

Rika_Safitri

by Rika_safitri Rika_safitri

Submission date: 01-Jul-2024 09:13AM (UTC+0700)

Submission ID: 2410931248

File name: RIKA_NUR_SAFITRI_SKRIPSI_4_-_Rika_Safitri.docx (3.25M)

Word count: 12710

Character count: 91513

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi semua anak di dunia. Pendidikan sangat penting untuk membantu generasi muda untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya hingga ke ranah dunia. Pendidikan akan sejalan dengan adanya guru sebagai penuntun atau pendidik. Guru dikatakan baik apabila dapat menjadi motivator yang membimbing dan mendidik anak didiknya dengan baik (Prihartini dkk., 2019). Sebagai pendidik, guru harus menggunakan metode yang lebih inventif untuk menarik minat siswa. Bentuk kreatifitas yang bisa dibangun oleh guru di dalam kelas adalah kreatif dalam mengajar, saat menggunakan media pembelajaran untuk mengkomunikasikan materi dan menjadi kreatif.

Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat lebih mudah mengirimkan informasi kepada siswa dengan cara yang lebih menarik, nyata, dan mudah dipahami (Prahesti & Fauziah, 2021). Media pembelajaran sebagai sarana biasanya adalah bentuk lain dari materi yang berupa materi ajar. Maksudnya, media pembelajaran dapat berupa gabungan antara gambar dan teks, gambar dan suara, video dan teks.

Alat (metode) untuk menyampaikan materi pendidikan di kelas adalah media pembelajaran. Tujuannya adalah agar konten yang dimaksudkan

dikomunikasikan secara akurat dan sederhana kepada siswa, dan bagi mereka untuk menerima dan memahaminya sebagaimana mestinya. (Fadlillah dalam (Astutik, 2018)). Media pembelajaran juga sebagai penunjang pembelajaran akan memberikan penguat pada materi ajar yang telah disampaikan oleh guru. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran diyakini pula dapat meningkatkan hasil belajar siswa daripada pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran adalah alat yang cukup penting untuk mendukung guru dalam menarik minat siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Penting bagi guru untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Bukan hanya media pembelajaran yang menarik, namun adanya media pembelajaran yang dibutuhkan siswa akan semakin membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Tiron 4, dapat diketahui bahwa pengetahuan siswa masih kurang dalam materi cerita rakyat. Siswa kelas IV kurang memiliki minat dengan materi cerita rakyat karena teks bacaannya yang terlalu banyak. Secara keseluruhan, dari 33 siswa kelas IV, 10 Siswa mengetahui cerita rakyat, 9 siswa mengetahui sedikit tentang cerita rakyat, 8 siswa tidak menyukai cerita rakyat, 5 siswa tidak peduli, 2 anak tidak memahami soal cerita rakyat.

Berdasarkan temuan wawancara guru kelas, materi cerita rakyat kurang beragam karena guru terlalu fokus pada kegiatan sekolah lainnya sehingga

kurang *mengcover* materi cerita rakyat. Pada satu kondisi, guru juga kurang memiliki waktu untuk mencari bahan bacaan lain yang berdampak pada kegiatan pembelajaran yang bergantung pada LKS atau buku pelajaran saja. Menurut (Kumalasani, 2018) cara ini dipandang tidak sesuai lagi dengan pandangan dan perilaku belajar masyarakat yang semakin maju dan berkembang.

Kurangnya media pembelajaran yang bisa digunakan dalam materi cerita rakyat ini juga menjadi alasan siswa kurang mengetahui terkait cerita rakyat yang ada di daerahnya. Padahal menurut (Hakim & Windayana, 2016) Guru harus menginovasi kegiatan belajar mereka sedemikian rupa sehingga ada beberapa pengaturan untuk kegiatan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk membuat pembelajaran lebih bermakna. Menurut (Fikri & Madona, 2018) saat ini sangat sedikit kesadaran di kalangan guru tentang nilai menggunakan media pembelajaran., dilihat dari masih sedikitnya penelitian pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menutup kesenjangan pengetahuan dan kesadaran tentang nilai multimedia dan meningkatkan kualitas pengajaran di kelas, penelitian tentang pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan. Dengan memberikan pelatihan pembuatan dan penerapan multimedia interaktif.

Setelah mengetahui permasalahan yang ada, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menjadi alat bantu guru dalam mengajar di

dalam kelas dan dapat membantu siswa untuk memperoleh bacaan di luar buku LKS yang telah siswa pelajari. Bacaan yang bisa dituju adalah cerita rakyat yang mereka pelajari pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Materi cerita rakyat cukup terbatas karena pada buku pelajaran yang digunakan hanya terdapat beberapa cerita saja. Cerita rakyat yang termasuk ke dalam kearifan lokal, akan menjadi materi yang menarik untuk digunakan dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai penunjang materi cerita rakyat ini adalah multimedia interaktif. Ketika teks, foto, grafik, animasi, musik, video, dan elemen media lainnya dikombinasikan dengan teknik penyampaian interaktif, hasilnya adalah multimedia interaktif yang dapat memberi siswa lingkungan belajar yang mendalam yang meniru pengalaman dunia nyata. (Bardi dan Jailani dalam (Cris Smaramanik Dwiqi dkk., 2020)). Selain sebagai penunjang materi dan alat bantu guru dalam mengajar, multimedia interaktif ini juga akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan multimedia interaktif akan menarik minat siswa dalam belajar sehingga meningkatkan pengetahuan dan tentu juga nilai siswa.

Menurut Munir ada beberapa manfaat menggunakan multimedia interaktif dalam pendidikan, seperti:

- (1) sistem pembelajaran dapat dibuat lebih kreatif dan interaktif;
- (2) guru akan selalu perlu lebih inventif dan kreatif dalam mengejar terobosan di media pendidikan;
- (3) kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, audio, musik, gambar, atau animasi video dengan cara yang saling melengkapi dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran di kelas;
- (4) meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang

dimaksud; (5) kapasitas untuk memvisualisasikan konten yang menantang untuk dipahami melalui penjelasan atau alat peraga tradisional; dan (6) mengajar siswa untuk menjadi lebih mandiri (dalam (Cris Smaramanik Dwiqi dkk., 2020)).

Dipilih Multimedia interaktif untuk dikembangkan karena didirikan atas dasar gagasan bahwa kegiatan pendidikan yang diajarkan dan dipelajari akan berhasil, menyenangkan, dan didukung dengan baik jika disertai dengan sumber belajar yang menarik minat dan perhatian serta dapat digunakan oleh siswa (Fikri & Madona, 2018). Multimedia menjadi pilihan alternatif pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran dalam berbagai kondisi.

Penelitian terdahulu yang menjadi referensi sebelum melakukan penelitian ini adalah penelitian yang pernah dilakukan Nugraheni Dinasari Haryono pada tahun 2015 (Haryono, 2015) dengan judul penelitian *“Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung”* penelitian ini menghasilkan, multimedia interaktif yang diproduksi oleh koperasi Indonesia dan didistribusikan dalam CD dengan program multimedia interaktif sesuai untuk digunakan. Kelayakan multimedia interaktif yang dibuat diukur dengan ketentuan penilaian ahli media yang diketahui mendapatkan skor 4,38 (sangat baik), penilaian ahli materi yang mendapatkan skor 4,08 (baik), penilaian pengguna yang diketahui telah mendapatkan skor 3,79 (baik) untuk uji coba lapangan awal, memperoleh 4,28 (sangat baik) untuk uji coba lapangan utama, dan skor 4,12 (baik) untuk uji coba lapangan operasional.

Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ekok dan Hajani pada tahun 2018 (Ekok & Hajani, 2018) dengan judul penelitian *“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau”*. Penelitian ini menghasilkan bahwa ahli media, desain, dan materi telah menganggap multimedia interaktif dalam pelajaran sains untuk siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau sah, sehingga sesuai untuk digunakan dalam pengajaran sains. Ketuntasan hasil belajar sebesar 77% ditemukan melalui pemeriksaan nilai ujian (pretest dan posttest), yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat berdampak menguntungkan bagi hasil belajar siswa.

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran cukup layak digunakan di dalam kelas untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan pengetahuan siswa. Multimedia interaktif ini diharapkan juga mampu mendukung pendidik dalam menyediakan konten dan berkembang menjadi media serbaguna untuk pembelajaran. Selain menyampaikan materi, media ini juga dapat langsung menilai pengetahuan siswa terhadap materi apa yang ada di dalam multimedia interaktif yang digunakan.

Menurut (Rakhmawati & Alifia, 2018) bahwa pembelajaran di sekolah, termasuk menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, dapat menumbuhkan cita-cita kearifan lokal. Kearifan lokal menurut (Wafiqni & Nurani, 2018) adalah pentingnya aspek positif dari budaya

masyarakat yang diakui oleh mayoritas penduduk, menjadikannya ciri khas daerah dan identitasnya. Kearifan lokal ini termasuk cerita rakyat yang dipercaya oleh masyarakat daerah dan menjadi ikon daerah tersebut. Dalam penelitian ini kearifan lokal yang digunakan adalah cerita rakyat berjudul legenda Gunung Kelud. Dalam cerita ini berisi legenda terbentuknya gunung kelud, yaitu gunung yang ada di Kediri, wilayah dimana sekolah yang menjadi tempat dilaksanakannya penelitian ini. Jarak yang cukup jauh antara letak gunung dan sekolah menjadi halangan karena masih satu wilayah. Tidak menutup kemungkinan juga masyarakatnya tidak mengetahui cerita dari Gunung Kelud. Maka dari itu dengan tersedianya media pembelajaran di sekolah, dapat menjadi langkah mempertahankan kearifan lokal daerah Kediri khususnya cerita rakyat Legenda Gunung Kelud.

Kearifan lokal Kediri sangat beragam. Apabila tidak dikenalkan dengan baik kepada generasi muda, kearifan lokal khas daerah ini akan dilupakan dan berakhir dengan punah dimakan zaman. Kearifan lokal Kediri yang masih dikenal hingga saat ini antara lain adalah upacara adat larung sesaji, seni debus, jaranan, kethek oglek, seni tiban, baju adat wdihan, alat musik gamelan, wayang kulit, makanan khas seperti tahu takwa, gethuk pisang dan tahu pong, pecel tumpang, dan lain-lain. Adat larung sesaji yang dilakukan di Wates, tepatnya di lereng Gunung Kelud. Debus yang menampilkan seni akrobatik yang mengandung unsur kekebalan tubuh seperti berguling-guling diatas pecahan kaca, digantung di tiang dengan seutas tali, diseret dengan kendaraan

berkecepatan tinggi dan lain-lain. Seni Tiban dimana kesenian ini menampilkan aksi menari yang saling mencambuki tubuh para penari sampai berdarah. Kethek ogleng yang ditampilkan sebagai tokoh jelmaan dari Panji Asmorobangun yang sedang mencari pendamping hidup dan kemudian bertemu Dewi Sekartaji. Meskipun beberapa kearifan lokal Kediri yang telah disebut di atas telah berkurang eksistensinya di masyarakat, generasi muda yang dalam masa belajar harus mengetahui bahwa Kediri memiliki berbagai kekhasan yang membedakan dengan daerah lain dan bisa menjadi suatu kebanggaan tersendiri bagi masyarakat Kediri.

Dengan rangkaian uraian yang penulis buat diatas, maka dipilihlah suatu penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI CERITA RAKYAT SISWA KELAS IV SDN TIRON 4 KABUPATEN KEDIRI”**.

B. Identifikasi Masalah pada Sekolah

Mengingat latar belakang yang telah disebutkan diatas, permasalahan yang terdapat pada SDN Tiron 4 khususnya kelas IV tersebut adalah:

1. Banyak siswa yang malas membaca karena bahan bacaannya kurang, sehingga siswa merasa bacaanya akan tetap sama.
2. Siswa akan membaca hanya apabila mendapat tugas dari guru, diluar jam pelajaran atau jika tidak mendapat tugas maka siswa tidak membaca.

3. Siswa kurang berinisiatif untuk mencari bahan bacaan diluar sekolah atau bertanya kepada guru sehingga pengetahuan siswa kurang berkembang
4. Guru tidak menyediakan bahan bacaan yang cukup dan hanya mengandalkan LKS sebagai penunjang pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dalam penelitian ini akan berfokus kepada pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat dikelas IV SDN Tiron 4. Penulis hanya terfokus pada bagaimana media dapat diisi materi cerita rakyat yang merupakan cerita lokal kediri dan dapat menjadi materi yang mudah dipahami siswa dalam bentuk multimedia interaktif yang dikembangkan sebagai media pembelajaran.

D. Rumusan masalah

1. Bagaimana kevalidan pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana praktisan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri?

3. Bagaimana keefektifan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri?

E. Tujuan pengembangan

1. Mengetahui kevalidan pengembangan multimedia interaktif menggunakan kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri
2. Mengetahui praktisan dari pengembangan multimedia interaktif menggunakan kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri
3. Mengetahui keefektifan dari pengembangan multimedia interaktif menggunakan kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat menawarkan informasi lebih lanjut mengenai sumber cerita rakyat yang khas Kediri pada siswa dan menunjukkan inovasi media baru kepada guru.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Dengan harapan dapat meningkatkan kepedulian sekolah terhadap kearifan lokal daerah Kediri sebagai bentuk pelestarian dan mempertahankan kebudayaan daerah.

b. Bagi Guru

Multimedia Interaktif mampu berfungsi sebagai media tambahan untuk kegiatan pendidikan. Dengan adanya media juga dapat memotivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Materi pembelajaran adalah cara yang bagus untuk memicu minat anak-anak dan mendorong mereka untuk mencoba hal-hal baru. Multimedia interaktif juga dapat digunakan secara individu sehingga siswa juga akan menambah pengetahuannya tentang kearifan lokal daerahnya.

d. Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan wawasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakekat Multimedia Interaktif

a. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut (Fikri & Madona, 2018) di antaranya:

1. Media audio, yaitu suatu media yang mengandalkan kemampuan suara untuk didengar seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP-3.
2. Media visual, yaitu suatu media yang mengandalkan indera penglihatan dalam menerima informasi seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
3. Media audiovisual, yaitu suatu media yang menggabungkan 2 media yaitu media audio dan media visual. Media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar, contohnya seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD)
4. Media animasi, yaitu media yang berisi gambar/grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah. Media ini membentuk sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Sedangkan karakter dalam animasi adalah berupa orang,

hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup. Hal ini disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

5. Multimedia, multimedia adalah suatu media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia ini berisikan empat bentuk media yang telah dijelaskan sebelumnya.

b. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Sakinah (dalam (Ratnaningtyas, 2023)) Multimedia interaktif merupakan inovasi pengembangan media pembelajaran. Dengan adanya inovasi pengembangan media pembelajaran akan membantu siswa untuk mempelajari hal baru dan meningkatkan wawasan guru. Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dapat digunakan dengan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam kegiatan di dalam kelas.

Menurut (Anggraeni dkk., 2021) multimedia interaktif adalah media untuk memperjelas proses pembelajaran dengan menggabungkan berbagai komponen (teks, grafik, audio, video/animasi) baik menggunakan komputer maupun ilustrasi melalui suara, animasi, dan peragaan menarik

yang memungkinkan siswa untuk berkembang sesuai kemampuannya. Sedangkan (Fikri & Madona, 2018) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang secara terintegrasi menciptakan komunikasi/interaksi dua arah antara pengguna (manusia/sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu).

c. Karakteristik Multimedia

Menurut (Fikri & Madona, 2018) secara keseluruhan karakteristik multimedia ialah :

- 1) Multimedia biasanya memiliki lebih dari satu media yang konvergen, yaitu menggabungkan dua unsur atau lebih, contoh unsur audio dan visual.
- 2) Multimedia bersifat interaktif yaitu, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Multimedia bersifat mandiri dengan memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
- 4) Multimedia termasuk sistematis karena berstruktur/ berurutan.
- 5) Multimedia jelas dan menarik karena penggunaan bahasa yang lugas, tidak interpretatif dan penggunaan ilustrasi yang jelas.
- 6) Multimedia ini mudah digunakan dan disebarluaskan.

d. Fungsi Multimedia

Dalam bukunya, (Fikri & Madona, 2018) menyimpulkan bahwa fungsi multimedia yaitu:

- (1) dapat memperkuat respon oleh pengguna,
- (2) mengontrol laju kecepatan siswa dalam belajar,
- (3) siswa dapat mengikuti kegiatan belajar secara runtut dan terkendalikan,
- (4) ada partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon.

e. Kelebihan Multimedia

Menurut Warsita (dalam (Fikri & Madona, 2018)), program multimedia interaktif mempunyai sejumlah kelebihan, antara lain:

1. Fleksibel (*flexible*), Multimedia fleksibel memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi, hiburan, atau konten lainnya dengan cara yang paling nyaman bagi mereka, tanpa terbatas oleh batasan platform atau perangkat tertentu..
2. Melayani kecepatan belajar individu (*self-pacing*), artinya pengguna dapat mengakses materi pembelajaran, menyelesaikan tugas, dan memahami konsep-konsep baru dalam tempo yang sesuai dengan kemampuan dan preferensi belajar mereka.
3. Bersifat kaya isi (*content rich*), artinya program ini menyediakan beragam informasi, konten, dan materi pembelajaran yang lengkap dan mendalam.
4. Interaktif (*interactive*) yaitu memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten yang disajikan. Ini berarti pengguna dapat berpartisipasi aktif dalam pengalaman multimedia, misalnya dengan mengklik, mengetik, menggeser, atau menggunakan kontrol lain untuk berinteraksi dengan elemen-elemen multimedia seperti gambar, audio, video, dan teks.

f. Kekurangan Multimedia

(Ratnaningtyas, 2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa ada tiga kekurangan dalam penggunaan multimedia, yaitu:

1. Pengembangan multimedia memerlukan keahlian yang profesional
2. Pengembangan multimedia memerlukan waktu yang cukup lama
3. Penggunaan multimedia yang memerlukan perangkat tertentu

2. Hakekat Kearifan Lokal

a. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan kearifan yang dimiliki oleh suatu daerah atau masyarakat dalam memanfaatkan sumber daya alam dan lingkungan di sekitarnya. Menurut Sudikan & Setya (dalam (Prayogi dkk., 2019)) menyatakan bahwa kearifan lokal selalu dikaitkan dengan adanya pola hubungan kehidupan

masyarakat atau komunitas setempat dalam menjalin hubungan. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan antara individu dengan dirinya sendiri, individu dengan orang lain sebagai makhluk sosial, individu dengan alam, serta individu dengan sang pencipta. Kearifan lokal digunakan untuk menumbuhkan karakter kemasyarakatan pada generasi muda. Kearifan lokal juga biasanya menjadi alat untuk mengajarkan generasi secara turun temurun tentang hal baik dan hal buruk yang ada di lingkungan sekitar.

Kearifan lokal penting untuk dipelajari karena dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang keberagaman budaya dan menghargai perbedaan yang ada antara masyarakat dan negara. Kearifan lokal menurut (Darmastuti dkk., 2018) adalah manifestasi dari ajaran-ajaran budaya yang dihidupi oleh masyarakat lokal. Kearifan lokal dapat digunakan sebagai filter untuk menyerap dan mengolah kebudayaan asing sesuai watak dan kemampuan wilayah itu sendiri. Dengan adanya kearifan lokal dapat menghindarkan masyarakat dari hilangnya karakteristik bangsa yang telah ada sejak lama.

b. Macam-macam Kearifan Lokal Kediri

Menurut Haryanto (dalam (Umarella, 2020)) *Local wisdom* adalah berupa kata-kata bijak berupa nasehat yang berbentuk cerita lisan, aturan-aturan, prinsip-prinsip, norma-norma, dan juga aturan-aturan sosial, yang mana menjadi sistem sosial. Berikut ini adalah macam-macam kearifan lokal di Kediri:

1. Pakaian Adat: Kearifan lokal di Kediri tercermin dalam pakaian adat yang diwariskan dari generasi ke generasi. Pakaian adat ini biasanya digunakan untuk acara-acara adat, upacara, dan kegiatan budaya lainnya.
2. Seni dan Budaya: Kearifan lokal di Kediri juga terkait dengan seni dan budaya. Beberapa seni dan budaya yang populer di Kediri antara lain gamelan, wayang kulit, seni tari, seni lukis, dan lain sebagainya.
3. Bahasa Daerah: Bahasa daerah di Kediri adalah Bahasa Jawa, meskipun dalam sehari-hari masyarakat Kediri juga menggunakan Bahasa Indonesia. Bahasa daerah ini mencerminkan kearifan lokal Kediri dalam budaya, sejarah, dan adat istiadat masyarakat.
4. Perkakas Rumah Tangga: Kearifan lokal di Kediri juga tercermin dalam alat-alat rumah tangga tradisional seperti lesung, lumpang, dan lain sebagainya. Alat-alat ini digunakan untuk menggiling, menumbuk, atau menghaluskan bermacam-macam bahan makanan.
5. Kuliner dan Makanan Tradisional: Makanan tradisional di Kediri juga merupakan bagian dari kearifan lokal. Beberapa makanan tradisional di Kediri seperti nasi pecel, sate kambing, lontong kikil, dan tahu campur, memiliki rasa khas yang berbeda dengan makanan tradisional dari daerah lainnya.
6. Upacara Adat: Kearifan lokal di Kediri juga tercermin dalam upacara adat yang diadakan dalam jangka waktu tertentu seperti upacara pernikahan,

khitanan, dan lain sebagainya. Upacara adat ini memiliki filosofi dan aturan adat yang harus dipatuhi oleh seluruh anggota masyarakat.

7. Sistem Pengetahuan dan Keterampilan Lokal: Kearifan lokal di Kediri juga terkait dengan sistem pengetahuan dan keterampilan lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi, seperti pertanian tradisional dan kerajinan tangan.

8. Teknologi dan Pertanian Tradisional: Kearifan lokal di Kediri juga terkait dengan teknologi dan pertanian tradisional yang digunakan oleh masyarakat untuk bercocok tanam seperti cara membuat pupuk organik, cara mengolah lahan yang baik, dll.

c. Pentingnya Pelestarian Kearifan Lokal

Usaha untuk mengenalkan kembali nilai-nilai kearifan lokal di sekolah-sekolah akan setidaknya dapat terus menguatkan budaya lokal agar tidak hilang dan ditinggalkan oleh masyarakat (Nadlir, 2014). Pelestarian kearifan lokal memiliki nilai penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti berikut:

1. Identitas budaya: Keberadaan kearifan lokal merupakan ciri khas suatu daerah atau negara. Pelestarian kearifan lokal dapat membantu dalam menjaga identitas budaya suatu daerah dan mencegah tergerusnya identitas tersebut oleh pengaruh globalisasi dan modernisasi.

2. Meningkatkan kualitas hidup masyarakat: Pelestarian kearifan lokal dapat membantu dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat, terutama di

daerah pedesaan atau perdesaan. Contohnya, pengembangan dan pemasaran produk-produk hasil kearifan lokal dapat membantu dalam meningkatkan ekonomi masyarakat setempat.

3. Membangun karakter: Kearifan lokal dapat membantu dalam membangun karakter masyarakat, terutama dalam hal membentuk nilai-nilai moral dan norma yang harus dianut dalam masyarakat tersebut.

4. Inovasi: Kearifan lokal dapat dijadikan sebagai dasar atau inspirasi untuk menciptakan inovasi baru dalam berbagai bidang, baik itu teknologi, industri, maupun seni dan budaya.

5. Konservasi lingkungan: Banyak kearifan lokal yang mempertimbangkan aspek konservasi lingkungan dalam praktiknya. Pelestarian kearifan lokal dengan menerapkan praktik-praktik yang ramah lingkungan dapat membantu dalam menjaga keaslian lingkungan dan keberlanjutan sumber daya alam.

Pelestarian kearifan lokal menjadi penting agar keberadaannya dapat terus dijaga dan dikembangkan, serta mampu memberikan manfaat bagi masyarakat dan lingkungan sekitarnya.

3. Hakikat Cerita Rakyat dalam Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian

Menurut Danandjaja (dalam (Kurniawan & Asman, 2019)) Cerita rakyat adalah suatu karya sastra lisan yang terlahir dan berkembang dalam kehidupan masyarakat tradisional dan tersebar dalam kurun waktu yang

lama dengan menggunakan bahasa yang relatif tetap. Cerita rakyat dalam pelajaran bahasa Indonesia memiliki banyak manfaat. Manfaat cerita rakyat dalam pelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai sarana hiburan, media pembentuk karakter anak, media penyampai nasehat dan pengajaran nilai-nilai moral, dan menjadi bagian ekspresi budaya kelompok masyarakat.

b. Jenis Cerita Rakyat

Menurut Bascom (dalam (Kurniawan & Asman, 2019)) menggolongkan cerita rakyat menjadi tiga, yaitu mite, legenda dan dongeng.

- Mite adalah cerita rakyat yang dianggap sebagai catatan yang benar dan sesuatu yang harus dipercaya. Mite merupakan perwujudan dari ajaran yang bersifat suci dan sering berkaitan dengan ritual yang terjadi di masyarakat. Karakter utama dari cerita rakyat jenis mite ini adalah dewa dan makhluk setengah dewa.
- Legenda hampir mirip dengan mite namun dengan karakter utama berupa manusia yang kadang kala memiliki sifat-sifat luar biasa dan dibantu makhluk-makhluk ajaib. Kebenaran dalam cerita rakyat berjenis legenda ini seringkali tidak murni atau tingkat kebenarannya rendah.
- Dongeng adalah jenis cerita rakyat yang dianggap fiksi atau tidak nyata dan tidak benar-benar terjadi. Dongeng menceritakan karakter

hewan dan manusia. Dongeng ditujukan untuk membangun imajinasi anak.

c. Kompetensi dan Indikator

Tabel 2. 1 Rumusan KI, KD dan Indikator

Kompetensi Inti	3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya menurut rasa ingin tahu perihal dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di kawasan bermain.
Kompetensi Dasar	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi
Indikator	3.9.1 Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi “Legenda Gunung Kelud” dalam bentuk tulisan. 3.9.2 Menjelaskan karakter tokoh dalam cerita fiksi “Legenda Gunung Kelud” dalam bentuk tulisan. 3.9.3 Memberi contoh sikap tokoh dalam cerita fiksi “Legenda Gunung Kelud” pada kehidupan sehari-hari dalam bentuk tulisan.

d. Cerita Rakyat Dalam Multimedia Interaktif

Cerita rakyat yang digunakan dalam multimedia interaktif adalah Legenda Gunung Kelud yang berasal dari Kediri. Cerita ini mengisahkan tentang bagaimana Gunung Kelud bisa terbentuk menurut kisah yang beredar dimasyarakat sekitar Gunung Kelud sendiri hingga masyarakat luas.

Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Kediri ini dimulai dengan kisah kerajaan Majapahit yang dipimpin oleh Prabu Brawijaya.

Prabu Brawijaya memiliki seorang putri bernama Dyah Ayu Pusparani. Prabu Brawijaya ingin putrinya untuk segera menikah

sehingga sang Prabu mengadakan sayembara. Setelah ditentukan siapa pemenang sayembara tersebut adalah Lembu Suro, sang putri ingin menolak. Oleh karena itu, sang putri meminta kepada Lembu Suro untuk menggali sumur yang dalam. Setelah sumur selesai dibuat, sang putri meminta Lembu Suro untuk masuk dan memeriksa seberapa dalam sumur tersebut. Hal tersebut merupakan siasat sang putri untuk mengubur Lembu Suro di dalam sumur agar mereka tidak menikah. Sebelum mati terkubur Lembu Suro sempat melontarkan sumpah yang berbunyi "*Mbesok bakal pethuk piwalesku sing makaping-kaping. Yaiku, Kediri bakal dadi kali, Blitar dadi latar, Tulungagung dadi kedung.*" Kalimat tersebut artinya adalah "Suatu saat akan mendapat balasanku yang teramat besar. Yaitu, Kediri akan menjadi sungai, Blitar menjadi daratan, dan Tulungagung menjadi cekungan air yang sangat besar". Sumur tersebut saat ini dikenal dengan Gunung Kelud. Konon didalam gunung tersebutlah Lembu Suro terkubur.

Amanat atau nilai moral yang dapat diambil dari Legenda Gunung Kelud ini adalah agar pembaca tidak mengingkari janji seperti sang putri yang berjanji untuk menikah dengan pemenang sayembara namun memilih untuk mengubur calon suaminya ke dalam sumur yang dibuat sendiri.

B. Kerangka Berpikir

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

Masalah yang ada di SDN Tiron 4

1. Banyaknya siswa yang malas membaca karena bahan bacaan yang kurang.
2. Hanya membaca apabila mendapat tugas dari gurunya.
3. Kurangnya inisiatif siswa mencari bahan bacaan diluar sekolah.
4. Guru tidak menyediakan bahan bacaan yang cukup

Konsep dan Teori

1. Multimedia Interaktif menurut Sakinah (dalam (Ratnaningtyas, 2023))
2. Kearifan Lokal menurut Sudikan & Setya (dalam (Prayogi dkk., 2019))
3. Cerita Rakyat menurut Danandjaja (dalam (Kurniawan & Asman, 2019))

Kajian Terdahulu

1. Penelitian oleh Nugraheni berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung". Dilakukan pada tahun 2015.
2. Penelitian oleh Ekok dan Hajani dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau". Dilakukan pada tahun 2018.

Solusi

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Cerita Rakyat

Model penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE yang mempunyai 5 tahapan. Tahapan tersebut adalah:
 1) *Analysis*, 2) *Desain*, 3) *Development*(Pengembangan), 4) *Implementation*, 5) *Evaluations*.

Produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif.

BAB III

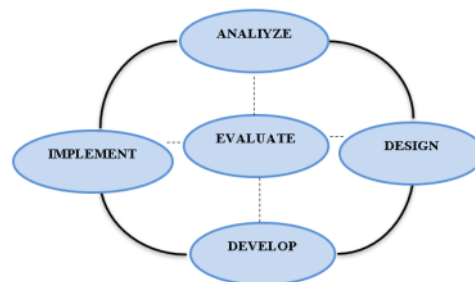
METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji produk atau inovasi baru, termasuk media pembelajaran. Metode R&D sering digunakan dalam konteks pendidikan, industri, dan teknologi untuk memastikan produk yang dihasilkan efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Menurut Sugiyono (dalam (Anggraeni dkk., 2021)), metode (RnD) penelitian dan pengembangan adalah teknik dengan tujuan menciptakan suatu produk dengan nilai layak dan untuk mengevaluasi keefektifannya ketika digunakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa dalam model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu metode yang dilakukan untuk membentuk produk pembelajaran yang kemudian dilakukan evaluasi untuk mengetahui keefektifan produk yang dihasilkan dan dapat berfungsi sesuai kebutuhan serta dianggap layak.

Bagan 3. 1 Model ADDIE



Tahapan dalam penelitian ini mengarah pada model desain ADDIE. Model ADDIE adalah model desain penelitian yang mempunyai lima tahapan desain pengembangan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development* (Pengembangan), *Implementation*, dan *Evaluation*. Menurut Branch (dalam (Hidayat & Nizar, 2021)) ,

“ADDIE adalah suatu konsep perkembangan produk yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu *Analyze* (menganalisis), *Design* (merancang), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (mengimplementasikan), *Evaluate* (mengevaluasi). Membuat produk menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu dari alat yang paling efektif.”

Kelima tahapan tersebut harus dilaksanakan secara sistematis dan berurutan untuk memperoleh hasil yang baik dan maksimal. Menurut Supriatna dan Mulyadi (dalam (Hadi & Agustina, 2016)) ke lima tahapan dalam pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis ini meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan dan analisis kinerja untuk mengidentifikasi masalah. Tahap analisis merupakan suatu proses

untuk mendefinisikan apa yang akan dipelajari, dan mengetahui bagaimana ketersediaan buku ajar serta relevansi untuk digunakan dalam kegiatan belajar tersebut. Menurut (Ariyanti dkk., 2020) dalam pemilihan media pembelajaran perlu diketahui tujuan, manfaat dan fungsi dari media pembelajaran yang akan dibuat sebagai pertimbangan media apa yang cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan analisis ini adalah analisis kebutuhan (*need analysis*). Pada tahap ini pengembang menganalisis kebutuhan mahasiswa terutama berupa materi pembelajaran yang relevan, serta menganalisis ketercukupan atau kuantitas buku ajar yang tersedia. Sementara dari segi permasalahan pembelajaran pengembang mengidentifikasi berbagai permasalahan terutama terkait strategi pembelajaran, dan kondisi kegiatan belajar.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, dilakukan beberapa kegiatan, antara lain merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari. Selanjutnya dilakukan penyusunan buku ajar dengan sistematika yang telah disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa, dan kemudian menuliskan isi dari buku ajar tersebut berdasarkan kriteria-kriteria penyusunan buku ajar yang baik.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan meliputi penyiapan dan penulisan materi pada buku ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dalam melakukan kegiatan belajar.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan kegiatan penggunaan produk pengembangan berupa bahan ajar pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah buku ajar yang telah disusun telah berhasil atau sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi dapat dilakukan secara formatif maupun sumatif. Evaluasi formatif dilakukan setiap selesai dilakukan tiap langkah dalam prosedur pengembangan model ADDIE. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan di akhir ketika seluruh langkah telah dilakukan. Selanjutnya dapat dilakukan revisi jika diperlukan.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model desain ADDIE dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis memiliki 2 langkah antara lain adalah analisis kinerja (*Performances Analyze*) dan analisis kebutuhan (*Need Analyze*).

a. Analisis Kebutuhan (*Need Analyze*)

Analisis kebutuhan adalah langkah yang dilakukan untuk menentukan kemampuan yang perlu dipelajari siswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Tujuan dari analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui apa sajakah yang perlu dikembangkan pada multimedia interaktif.

Wawancara telah dilakukan kepada guru kelas IV SDN Tiron 4. Dari wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa masalah yang dialami siswa adalah pada materi cerita rakyat. Siswa kurang memiliki pengetahuan terkait cerita rakyat, terutama cerita rakyat yang ada di daerahnya sendiri. Guru hanya bergantung pada materi cerita rakyat yang ada di dalam LKS. Sedangkan di dalam LKS, materi cerita rakyat banyak membahas cerita rakyat yang berasal dari daerah lain yang lebih jauh. Misalnya cerita rakyat Danau Toba dari Sumatra, tangkuban perahu dari Jawa Barat.

Ketika proses pembelajaran di kelas IV SDN Tiron 4, guru mengajar menggunakan LKS dan tidak menggunakan kombinasi media yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini membuat siswa tidak memperhatikan guru yang menjelaskan dan tidak memahami materi yang diajarkan.

Hal ini menjadi alasan siswa lebih mengenal cerita rakyat dari daerah lain daripada daerahnya sendiri. Untuk mengatasi masalah yang muncul tersebut diperlukan pengembangan multimedia interaktif yang akan menarik minat siswa untuk mengenal kearifan lokal daerah Kediri. Media berbasis kearifal lokal ini berisi cerita dari daerah Kediri sehingga mempermudah siswa dalam mengenal budaya yang ada di wilayahnya.

Di SDN Tiron 4 masih jarang ada media belajar yang berisi cerita rakyat. Media yang mendukung materi cerita rakyat adalah buku-buku perpustakaan yang sedikit dan kebanyakan berisi cerita rakyat dari daerah lain. Perpustakaan yang berisi referensi bacaan cerita rakyat pun tidak dibuka untuk membaca anak-anak. Perpustakaan hanya dibuka jika akan mengambil atau mengembalikan buku LKS yang digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

Dari hasil analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media yang cocok untuk meningkatkan pemahaman materi cerita rakyat di SDN Tiron 4 khususnya kelas IV. Penulis mengupayakan pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Media ini dapat mempermudah siswa dalam mengenal dan memahami materi cerita rakyat yang sedang mereka pelajari.

b. Analisis Kinerja (*Performances Analyze*)

Analisis kerja adalah suatu langkah observatif yang dilakukan untuk menemukan masalah untuk kemudian mencari solusi dari masalah yang telah di temukan. Pada penelitian ini, telah dilakukan pengamatan yang hasil dari tahap analisis ini adalah ditemukannya masalah di dalam kelas sebagai berikut:

1. Banyaknya siswa yang malas membaca.
2. Hanya membaca apabila mendapat tugas dari gurunya.
3. Kurangnya inisiatif siswa bertanya.
4. Siswa di sekolah dasar lebih tertarik dengan cerita rakyat dari daerah lain.
5. Kurang mengenal cerita-cerita yang ada di daerah mereka

Maka dari itu, siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik minat mereka dan menjadi suatu media yang membuat mereka terkesan dengan materi yang dipelajari. Dari pada buku, siswa akan lebih tertarik dengan media bergambar yang berisi penjelasan sehingga mereka bisa langsung mengerti materi yang mereka pelajari apabila ada bacaannya langsung menerapkan pada beberapa soal terkait materi dan berisi tentang cerita yang mereka baca. Untuk mengetahui masalah pada materi pokok, dilakukan analisis kinerja kompetensi dasar mencermati cerita fiksi.

2. Tahap *Design* (Rancangan)

Tahap perancangan melibatkan merencanakan dan merancang program pelatihan atau pembelajaran secara rinci. Perancangan ini harus didasarkan pada analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Desain merupakan tahap penting dalam pengembangan ADDIE. Desain merupakan kegiatan merancang produk, dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Media yang dibuat harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran yang telah diidentifikasi.



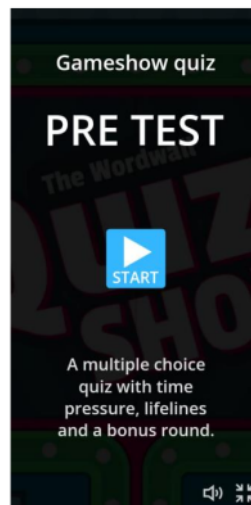
Gambar 3.1 Halaman depan multimedia interaktif

Media yang akan dikembangkan adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Kediri ini dimodifikasi dengan materi cerita rakyat agar dapat membantu pelestarian budaya daerah.

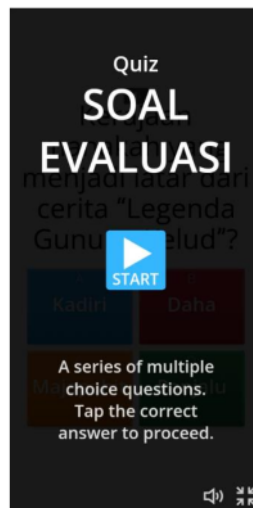


Gambar 3.2 Menu awal Multimedia Interaktif

Media ini dibuat dalam bentuk aplikasi dengan urutan berisi materi cerita rakyat dan cerita rakyat itu sendiri sesuai kebutuhan siswa. Selain materi dan cerita rakyat, multimedia interaktif ini juga disertai kuis pada setiap bagian cerita tersebut dan evaluasi setelah siswa menyelesaikan seluruh materi dan cerita yang ada di dalam aplikasi tersebut.



Gambar 3. 3 Pre-test sebelum materi dan bacaan



Gambar 3.4 Soal Evaluasi setelah membaca materi dan bacaan

Pada tahap awal tahap desain, akan dibuat sketsa media berupa *powerpoint* menggunakan komputer dan menentukan bagian-bagian cerita rakyat yang akan digunakan sebagai penguat materi dalam media yang akan dibuat. Unsur yang dimasukkan dalam media adalah *pre-test*, materi, teks cerita, kuis dan evaluasi.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap dimana media yang dikembangkan akan membentuk media yang telah dirancang ke dalam bentuk yang akan digunakan siswa dan guru, yaitu aplikasi.

Adapun tahapan prosedur pengembangan multimedia interaktif sebagai berikut:

1. Merancang materi dan cerita rakyat yang akan digunakan

2. Memasukkan bahan berupa materi dan cerita rakyat tersebut ke dalam *powerpoint*
3. Memasukkan visual pendukung berupa item tempat, adat dan budaya yang merupakan kearifan lokal Kediri sebagai pelengkap media
4. Memasukkan gambar kode pada bagian-bagian *powerpoint* seperti tanda panah sebagai *icon* interaktif pada media untuk menuju tahap selanjutnya.
5. Menyiapkan kuis dan soal evaluasi pada web *Wordwall*. Hal ini dilakukan untuk mempersingkat slide yang ada pada power point. Selain itu, *Wordwall* juga telah menyediakan *template* digunakan supaya kuis tampak lebih menarik.
6. Setelah selesai dengan *powerpoint*, selanjutnya adalah mengubah *powerpoint* yang sudah jadi tersebut menjadi aplikasi yang bisa digunakan oleh siswa dan guru.

Selain tahapan-tahapan tersebut, dilakukan juga validasi ahli materi dan validasi ahli media oleh ahli materi bahasa Indonesia dan ahli media pembelajaran. Validasi tersebut berupa penilaian, komentar dan saran terkait media yang akan digunakan di sekolah. Setelah validasi pertama selesai, dilakukan analisis kembali dan revisi multimedia interaktif yang telah dikembangkan sampai nantinya benar-benar layak digunakan sebagai bahan uji coba produk kepada siswa.

4. Tahap *Implement* (Implementasi)

Tahap implementasi dalam pengembangan media adalah ketika media yang telah dirancang dan dikembangkan dalam tahap sebelumnya diterapkan dan digunakan dalam konteks pembelajaran. Media akan diuji coba pada kelas IV sebagai objek uji coba. Media diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran di dalam kelas IV SDN Tiron 4. Media pembelajaran berupa multimedia interaktif berisi cerita rakyat Kediri tentang Legenda Gunung Kelud. Penerapan media pembelajaran akan dilaksanakan oleh mahasiswa dalam pembelajaran di kelas IV sesuai prosedur yang telah dibuat oleh pengembang. Implementasi dilakukan di kelas IV SDN Tiron 4 yang mendapat perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif. Hasil *post-test* ini diambil dari siswa kelas IV dengan jumlah 10 siswa pada tes uji coba terbatas dan 23 siswa pada tes uji coba luas.

5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap penilaian kualitas media pembelajaran yang telah dihasilkan. Evaluasi dapat dilakukan sebelum dan sesudah implementasi.

Kualitas produk hasil dapat ditentukan melalui 3 aspek, yaitu:

1. Persepsi (*perception*) dilihat dari respon siswa dan respon guru terhadap produk
2. Sikap (*performance*) merupakan penilaian terhadap tingkah laku atau sikap siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan produk media pembelajaran
3. Hasil (*learning*) dilihat dari nilai hasil belajar pada tahap *post-test*.

C. Lokasi dan Subjek penelitian Lokasi penelitian

Lokasi dilakukannya penelitian pengembangan multimedia interaktif ini adalah di SDN Tiron 4 sebagai tempat eksperimen. Pemilihan lokasi tersebut dikarenakan di SD tersebut tidak ditemukan adanya media yang mendukung materi cerita rakyat dan proses pembelajaran yang berpusat pada guru dengan mengandalkan LKS. Siswa juga tidak memiliki pengetahuan cukup terkait cerita rakyat di daerah Kediri.

Subjek penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tiron 4. Siswa di kelas IV SDN Tiron 4 ini berjumlah 33 siswa dengan pembagian 10 siswa uji coba terbatas dan 23 siswa uji coba luas.

D. Uji Coba Media

Tujuan dari uji coba produk adalah untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat. Selain itu, uji coba juga ditujukan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan. Uji coba yang dilakukan juga untuk memunculkan pendapat dan kritik sebagai dasar untuk dilakukan perbaikan agar produk yang dihasilkan benar-benar layak sebagai media pembelajaran.

1. Desain Uji Coba

Pada penelitian ini desain uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu uji ¹ **coba terbatas dan uji coba luas.**

a. Uji **Coba Terbatas**

Uji **coba** terbatas dilakukan kepada 10 siswa kelas IV SDN Tiron 4 atau sekitar 30% dari total 33 siswa di kelas IV SDN Tiron 4.

b. Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan kepada 23 siswa kelas IV SDN Tiron 4 atau sekitar 70% dari total 33 siswa di kelas IV SDN Tiron 4.

2. Subjek Uji Coba

Subjek dalam uji coba produk multimedia interaktif ini adalah siswa kelas IV di SDN Tiron 4. Siswa di kelas IV SDN Tiron 4 ini berjumlah 33 siswa.

E. Validasi Produk

Validasi produk adalah suatu langkah menilai atau memastikan produk berupa media yang telah dibuat valid digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Validasi produk bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan.

Pada penelitian ini terdapat 2 jenis validasi, yaitu validasi materi ajar bahasa indonesia dan validasi media pembelajaran. Validasi materi ajar bahasa indonesia dilakukan oleh ahli materi ajar bahasa indonesia dengan kualifikasi dosen S2 yang memiliki keahlian di bidang materi ajar bahasa indonesia. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli media pembelajaran dengan kualifikasi dosen S2 yang memiliki keahlian di bidang pengembangan media pembelajaran.

Validasi produk ini akan digunakan untuk menentukan apakah multimedia interaktif valid dan dapat digunakan dalam pelaksanaan penelitian, yaitu tahap uji coba. Namun demikian, apabila multimedia interaktif masih memiliki kekurangan atau kelemahan, multimedia interaktif akan diperbaiki atau revisi berdasarkan masukan dan saran dari validator.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrumen diperlukan untuk memperoleh data. Pada penelitian ini data di peroleh dari angket (untuk ahli materi, ahli media, siswa dan guru) dan soal evaluasi.

Tabel 3. 1 Rincian Instrumen yang digunakan

Aspek Yang Dinilai	Instrumen	Data Yang Diamati	Responden
Validitas Produk	Angket Validasi	Kevalidan Media	Ahli Materi Bahasa Indonesia Dan Ahli Media Pembelajaran
Kepraktisan Produk	Angket	Kemudahan Dalam Menggunakan Media	Guru
Keefektifan Produk	<i>Post-Test</i>	Hasil Belajar Siswa	Siswa

2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen ditujukan agar peneliti dapat menilai kevalidan suatu instrumen berdasar kriteria tertentu. Validasi instrumen ini dilakukan dengan cara menguji coba instrumen atau perangkat yang telah dibuat.

Setelah kevalidan instrumen tersebut telah diketahui, instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

a. Angket Validasi Materi

Angket validasi materi ditujukan kepada ahli materi. Ahli materi akan melakukan penilaian seberapa layak materi yang disajikan di dalam media pembelajaran sebelum digunakan di dalam kelas oleh guru.

Tabel 3. 2 ⁷ **Angket Ahli Materi**

No	Aspek yang divalidasi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Pembelajaran					
1	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran				
2	Kesesuaian judul media dengan materi yang disajikan.				
3	Kebenaran materi				
4	Media pembelajaran relevan dengan materi yang disajikan				
Aspek Materi					
5	Kalimat menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami				
6	Kesesuaian soal dengan kemampuan peserta didik.				
7	Uraian materi dalam media pembelajaran jelas.				
8	Kemenarikan penyajian materi				
9	Kesesuaian <i>quiz</i> dengan materi				
10	Kecukupan materi dan <i>quiz</i> untuk pencapaian kompetensi				
	Total Skor				
	Skor Maksimal				
	Presentasi Skor				

(Sumber : (Ratnaningtyas, 2023))

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 = \dots$$

¹ **Keterangan :**

4 = sangat layak

3 = layak

2 = cukup layak

1 = tidak layak

b. Angket Validasi Media

Angket validasi media ditujukan kepada ahli media. Ahli media akan menilai kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan oleh guru.

¹
Tabel 3.3 Angket Ahli Media

No	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Aspek Penyajian					
1	Sajian materi dan quiz menarik				
2	Tampilan kunci jawaban jelas				
3	Ketersediaan petunjuk penggunaan media				
4	Kemudahan dalam pengoperasian media				
5	Menu dan tombol dalam media mudah di mengerti				
6	Kesesuaian media dengan karakter siswa SD				
Aspek Desain					
7	Kemenarikan media pembelajaran				
8	Ketetapan pemilihan warna <i>Background</i> .				
9	Kesesuaian <i>game quiz</i> dalam media pembelajaran.				
10	Animasi dan gambar dalam media.				
11	Kesesuaian ¹ warna <i>background</i> dan warna <i>font</i> .				
12	Ketetapan ukuran tombol dan penempatan				
13	Ketetapan <i>backsound</i> dalam media				
	Total Skor				
	Skor Maksimal				
	Presentasi Skor				

(Adaptasi : (Ratnaningtyas, 2023))

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 = \dots$$

Keterangan :

4 = sangat layak

3 = layak

2 = cukup layak

1 = tidak layak

c. Angket Kepraktisan

Angket kepraktisan ini ditujukan kepada guru dan siswa yang terlibat di dalam kelas yang dijadikan eksperimen. Angket ini bertujuan untuk menilai seberapa praktis media pembelajaran yang dibuat bagi guru dan siswa.

Tabel 3. 4 Angket Kepraktisan

NO	ASPEK	INDIKATOR	PENILAIAN			
			1	2	3	4
1	Efektif	1. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi				
		2. Kuis yang digunakan membantu dalam proses Evaluasi				
2	Interaktif	3. Komponen dari media pembelajaran dapat digunakan sesuai Fungsinya				
		4. Huruf yang terdapat pada media dapat dibaca dengan jelas.				
3	Efisien	5. Media pembelajaran mudah digunakan.				
		6. Media pembelajaran mudah untuk dibawa				
		7. Media pembelajaran mudah untuk dipahami				
4	Kreatif	8. Kemenarikan pemberian soal pada media pembelajaran				
		9. Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik perhatian siswa.				
		10. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran				
Total Skor						

Skor Maksimal	
Presentasi Skor	
Komentar :	
Saran :	

(Sumber : (Ratnaningtyas, 2023)

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 = \dots$$

Keterangan :

4 = sangat setuju

3 = setuju

2 = kurang setuju

1 = tidak setuju

d. *Post-Test* Keefektifan

Penilaian *Post-Test* ditujukan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Kisi-Kisi Soal
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	3.9.1 Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi “Legenda Gunung Kelud” dalam bentuk tulisan. 3.9.2 Menjelaskan karakter tokoh dalam cerita fiksi	1,2, 3, 4, 14, 15, 16, 5, 7, 8, 9, 12, 17, 18, 19

	<p>“Legenda Gunung Kelud” dalam bentuk tulisan.</p> <p>3.9.3 Memberi contoh sikap tokoh dalam cerita fiksi “Legenda Gunung Kelud” pada kehidupan sehari-hari dalam bentuk tulisan.</p>	6, 10, 11, 13, 20
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	<p>4.9.1 Mendeskripsikan masalah yang dihadapi tokoh utama dalam cerita fiksi “Legenda Gunung Kelud” dalam bentuk lisan dan tulis.</p> <p>4.9.2 Menceritakan alur yang dihadapi tokoh utama dalam cerita fiksi “Legenda Gunung Kelud” dalam bentuk lisan dan tulis.</p>	<p>LKPD 1</p> <p>LKPD 2</p>

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data hasil dari angket yang divalidasi dan menilai kelayakan multimedia interaktif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data angket yang berupa tanggapan para ahli (ahli media dan ahli materi), angket kepraktisan dari respon guru, serta *post-test* untuk penilaian siswa.

1. Tahap Analisis Data

- a. Analisis Hasil Uji Validasi Multimedia Interaktif

Kevalidan multimedia interaktif dinilai oleh ahli materi dan ahli media dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang disediakan pada angket yang dibagikan.

Tahapan analisis data yang diperoleh dari angket adalah :

- 1) Memberi skor pada setiap item dengan jawaban yang tersedia.

1
Tabel 3. 6 Skor Penilaian Multimedia Interaktif

Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

- 2) Data yang terkumpul menjadi acuan pada penilaian keberhasilan media yang dikembangkan dengan memakai rumus:

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 = \dots$$

- 3) Hasil angket dari validasi ahli materi dan ahli media dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{Va.materi + Va.media}{2} \times 100 = \dots$$

Keterangan:

Va. Materi; hasil angket validasi materi

Va. Media; hasil angket validasi multimedia interaktif

- 4) Untuk menentukan tingkat kevalidan dari media yang telah dibuat, dibutuhkan nilai tolak ukur seperti berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria validitas Multimedia Interaktif

No	Nilai (%)	Keterangan
1	85,01%-100,00%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01%-85,00%	Valid atau dapat digunakan dengan/tanpa revisi kecil
3	50,01%-70,00%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan, perlu banyak revisi
4	01,00%-50,00%	Tidak valid, tidak bisa digunakan.

(Adaptasi dari : (Ratnaningtyas, 2023))

b. Analisis Data Kepraktisan

Kepraktisan dapat dinilai oleh guru dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang sudah disediakan pada angket. Tahapan analisis data yang diperoleh dari angket:

- 1) Guru memberikan skor pada setiap item dengan jawaban yang tersedia.

Tabel 3. 8 Skor Penilaian Multimedia Interaktif Respon Guru

Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

- 2) Data yang terkumpul dari respon guru menjadi acuan pada penilaian keberhasilan media yang dikembangkan dengan memakai rumus:

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 = \dots$$

- 3) Untuk menentukan tingkat kepraktisan dari media yang telah dibuat, dibutuhkan nilai tolak ukur seperti berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan Multimedia Interaktif

No	Nilai (%)	Keterangan
1	81,00%-100,00%	Sangat praktis, dapat digunakan tanpa revisi
2	61,00%-80,00%	Praktis, dapat digunakan dengan/tanpa revisi kecil
3	41,00%-60,00%	Kurang praktis, disarankan tidak digunakan, perlu banyak revisi
4	01,00%-40,00%	Tidak praktis, tidak bisa digunakan.

(Adaptasi dari : (Ratnaningtyas, 2023))

c. Analisis Data Efektifitas Multimedia Interaktif

Mengukur efektifitas Multimedia Interaktif dapat dilakukan dengan menganalisa data skor dari tes yang telah dilakukan oleh siswa (*post-test*). Adapun tahapan untuk menganalisa keefektifan Multimedia Interaktif adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung skor penilaian soal evaluasi
- 2) Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan

rumus:

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 = \dots$$

- 3) Menghitung presentase hasil belajar yang diperoleh setiap siswa menggunakan rumus:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} > 75}{\text{Jumlah siswaseturuhnya}} \times 100\% = \dots$$

- 4) Dikatakan efektif apabila rata-rata hasil belajar siswa yang melaksanakan tes menempati KKM atau lebih dari KKM (KKM;65).
- 5) Dikatakan tuntas, apabila hasil belajar siswa yang melaksanakan tes menempati perhitungan ketuntasan >80%
- 6) Selanjutnya, mencocokkan hasil belajar siswa dengan kriteria keefektifan sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Kriteria Keefektifan

No	Pencapaian Nilai Skor	Keterangan
1	81,00%- 100,00%	Sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa revisi
2	61,00%-80,00%	Cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan dengan/tanpa revisi kecil
3	41,00%-60,00%	Kurang efektif, kurang tuntas disarankan tidak digunakan, perlu banyak revisi
4	01,00%-40,00%	Tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

(Adaptasi dari : (Ratnaningtyas, 2023))

2. Norma Pengujian

a. Kevalidan

Sebuah Multimedia Interaktif dianggap valid dan dapat digunakan tanpa revisi jika penyajian hasil penilaian angket oleh ahli media dan ahli materi mencapai antara 81,00% sampai dengan 100,00% dengan kriteria sangat valid.

b. Kepraktisan

Sebuah Multimedia Interaktif dianggap praktis dan dapat digunakan tanpa direvisi, apabila hasil angket respon guru mencapai presentase 81,00% sampai dengan 100,00% dengan kriteria sangat praktis.

c. Keefektifan

Sebuah Multimedia Interaktif dikatakan efektif dan dapat digunakan tanpa perbaikan, jika telah memenuhi kriteria presentase nilai sebesar 81,00% sampai dengan 100,00% dengan keterangan Sangat efektif dan sangat tuntas.

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Hasil studi lapangan berupa observasi yang dilakukan di SDN Tiron 4 bertujuan untuk memperoleh informasi terkait permasalahan yang dihadapi siswa di kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Terkhusus pada materi cerita rakyat yang membutuhkan minat baca tinggi pada siswa. Setelah menemukan masalah dan menyimpulkannya, peneliti akan menghasilkan data analisis kebutuhan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan menghasilkan kesimpulan informasi bahwa banyak siswa yang minat bacanya rendah sehingga pengetahuannya tentang cerita rakyat terkhusus di daerah Kediri cukup rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil wawancara bersama siswa dan guru. Diketahui bahwa dari 33 siswa kelas IV, 10 siswa mengetahui cerita rakyat, 9 siswa mengetahui sedikit tentang cerita rakyat, 8 siswa tidak menyukai cerita rakyat, 5 siswa tidak peduli, 2 anak tidak memahami soal cerita rakyat. Sedangkan menurut guru kelas IV, materi cerita rakyat kurang beragam karena guru terlalu fokus pada kegiatan sekolah lainnya sehingga kurang *mengcover* materi cerita rakyat. Pada satu kondisi, guru juga kurang memiliki waktu untuk mencari bahan bacaan lain yang berdampak pada

kegiatan pembelajaran yang bergantung pada LKS atau buku pelajaran saja. Kurangnya media pembelajaran yang bisa digunakan dalam materi cerita rakyat ini juga menjadi alasan siswa kurang mengetahui terkait cerita rakyat yang ada di daerahnya.

Berdasarkan informasi yang ada, peneliti bermaksud untuk menyimpulkan bahwa analisis kebutuhan di kelas IV yaitu berupa media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini berisi cerita rakyat Kediri yang hampir tidak dikenal oleh siswa kelas IV. Dengan adanya media ini, guru akan dengan mudah mengenalkan cerita rakyat Kediri dan mampu memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam menjawab pertanyaan sesuai dengan cerita rakyat daerahnya sendiri.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Analisis (*Analysis*)

1) Analisis Kebutuhan

Multimedia interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan media pembelajaran yang telah menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang dibutuhkan di dunia pendidikan.

Multimedia interaktif ini akan dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Haffost (dalam (Ratnaningtyas, 2023)) multimedia interaktif adalah sistem komputer yang terdiri dari hardware dan software yang berfungsi untuk memudahkan dalam menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi yang dikombinasikan dengan suara, teks, dan sebuah data yang dikontrol dengan program komputer.

2) Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap kekayaan cerita rakyat yang dimiliki daerahnya sendiri maka siswa membutuhkan media yang mampu memenuhi kebutuhan bacaan tersebut. Dalam hal ini guru juga dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menyampaikan cerita agar siswa pun tertarik untuk belajar tentang cerita rakyat yang ada di Kediri.


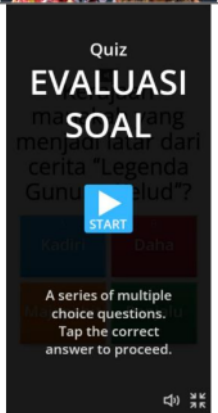

3. Desain Awal Multimedia Interaktif

Tahap kedua dari prosedur pengembangan multimedia interaktif ini adalah desain. Pada tahap ini peneliti menyiapkan materi dan cerita untuk dimasukkan ke dalam multimedia interaktif. Selanjutnya adalah menyiapkan background kearifan lokal Kediri yang akan menarik minat siswa untuk mengenal budaya di daerah Kediri. Setelah itu adalah pembuatan

background yaitu menentukan gambar-gambar dan *icon-icon* penunjang yang akan dibutuhkan pada background multimedia interaktif. Pada langkah terakhir adalah memasukkan audio sesuai dengan teks yang dibutuhkan pada media pembelajaran.

Tabel 4.1 Desain Awal Multimedia Interaktif

No	Gambar	Keterangan
1		Tampilan awal multimedia interaktif yang disertai suara pengantar yang bisa dipilih untuk dibunyikan maupun tidak dibunyikan.
2		Tampilan berikutnya adalah opsi untuk mengerjakan kuis pre-test atau memilih langsung mempelajari materi yang akan dipelajari.

3		<p>Menu berikutnya adalah pilihan materi yang ingin dipelajari terlebih dahulu atau langsung membaca cerita yang ada pada multimedia interaktif.</p>
4		<p>Soal evaluasi sebagai tahap terakhir dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.</p>
5		<p>Ini adalah tampilan dari pre test yang sangat menarik sebelum memulai pelajaran.</p>

1 **B. Validasi Multimedia Interaktif**

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

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

2. Interpretasi Hasil Validasi

a. Hasil Uji Validasi Materi

Hasil uji validasi materi pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui kevalidan dari materi yang ada di dalam multimedia interaktif yang telah dibuat. Angket validasi materi dikembangkan sebagai tolak ukur dalam menilai kelayakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Angket validasi materi pembelajaran telah di validasi oleh validator ahli materi Rian Damariswara, M.Pd pada tanggal 24 April 2024.

Sebelum menerima penilaian dari ahli materi, peneliti menerima kritik dan saran perbaikan yang harus dilakukan pada multimedia interaktif hingga pada akhirnya di validasi oleh ahli materi. Adapun kritik dan saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

4. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Indikator Pembelajaran tidak sama	Dikoreksi
2.	Kiri-kiri soal belum ada	Dibuat
3.	Jumlah soal tidak proporsional	tabung proporsional

Gambar 4.1 Perbaikan dari validator ahli materi

Hasil penilaian validasi materi ditunjukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2 Hasil penilaian validasi materi

No	Aspek yang divalidasi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Pembelajaran					
1	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran				✓
2	Kesesuaian judul media dengan materi yang disajikan.				✓
3	Kebenaran materi				✓
4	Media pembelajaran relevan dengan materi yang disajikan			✓	
Aspek Materi					
5	Kalimat menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami			✓	
6	Kesesuaian soal dengan kemampuan peserta didik.				✓
7	Uraian materi dalam media pembelajaran jelas.				✓
8	Kemenarikan penyajian materi				✓
9	Kesesuaian <i>quiz</i> dengan materi				✓
10	Kecukupan materi dan <i>quiz</i> untuk pencapaian kompetensi				✓
Total Skor		38			
Skor Maksimal		40			
Presentasi Skor		95%			
Komentar/Saran :					

Setelah diperbaiki, perangkat pembelajaran dapat digunakan.

Rumus :

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai total}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}\text{Kriteria Nilai} &= \frac{38}{40} \times 100\% \\ &= 95\%\end{aligned}$$

Pada tahap validasi materi, materi dalam multimedia interaktif yang telah dibuat oleh peneliti memperoleh nilai 95%. Berdasarkan kriteria, nilai yang diperoleh berada pada rentang nilai 81%-100%. Maka dapat dinyatakan bahwa materi dalam media yang dibuat sangat valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Hasil Uji Validasi Media

Hasil dari uji validasi media pembelajaran digunakan untuk mengetahui kevalidan dari multimedia interaktif. Angket validasi dikembangkan sebagai tolak ukur dalam menilai kelayakan dari multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Angket validasi media pembelajaran telah divalidasi oleh validator ahli media Bapak Jatmiko, M.Pd pada tanggal 14 Mei 2024. Sebelum menerima penilaian dari ahli media, peneliti menerima kritik dan saran perbaikan yang harus dilakukan pada multimedia interaktif hingga

pada akhirnya di validasi oleh ahli media. Adapun kritik dan saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
	Ando Arniyah	

Gambar 4. 2 Perbaikan dari validator ahli media

Hasil penilaian validasi media disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 3 Hasil penilaian validasi media

No	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Aspek Penyajian					
1	Sajian materi dan quiz menarik				✓
2	Tampilan kunci jawaban jelas				✓
3	Ketersediaan petunjuk penggunaan media				✓
4	Kemudahan dalam pengoperasian media				✓
5	Menu dan tombol dalam media mudah di mengerti				✓
6	Kesesuaian media dengan karakter siswa SD				✓
Aspek Desain					
7	Kemenarikan media pembelajaran				✓
8	Ketetapan pemilihan warna <i>Background</i> .			✓	
9	Kesesuaian <i>game quiz</i> dalam media pembelajaran.				✓
10	Animasi dan gambar dalam media.			✓	
11	Kesesuaian warna <i>background</i> dan warna <i>font</i> .				✓
12	Ketetapan ukuran tombol dan penempatan				✓
13	Ketetapan <i>backsound</i> dalam media			✓	
	Total Skor	49			
	Skor Maksimal	52			
	Presentasi Skor	94,20%			
Komentar/Saran:					
Sudah di perbaiki, bisa digunakan untuk penelitian					

Rumus :

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai total}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Kriteria Nilai} &= \frac{49}{52} \times 100\% \\ &= 94,20\% \end{aligned}$$

Pada tahap validasi media, multimedia interaktif yang telah dibuat oleh peneliti memperoleh nilai 94,20%. Berdasarkan kriteria, nilai yang diperoleh berada pada rentang nilai 81%-100%. Maka dapat dinyatakan bahwa media yang dibuat sangat valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Hasil Validasi Multimedia Interaktif

Rata-rata nilai kevalidan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$PR = \frac{V_1 + V_2}{n}$$

Keterangan :

PR : Rata-rata kepraktisan

V1 : Jumlah penilaian validasi materi

V2 : Jumlah penilaian validasi media

n : Jumlah data

$$\begin{aligned} \text{PR} &= \frac{94,20\% + 95\%}{2} \\ &= 94,6\% \end{aligned}$$

Rata-rata dari presentase hasil validasi media dan validasi materi adalah 94,6%. Dengan rata-rata penilaian validasi tersebut multimedia interaktif pada materi cerita rakyat dapat dinyatakan sangat valid dan sangat layak di uji cobakan.

1 C. Pengujian Model Terbatas

1. Deskripsi Desain Uji Coba Terbatas

Setelah multimedia interaktif ini dikatakan sangat valid oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya multimedia interaktif yang telah dibuat bisa digunakan dalam uji coba terbatas. Uji Coba Terbatas akan dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2024 di SDN Tiron 4 dengan subjek uji coba berjumlah 10 siswa yang dipilih secara acak. Uji coba terbatas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Adapun langkah-langkah dalam proses uji coba terbatas ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyediakan perlengkapan pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian
- 2) Menyiapkan kelas dengan diisi 10 siswa secara acak
- 3) memulai pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran
- 4) peneliti menjelaskan penggunaan multimedia interaktif
- 5) siswa mengerjakan kuis dalam media pembelajaran

- 6) peneliti membagikan soal evaluasi
- 7) peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa sebagai bentuk respon guru dan respon siswa
- 8) peneliti menganalisis hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan

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

2. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas

a. Hasil Uji Coba Terbatas Keefektifan Multimedia Interaktif

Keefektifan multimedia interaktif dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dinyatakan tuntas apabila siswa mampu memperoleh nilai diatas KKM. Nilai KKM yang telah ditentukan adalah ≥ 65 . Berikut ini merupakan data hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif pada uji coba terbatas.

Tabel 4. 4 Data hasil belajar siswa uji coba terbatas

No	Nama Siswa	Nilai Evaluasi	KKM	Keterangan
1.	Sella	70	65	TUNTAS
2.	Ansel Lovi F	70	65	TUNTAS
3.	Hanik Nur Aini	70	65	TUNTAS
4.	Inayah Wulandari	60	65	TIDAK TUNTAS
5.	Jessy Dwi A	70	65	TUNTAS
6.	Lila Istikomah	50	65	TIDAK TUNTAS

7.	Fernando Alansyah	75	65	TUNTAS
8.	Oktaviano Bintang R P	75	65	TUNTAS
9.	Rasya Azqiyya A	65	65	TUNTAS
10.	Triani Maeka Sari	80	65	TUNTAS
	JUMLAH NILAI	685	-	-
	RATA-RATA NILAI	68,5	-	-
	NILAI MAKSIMAL	1000	-	-
	KETUNTASAN KLASIKAL	-	-	80

Berdasarkan hasil belajar siswa pada uji coba terbatas dalam menentukan keefektifan multimedia interaktif melalui soal evaluasi menyatakan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 68,5. Dengan ketentuan nilai KKM adalah 65, rata-rata nilai siswa menunjukkan ketuntasan klasikal siswa 80%. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif pada materi cerita rakyat ini sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Hasil Uji Kepraktisan Multimedia Interaktif

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

1. Respon Guru

Angket kepraktisan multimedia interaktif yang telah diisi oleh guru kelas 4 SDN Tiron 4 (Ibu Mariatik, S.Pd).

1
Tabel 4. 5 Hasil angket respon guru

NO	ASPEK	INDIKATOR	PENILAIAN			
			1	2	3	4
1	Efektif	1. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi			✓	
		2. Kuis yang digunakan membantu dalam proses Evaluasi				✓
2	Interaktif	3. Komponen dari media pembelajaran dapat digunakan sesuai Fungsinya				✓
		4. Huruf yang terdapat pada media dapat dibaca dengan jelas.				✓
3	Efisien	5. Media pembelajaran mudah digunakan.				✓
		6. Media pembelajaran mudah untuk dibawa				✓
		7. Media pembelajaran mudah untuk dipahami				✓
4	Kreatif	8. Kemenarikan pemberian soal pada media pembelajaran				✓
		9. Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik perhatian siswa.				✓
		10. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran			✓	
Total Skor			38			
Skor Maksimal			40			
Presentasi Skor			95%			
Komentar : Untuk alat peraga suara kurang keras sehingga yang paling belakang kurang memahami.						
Saran : Sudah bagus untuk ditingkatkan lagi						

Berdasarkan analisis angket respon guru, diperoleh nilai angket kepraktisan guru pada uji coba terbatas adalah 95%, yang artinya multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti ini

termasuk kedalam kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

2. Respon Siswa

10

Tabel 4.6 Hasil angket respon siswa

No.	Indikator	Ya	Tidak	Jumlah Siswa Yang Memilih
1.	Desain yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik	✓		10
2.	Penggunaan multimedia interaktif sangat mudah	✓		8
3.	Multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar	✓		10
4.	Materi pada multimedia interaktif mudah dipahami	✓		10
5.	Multimedia interaktif memuat soal latihan yang dapat menguji pemahaman	✓		10
6.	Kuis dalam multimedia interaktif mudah dimainkan	✓		10
7.	Bentuk, model dan ukuran huruf pada multimedia interaktif sederhana dan mudah dibaca	✓		10
8.	Materi dalam multimedia interaktif membantu untuk menjawab soal	✓		8
9.	Multimedia interaktif dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun klasikal	✓		10
10.	Belajar menggunakan multimedia interaktif sangat menyenangkan	✓		10
Jumlah Skor		96		
Total Skor		100		
Presentase Skor		96%		

Berdasarkan analisis angket respon siswa, perolehan nilai dari hasil angket respon siswa dalam uji coba terbatas adalah 96%. Hasil penilaian respon siswa menunjukkan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

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

$$PR = \frac{Rg+Rs}{n}$$

Keterangan :

PR : Rata-rata kepraktisan

Rg : Jumlah penilaian angket respon guru

Rs : Jumlah penilaian angket respon siswa

n : Jumlah data

$$\begin{aligned} PR &= \frac{95\% + 96\%}{2} \\ &= 95,5\% \end{aligned}$$

Rata-rata presentase hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa adalah 95,5%. Sesuai dengan kriteria kepraktisan yang telah ditentukan dengan rentang 81%-100% adalah sangat praktis, maka multimedia interaktif yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

4 **3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas**

Dari hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa siswa mampu mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita rakyat yang ada pada multimedia interaktif dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 80%. Dalam hasil uji coba terbatas terdapat 8 siswa yang berhasil memperoleh nilai diatas KKM atau lebih dari dan sama dengan 65 sehingga dapat dinyatakan bahwa siswa mampu mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita rakyat yang ada pada multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Jika dari jumlah siswa yang termasuk ke dalam uji coba terbatas banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM atau dibawah 65, maka akan dilakukan kegiatan pembelajaran dengan bercerita menggunakan boneka sebagai ganti tokoh dalam cerita untuk memunculkan visual tokoh cerita rakyat yang menjadi materi ajar. Langkah ini diambil dengan tujuan untuk memperoleh nilai hasil belajar siswa sebaik mungkin. Namun tahap ini tidak dilaksanakan karena hasil belajar siswa memperoleh nilai yang cukup baik dan telah menunjukkan bahwa siswa mampu mencermati tokoh dalam cerita.

D. Pengujian Model Perluasan

1. Deskripsi Desain Uji Coba Luas

Setelah melakukan uji **coba** terbatas, berikutnya adalah melakukan uji coba luas. Uji coba luas adalah uji coba kedua yang dilakukan pada subjek penelitian dengan jumlah yang lebih luas. Pada penelitian ini, uji coba luas dilakukan kepada 23 siswa kelas IV di SDN Tiron 4 pada tanggal 10 Mei 2024. Pengujian model perluasan ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan multimedia interaktif. Langkah-langkah pada uji coba luas ini tidak jauh berbeda dengan uji coba terbatas. Langkah-langkah uji coba luas adalah sebagai berikut :

- 1) menyediakan perlengkapan pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian
- 2) menyiapkan kelas dengan diisi 23 siswa
- 3) memulai pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran
- 4) peneliti menjelaskan penggunaan multimedia interaktif
- 5) siswa mengerjakan kuis dalam media pembelajaran
- 6) peneliti membagikan soal evaluasi
- 7) peneliti memberikan angket siswa sebagai bentuk respon siswa
- 8) peneliti menganalisis hasil uji coba luas yang telah dilakukan

Hasil dari uji coba luas adalah nilai keefektifan dan kepraktisan dari multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Nilai keefektifan multimedia interaktif dapat diketahui dari hasil penilaian evaluasi untuk

mengukur kemampuan siswa. Penilaian kepraktisan multimedia interaktif dapat dilihat dari perolehan nilai pada angket respon guru dan angket respon siswa.

⁴ 2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas

a. Hasil Uji Coba Luas Keefektifan Multimedia Interaktif

Keefektifan multimedia interaktif dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dinyatakan tuntas apabila siswa mampu memperoleh nilai diatas KKM. Nilai KKM yang telah ditentukan adalah ≥ 65 . Berikut ini merupakan data hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif pada uji coba luas.

¹ **Tabel 4. 7 Data hasil belajar siswa uji coba luas**

No	Nama Siswa	Nilai Evaluasi	KKM	Keterangan
1.	Ahmad Duwi Robilalamin	70	65	TUNTAS
2.	Satrya	95	65	TUNTAS
3.	Afdol	75	65	TUNTAS
4.	Angela Esteriya Nielsen A	75	65	TUNTAS
5.	Anggi Amelia M S	45	65	TIDAK TUNTAS
6.	Elsa Putri Clarisa	15	65	TIDAK TUNTAS
7.	Bayu Nur Muhammad R	65	65	TUNTAS
8.	Cahyo Nur Wahid	70	65	TUNTAS
9.	Cahyo Wijayanto	70	65	TUNTAS
10.	Ernes Ripa Septriani	60	65	TIDAK TUNTAS
11.	Fairus Sandrian	85	65	TUNTAS
12.	Fajar Lenziyah	70	65	TUNTAS
13.	Jihan Idisica S	75	55	TUNTAS
14.	Kristina S	90	65	TUNTAS
15.	Melinda	65	65	TUNTAS

16.	Mohammad Afiq R	70	65	TUNTAS
17.	Moh. Galang Satrio	70	65	TUNTAS
18.	M. Bagus R	80	65	TUNTAS
19.	Rafa Ahmad P	70	65	TUNTAS
20.	Ranita Dwi A	85	65	TUNTAS
21.	Saibatul Husna	80	65	TUNTAS
22.	Vio	30	65	TIDAK TUNTAS
23.	Ilham Aidi R	70	65	TUNTAS
	JUMLAH NILAI	1580	-	-
	RATA-RATA NILAI	68,6	-	-
	NILAI MAKSIMAL	2300	-	-
	KETUNTASAN KLASIKAL			83

Berdasarkan hasil belajar siswa pada uji coba luas dalam menentukan keefektifan multimedia interaktif melalui soal evaluasi menyatakan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 68,6. Dengan ketentuan nilai KKM adalah 65, rata-rata nilai siswa menunjukkan ketuntasan klasikal siswa 83%. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif pada materi cerita rakyat ini sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran

b. Hasil Uji Kepraktisan

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

1. Respon Guru

Angket kepraktisan multimedia interaktif yang telah diisi oleh guru kelas 4 SDN Tiron 4 (Ibu Mariatik, S.Pd).

1
Tabel 4.8 Hasil angket respon guru uji coba luas

NO	ASPEK	INDIKATOR	PENILAIAN			
			1	2	3	4
1	Efektif	1. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi			✓	
		2. Kuis yang digunakan membantu dalam proses Evaluasi				✓
2	Interaktif	3. Komponen dari media pembelajaran dapat digunakan sesuai Fungsinya				✓
		4. Huruf yang terdapat pada media dapat dibaca dengan jelas.				✓
3	Efisien	5. Media pembelajaran mudah digunakan.				✓
		6. Media pembelajaran mudah untuk dibawa				✓
		7. Media pembelajaran mudah untuk dipahami				✓
4	Kreatif	8. Kemenarikan pemberian soal pada media pembelajaran				✓
		9. Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik perhatian siswa.				✓
		10. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran			✓	
Total Skor			38			
Skor Maksimal			40			
Presentasi Skor			95%			

Berdasarkan analisis angket respon guru, diperoleh nilai angket kepraktisan guru pada uji coba terbatas adalah 95%, yang artinya multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti ini

termasuk kedalam kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

2. Respon Siswa

Tabel 4.9 Hasil angket respon siswa uji coba luas

No.	Indikator	Ya	Tidak	Jumlah Siswa Yang Memilih
1.	Desain yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik	✓		20
2.	Penggunaan multimedia interaktif sangat mudah	✓		21
3.	Multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar	✓		23
4.	Materi pada multimedia interaktif mudah dipahami	✓		23
5.	Multimedia interaktif memuat soal latihan yang dapat menguji pemahaman	✓		23
6.	Kuis dalam multimedia interaktif mudah dimainkan	✓		23
7.	Bentuk, model dan ukuran huruf pada multimedia interaktif sederhana dan mudah dibaca	✓		23
8.	Materi dalam multimedia interaktif membantu untuk menjawab soal	✓		19
9.	Multimedia interaktif dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun klasikal	✓		23
10.	Belajar menggunakan multimedia interaktif sangat menyenangkan	✓		23
Jumlah Skor		198		
Total Skor		230		
Presentase Skor		86%		

Berdasarkan analisis angket respon siswa, perolehan nilai dari hasil angket respon siswa dalam uji coba luas adalah 86%. Hasil penilaian

respon siswa menunjukkan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

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

$$PR = \frac{Rg+Rs}{n}$$

Keterangan :

PR : Rata-rata kepraktisan

Rg : Jumlah penilaian angket respon guru

Rs : Jumlah penilaian angket respon siswa

n : Jumlah data

$$\begin{aligned} PR &= \frac{95\% + 86\%}{2} \\ &= 90,5\% \end{aligned}$$

Rata-rata presentase hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa adalah 90,5%. Sesuai dengan kriteria kepraktisan yang telah ditentukan dengan rentang 81%-100% adalah sangat praktis, maka multimedia interaktif yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

1 3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas

Setelah melakukan uji **coba luas**, dapat diketahui bahwa siswa telah mampu mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita rakyat

yang ada pada multimedia interaktif yang berarti bahwa multimedia interaktif ini sangat efektif. Presentase klasikal yang diperoleh siswa pada uji coba luas adalah 83% dari hasil ketuntasan belajar siswa. Pada penilaian hasil belajar, terdapat 19 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM atau sama dengan 65. Sedangkan rata-rata nilai siswa pada uji coba luas adalah 68,6. Dari uji coba luas yang telah dilakukan seperti yang dipaparkan diatas tersebut, dapat disimpulkan bahwa Siswa sudah mampu mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita rakyat yang ada pada multimedia interaktif dan Multimedia interaktif ini sangat efektif untuk digunakan sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Model

Multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi cerita rakyat ditujukan untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4. Multimedia interaktif ini digunakan untuk membantu siswa memahami materi tokoh dan penokohan untuk kelas IV. Multimedia interaktif ini juga membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, multimedia interaktif ini juga membantu guru mengenalkan cerita rakyat Kediri kepada siswa.

Adapun spesifikasi multimedia interaktif yang telah dikembangkan ialah sebagai berikut :

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

2. Kevalidan, Kepraktisan, Dan Keefektifan

a. Kevalidan

Kevalidan diukur berdasarkan angket validasi ahli media yang mendapatkan presentase 94,20% dimana termasuk kedalam kategori sangat valid dan angket validasi ahli materi yang mendapatkan presentase 95% dimana termasuk dalam kategori sangat valid.

Adapun revisi yang dilakukan peneliti untuk memperoleh hasil terbaik dari pengembangan multimedia interaktif adalah berdasarkan komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi. Komentar dan saran yang disebutkan oleh ahli media yaitu untuk menambahkan fitur cara penggunaan dan juga memvariasikan isi audio pada teks cerita rakyat yang disajikan. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu untuk menambah soal

evaluasi yang diberikan kepada siswa dan disesuaikan kebutuhan supaya saat analisis data peneliti tidak kesulitan.

b. Kepraktisan

Kepraktisan diukur berdasarkan hasil penilaian angket respon guru dan angket respon siswa dalam uji coba terbatas, serta angket respon siswa dalam uji coba luas. Angket respon guru memperoleh nilai presentase 95%, Hasil dari respon siswa dalam uji coba terbatas memperoleh nilai dengan presentase 96% dan hasil respon siswa dalam uji coba luas adalah 86%. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pengujiannya, multimedia interaktif ini mendapat respon baik dari pihak sekolah. Siswa juga merasa lebih bersemangat ketika diajak belajar menggunakan multimedia interaktif. Dari guru kelas hanya mengomentari alat bantu petunjuk penggunaan kegiatan pembelajaran yang kurang keras sehingga siswa bagian belakang tidak bisa mendengar penjelasan yang diberikan dengan baik.

c. Keefektifan

Keefektifan multimedia interaktif dapat diukur berdasarkan penilaian hasil evaluasi siswa dalam uji terbatas dan uji luas. Pada penilaian hasil evaluasi siswa menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal siswa termasuk kedalam kategori tinggi. Pada uji coba terbatas ketuntasan klasikal

siswa adalah 80 dengan rata-rata nilai 68,5, sedangkan pada uji coba luas memperoleh ketuntasan klasikal 83 dengan rata-rata nilai 68,6. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model

a. Prinsip Multimedia Interaktif

Prinsip yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Desain yang menarik untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa
- 2) Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tokoh dan penokohan
- 3) Membantu siswa dalam memahami materi tokoh dan penokohan
- 4) Memuat umpan balik berupa soal evaluasi yang bisa di kerjakan langsung pada media pembelajarannya

b. Keunggulan Multimedia Interaktif

- 1) Memfasilitasi siswa dalam belajar mandiri tentang materi tokoh dan penokohan
- 2) Mudah dibawa kemana-mana dan bisa digunakan berulang kali
- 3) Penyimpanan yang mudah dan tidak memakan kapasitas memori terlalu banyak

- 4) Desain yang menarik dan kuis yang menyenangkan

c. Kelemahan Multimedia Interaktif

- 1) Memerlukan internet untuk memainkan kuis dan mengerjakan soal evaluasi
- 2) Proses pembuatan media membutuhkan ketelatenan dan waktu yang cukup lama
- 3) Hanya ada satu cerita yang terdapat pada media
- 4) Hanya menyampaikan satu materi saja

1
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

a. Faktor Pendukung Implementasi

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

b. Faktor Penghambat Implementasi

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

5. Desain Akhir Multimedia Interaktif

Setelah dilakukan tahap validasi, peneliti memperoleh saran dan masukan sebagai bentuk perbaikan media pembelajaran dari validator ahli media dan validator ahli materi. Hal ini dilakukan guna menyempurnakan media pembelajaran yang dibuat agar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan komentar dan saran dari validator ahli media dan validator ahli materi, multimedia interaktif mengalami perbaikan, antara lain : a. Komponen tombol kurang dan tidak bisa kembali ke menu awal, b. Soal evaluasi ditambahi supaya genap, c. Suara yang digunakan dalam ceritanya kurang bervariasi. Desain akhir dari multimedia interaktif sebagai berikut :

1

Tabel 4. 10 Desain akhir multimedia interaktif

No	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Keterangan
1.			Tampilan awal multimedia interaktif

2.			Menu utama direvisi dengan menambah tombol
3.			Soal yang sebelumnya memiliki banyak slide menjadi hiperlink untuk menyederhanakannya
4.			Soal Evaluasi yang sebelumnya 15 ditambah menjadi genap 20 soal

<p>5.</p>			<p>Suara pada cerita di dalam media sudah divariasikan sesuai dengan tokohnya</p>
-----------	---	--	---

Pada zaman dahulu, ada seorang raja bernama Prabu Brawijaya yang memiliki Kerajaan Majapahit. Ia memiliki seorang putri bernama Dyah Ayu Puspawati. Ia dikenal sangat cantik jelita dan kulitnya halus bak sutera. Karena kecantikannya tersebut, banyak pangeran yang datang untuk melamar. Namun, tak ada satu pun yang menjadi pilihan Dyah Ayu. Hal tersebut membuat Prabu Brawijaya merasa sedih.

"Putriku yang cantik, kamu harus segera menikah, Nak! Ayahanda semakin tua. Ayah ingin menyaksikan pernikahanmu sebelum pergi dari dunia ini. Ayah tahu, kamu tentu ingin memiliki sosok suami yang hebat," ucap Prabu Brawijaya pada putrinya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif pada materi tokoh dan penokohan. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

Kevalidan diukur berdasarkan angket validasi ahli media yang mendapatkan presentase 94,20% dimana termasuk kedalam kategori sangat valid dan angket validasi ahli materi yang mendapatkan presentase 95% dimana termasuk dalam kategori sangat valid. Rata-rata kevalidan multimedia interaktif yang telah dibuat adalah 94,6%

Kepraktisan diukur berdasarkan hasil penilaian angket respon guru, angket respon siswa dalam uji coba terbatas dan angket respon siswa dalam uji coba luas. Angket respon guru memperoleh nilai presentase 95%, hasil respon siswa dalam uji coba terbatas memperoleh nilai dengan presentase 96% dan hasil respon siswa dalam uji coba luas adalah 86%. Rata-rata penilaian kepraktisan adalah 92,3%. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Keefektifan multimedia interaktif dapat diukur berdasarkan penilaian hasil evaluasi siswa dalam uji terbatas dan uji luas. Pada penilaian hasil evaluasi siswa menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal siswa termasuk kedalam kategori tinggi. Pada uji coba terbatas ketuntasan klasikal siswa adalah 80 dengan rata-rata nilai 68,5, sedangkan pada uji coba luas memperoleh

ketuntasan klasikal 83 dengan rata-rata nilai 68,6. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif ini dapat digunakan pada handphone dengan materi tokoh dan penokohan dan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, serta sudah dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas, multimedia interaktif dinyatakan layak digunakan.

B. Implikasi

Implikasi yang diperoleh berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah implikasi teoritis dan implikasi praktis.

1. Implikasi Teoritis

Menurut (Wibawanto, 2017) Secara personal penggunaan multimedia pembelajaran interaktif akan sangat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi dengan cara baru yang menyenangkan. Secara komersial, pasar multimedia pembelajaran interaktif masih terbuka luas dengan banyaknya pemilik perangkat yang mampu menjalankan aplikasi dan masih sedikit pengembang tanah air yang melirik bidang multimedia pembelajaran interaktif secara serius.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa implementasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan memanfaatkan multimedia

interaktif ini lebih efektif dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi media dan materi, angket respon guru dan siswa dan terutama hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM dan dinyatakan tuntas dalam belajar.

2. Implikasi Praktis

Dari segi kepraktisan, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa memberikan respon baik terhadap multimedia interaktif yang telah dibuat. Multimedia interaktif dapat sangat membantu guru dalam proses pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tokoh dan penokohan. Bagi siswa, multimedia interaktif ini sangat menarik dan menyenangkan digunakan sebagai sarana belajar. Siswa lebih bersemangat dan partisipatif dalam belajar mengajar. Siswa juga tetap bisa mempelajarinya di rumah karena multimedia interaktif ini tersambung ada handphone siswa masing-masing.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pada materi tokoh dan penokohan yang telah dilakukan oleh peneliti, adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan multimedia interaktif pada materi tokoh dan penokohan untuk kelas IV Sekolah Dasar memberikan sebuah referensi kepada peneliti selanjutnya agar membuat multimedia interaktif yang lebih sempurna lagi.

2. Bagi Guru

Produk multimedia interaktif ini bisa dijadikan alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar baik secara daring maupun tatap muka di dalam kelas. Namun guru tetap dituntut untuk mampu mengembangkan multimedia interaktif yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar agar mencapai ketuntasan belajar.

3. Bagi Siswa

Meskipun media pembelajaran berupa multimedia interaktif ini tersambung pada handphone masing-masing siswa, hal ini bukan menjadi alasan siswa terus menggunakan handphone. Ada kalanya siswa tetap membutuhkan penjelasan dari guru dan berdiskusi dengan teman sekelas.

4. Bagi Peneliti

Multimedia interaktif yang dibuat hanya memuat satu materi saja sehingga kurang mampu menampung materi lain dan dominan pada materi tokoh dan penokohan yang telah ditentukan untuk dimasukkan pada multimedia interaktif yang dikembangkan ini.

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.unpkediri.ac.id

Internet Source

2%

2

files1.simpkb.id

Internet Source

<1%

3

[Submitted to Universitas Sebelas Maret](#)

Student Paper

<1%

4

123dok.com

Internet Source

<1%

5

gudangmakalahaid.blogspot.com

Internet Source

<1%

6

repository.upi.edu

Internet Source

<1%

7

eprints.uny.ac.id

Internet Source

<1%

8

id.scribd.com

Internet Source

<1%

9

fr.scribd.com

Internet Source

<1%

10

repository.uksw.edu

Internet Source

<1 %

11

sij-inovpend.ejournal.unsri.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off