seluruh siswa

Media dikatakan efektif apabila hasil sesudah pembelajaran mencapai nilai di atas KKM. Berdasarkan skor di atas diperoleh persentase kelulusan siswa secara klasikal sebesar 100% maka pengembangan media dinyatakan efektif dan kecakapan siswa dikatakan sangat baik dengan persentase > 81%.

b. Kepraktisan

Pengujian kepraktisan dilakukan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Angket kepraktisan merupakan salah satu tolak ukur untuk mengetahui tanggapan dari guru dan siswa mengenai multimedia interaktif yang dikembangkan. Berikut pemaparan hasil kepraktisan dari angket respon guru dan respon siswa sebagai berikut.

1) Angket respon guru kelas V

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru Kelas V

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A.	Ketertarikan						
1.	Tampilan multimedia interaktif ini Menarik					√	
2.	Multimedia Interaktif ini dapat membantu guru dalam menumbuhkan semangat belajarsiswa				√		
3.	Multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam menciptakansuasana pembelajaran yang Menyenangkan					√	

4.	Multimedia ini dapat membantu guru meningkatkan keterampilan berbicara siswa				√		
5.	Ilustrasi dalam multimedia interaktif dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi				√		
B.	Penyajian Materi						
6.	Materi dalam multimedia interaktif dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan guru dalam menanamkan suatu konsep				√		
7.	Aktivitas siswa dalam multimedia interaktif dapat memudahkan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran					√	
C.	Bahasa dan Multimedia						
8.	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif bergambar jelas dan mudah dipahami.					√	
9.	Animasi gambar dan suara yang digunakan dalam multimedia interaktif sangat jelas dan mudah Dipahami					√	
10.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sederhana dan mudah dimengerti.					√	
<b>Jumlah Skor</b>		<b>48</b>					
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>					
<b>Persentase Skor</b>		<b>92%</b>					

$$\text{Rumus Persentase} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{48}{50} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = 96 \%$$

Berdasarkan hasil persentase diperoleh nilai sebesar 98%. Dalam hal ini multimedia interaktif dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria persentase >81% - 100% menunjukkan kategori sangat baik.

2) Angket respon siswa kelas V

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa Kelas V Uji Luas

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban		Jumlah Siswa Yang Memilih
		Ya	Tidak	
1.	Saya dapat memahami isi dari multimedia dengan baik karena bahasa yang digunakan ringan.	√		27
2.	Saya dapat memahami istilah-istilah yang terdapat pada multimedia.	√		27
3.	Saya mengetahui adanya cara penggunaan multimedia tepat.	√		27
4.	Saya mengetahui adanya penggunaan tanda baca titik dan koma pada kalimat sudah dituliskan dengan tepat.	√		27
5.	Saya mengetahui adanya animasi bergerak di multimedia dengan tepat.	√		27
6.	Saya mengetahui adanya suara yang jelas pada multimedia.	√		24
7.	Saya mengetahui adanya materi yang jelas dan urut sudah dituliskan secara tepat.	√		27
8.	Saya suka menyimak multimedia karena ada latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.	√		27
9.	Saya tertarik menyimak multimedia karena terdapat gambar yang menarik.	√		27

10.	Saya menjadi lebih paham ketika menyimak karena terdapat gambar animasi untuk memperjelas materi.	√		27
<b>Jumlah Skor</b>			267	
<b>Skor Maksimal</b>			270	
<b>Persentase Skor</b>			98%	

Rumus: $Pr = \frac{A}{N} \times 100\%$
--

$$Pr = \frac{A}{N} \times 100 \%$$

$$Pr = \frac{267}{270} \times 100 \%$$

$$Pr = 98 \%$$

Keterangan

Pr = Persentase respon siswa

A = Proporsi siswa yang memilih ya atau tidak  
N = Jumlah siswa yang mengisi angket

Berdasarkan hasil skor, diperoleh persentase sebesar 98%. Multimedia interaktif dinyatakan sangat praktis pada uji terbatas dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini sesuai dengan kriteria dengan persentase 81% - 100% menunjukkan kategori sangat praktis.

### 3. Konfirmasi Hasil Uji Coba Luas

Setelah melakukan uji coba luas di SDN Sukorame 2 Kediri dengan menggunakan multimedia interaktif diperoleh hasil yaitu multimedia interaktif sudah efektif dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi dair air.

## **E. Validasi Model**

### **1. Deskripsi Hasil Uji Validasi**

Hasil uji validasi diperoleh melalui dua tahap. Tahap yang pertama adalah validasi multimedia interaktif yang dilakukan oleh validator media dan validator materi.

#### **a. Validasi ahli media**

Sebelum diuji cobakan langkah pertama yang dilakukan adalah memvalidasi multimedia interaktif kepada dosen ahli media terlebih dahulu agar memperoleh nilai validator terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Validator multimedia interaktif dilakukan oleh Bayu Aji Pamungkas, S.Kom. Validator diminta untuk mengisi lembar angket multimedia interaktif dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang tersedia. Hasil dari validator media adalah 95% yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat valid, dan sangat baik untuk digunakan.

#### **b. Validasi Ahli Materi**

Langkah kedua sebelum multimedia interaktif diuji cobakan yaitu memvalidasi materi yang ada di dalam multimedia interaktif kepada dosen ahli materi terlebih dahulu agar memperoleh nilai validator terhadap materi multimedia interaktif yang dikembangkan. Validasi materi pada multimedia interaktif dilakukan oleh Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd. Validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi materi dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang tersedia. Hasil dari validasi materi adalah 82% yang menunjukkan bahwa materi pada multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat

valid, dan sangat baik untuk dikembangkan.

## 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi multimedia interaktif dilakukan beberapa tahap untuk memperoleh hasil dari produk pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan mampu memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Dalam melakukan uji validasi diperoleh saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi sehingga dapat dilakukan perbaikan. Saran yang didapat yaitu menambahkan profil di dalam media, yang pada awalnya tampilan hanya menu petunjuk, KI/KD dan indikator, materi, dan latihan soal. Setelah divalidasi tampilan menu menjadi menu petunjuk, KI/KD dan indikator, materi, latihan soal, profil. Tampilan multimedia interaktif sebelum dan sesudah divalidasi sebagai berikut.



Gambar 4.9 Halaman Menu Sebelum Divalidasi



Gambar 4.10 Halaman Menu Setelah Divalidasi

### 3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model

#### a. Kevalidan

Berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh skor 95% untuk validasi media, dan 82% untuk validasi materi dari rentan nilai 81% - 100% kriteria menunjukkan sangat valid, dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Pada aspek tampilan ketepatan pemilihan *background* dengan materi sudah baik, ketepatan *layout* sudah sangat baik, ketepatan pemilihan *font* pada teks sudah sangat baik, tampilan media menarik mendapat skor penilaian sangat baik, kualitas gambar yang digunakan sangat baik, kesesuaian animasi dengan materi sangat baik, ukuran gambar sangat baik. Pada aspek penggunaan kejelasan petunjuk sangat baik, kemudahan dalam penggunaan media sangat baik, kemudahan dalam penggunaan tombol sangat baik, dan kesesuaian pada pengguna sangat baik.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada aspek penilaian pembelajaran relevansi materi dengan KI/KD dan indikator sangat baik, media dapat menerapkan konsep sesuai dengan materi sudah baik. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, kejelasan uraian materi daur air sudah sesuai, cakupan materi yang berkaitan



dengan subtema

yang dibahas sudah sangat baik, materi sudah jelas dan spesifik, gambar yang digunakan sesuai dengan materi.

b. Kepraktisan

Berdasarkan hasil angket respon guru kelas V padapernyataan isi materi yang terdapat dalam media sesuai dengan KI/KD dan indikator sudah sesuai, multimedia interaktif dapat digunakan sebagai sumber belajar pada materi daur air sudah sesuai, pada penyajian materi dalam multimedia interaktif dengan dekat kehidupan sehari-hari siswa sehingga memudahkan guru dalam menanamkan konsep sudah sangat baik, pemilihan bahasa yang mudah dipahami dalam multimedia interaktif sudah sangat baik, tampilan media menarik dan sesuai dengan materi sudah sangat baik.

Selain lembar angket yang diberikan kepada guru, ada lembar angket yang diberikan juga kepada siswa, lembar angket siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan multimedia interaktif pada materi daur air. Lembar angket siswa meliputi aspek-aspek yakni dapat memahami isi multimedia interaktif dengan baik 27 siswa yang memilih Ya, siswa dapat memahami istilah-istilah yang terdapat pada multimedia 27 siswa yang memilih Ya, adanya materi yang jelas dan urut 27 siswa menjawab Ya, mengetahui adanya suara yang jelas pada media 25 siswa menjawab Ya, multimedia interaktif memudahkan saya mengerjakan dan menjawab soal 27 siswa menjawab Ya.

c. Keefektifan

Berdasarkan hasil uji terbatas yang berjumlah 10 siswa ketuntasan belajar klasikal memperoleh nilai 100% dan uji luas yang berjumlah 27 siswa ketuntasan belajar klasikal memperoleh nilai 100% dengan menggunakan multimedia interaktif dan posttest yang berjumlah 10 butir soal pilihan ganda. Soal mengacu pada indikator RPP dan perangkat pembelajaran.

**4. Desain Akhir Media**

Setelah validasi oleh validator, terdapat sedikit perubahan tampilan media. Tampilan akhir multimedia interaktif setelah dilakukan validasi ditunjukkan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 4.11 Halaman Awal



Gambar 4.12 Halaman Awal



Gambar 4.13 Halaman KI dan KD



Gambar 4.14 Halaman Materi



Gambar 4.15 Halaman Materi



Gambar 4.16 Halaman Materi



Gambar 4.17 Halaman Latihan Soal



Gambar 4.18 Halaman Latihan Soal



Gambar 4.19 Halaman Profil



Gambar 4.20 Halaman Menu Keluar Dari Media

## **F. Pembahasan Penelitian**

### **1. Spesifikasi Media**

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa multimedia interaktif pada materi daur air untuk siswa kelas V, berikut spesifikasi multimedia interaktif sebagai berikut.

- a. Multimedia interaktif berisi KI, KD dan Indikator.
- b. Multimedia interaktif berisi petunjuk penggunaan.
- c. Multimedia interaktif berisi halaman materi pengertian daur air.
- d. Multimedia interaktif berisi halaman materi tahap-tahap proses daurair.
- e. Multimedia ineraktif berisi materi manfaat air bagi kehidupan.
- f. Multimedia interaktif berisi halaman latihan soal untuk mengetahui pemahaman siswa.
- g. Multimedia interaktif berisi halaman profil peneliti.

### **2. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media**

#### **a. Prinsip-Prinsip Media**

Pengembangan multimedia interaktif menggunakan prinsip-prinsip. Adapun prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif dapat membantu siswa untuk memahamimateri daur air
- 2) Membantu guru dalam menyampaikan materi proses daur air.
- 3) Rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat.
- 4) Siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

### b. Keunggulan Media

Setelah melakukan penelitian, multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut.

- 1) Media lebih praktis.
- 2) Menggabungkan antara teks, gambar, dan efek audio menjadi satu kesatuan.
- 3) Mampu memvisualkan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 4) Jauh lebih hemat dibandingkan pemanfaatan media yang lain.
- 5) Terdapat permainan yang sangat menarik dan disukai siswa.
- 6) Mengikuti dengan perkembangan IPTEK.
- 7) Menjadi solusi untuk belajar daring ditengah pandemi covid-19.

### c. Kelemahan Media

- 1) Kendala bagi orang dengan kemampuan terbatas/cacat/disable.
- 2) Proses pembuatan media membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Tidak bisa dioperasikan menggunakan ponsel.
- 4) Tidak bisa digunakan di sekolah dasar atau pembelajaran dirumah (daring) yang tidak memiliki akses komputer atau laptop

Solusi untuk mengatasi kelemahan media yakni.

- 1) Menggunakan aplikasi zoom untuk pembelajaran daring
- 2) Merekam multimedia interaktif menjadi sebuah video yang nantinya diunggah di youtube kemudian share link untuk pembelajaran siswa yang tidak memiliki akses komputer atau laptop. materi 27 siswa menjawab Ya.