



Pengembangan Multimedia Interaktif Galeri Budaya Pada Materi Keberagaman Budaya dan Suku di Jawa Timur

Nur Lillah Hidayati^{1*}, Wahyudi², Sutrisno Sahari³

¹PGSD/FKIP/Mahasiswa/Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Email: lillanur08@gmail.com

²PGSD/FKIP/Dosen/Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Email: wahyudi@unp.kediri.ac.id

³PGSD/FKIP/Dosen/Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Email: sutrisna@unp.kediri.ac.id

Abstract. *This research was motivated by the results of observations in class IV of SDN Kraton regarding cultural and ethnic diversity in East Java, it was found that teachers rarely used media that was varied and less interesting for students. Research objectives Develop an interactive multimedia cultural gallery on cultural and ethnic diversity in East Java for fourth grade students at SDN Kraton Mojo? Testing the practicality of an interactive multimedia cultural gallery on cultural and ethnic diversity material in East Java for fourth grade students at SDN Kraton Mojo? Testing the effectiveness of the interactive multimedia cultural gallery on cultural and ethnic diversity material in East Java for fourth grade students at SDN Kraton Mojo? This research uses the Research and Development (R&D) research method with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Research and development of interactive multimedia in the cultural gallery on cultural and ethnic diversity in East Java has met the criteria with the conclusion that the interactive multimedia in the cultural gallery is valid, practical and very effective for use in the learning process.*

Keywords: *Cultural Gallery; Development; Interactive Multimedia.*

Abstrak. *Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi di kelas IV SDN Kraton materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur, ditemukan bahwa guru jarang menggunakan media yang bervariasi dan kurang menarik bagi siswa. Tujuan penelitian untuk Mengembangkan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo.kepraktisan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo, Menguji keefektifan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton Mojo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE Analyze, Design, Development, implementation, dan Evaluation). Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur telah memenuhi kriteria dengan kesimpulan bahwa multimedia interaktif galeri budaya sudah valid, praktis dan sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran.*

Kata Kunci: *Galeri Budaya; Pengembangan; Multimedia Interaktif.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk terus dikembangkan karena pendidikan mencetak generasi bangsa yang berkualitas dan mampu mengikuti serta menghadapi segala perubahan teknologi yang terjadi. Maka guru berperan sebagai fasilitator harus menyediakan media pembelajaran yang efektif untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran siswa. Media pembelajaran adalah suatu alat media komunikasi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Silalahi (2020) "Media pembelajaran akan membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Saat proses pembelajaran baik luring maupun daring guru belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif. Menurut (Saputro, 2016) "Media pembelajaran interaktif berperan positif dalam meningkatkan pemahaman siswa saat proses pembelajaran". Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar baru sehingga dapat membentuk pengetahuannya sendiri. Media ini seperti yang dikemukakan oleh De Porter, dkk. (2019) bahwasanya, dengan mengembangkan media baik secara alami maupun interaktif dengan tambahan media berupa alat peraga dalam mengawali sebuah kegiatan belajar mengajar akan membentuk rangsangan visual mobilitas dan menyalurkannya melalui saraf, sehingga akan menimbulkan imajinasi-imajinasi bagi siswa. Keunggulan dari multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan antara lain, 1) memperjelas materi dengan gambar dan animasi yang menarik, 2) melatih kemampuan dengan berbagai kegiatan mencoba, 3) memotivasi siswa dengan berbagai bentuk penghargaan; 4) memberikan kebebasan pengguna untuk memilih materi yang akan dipelajari.

Pada saat implementasinya kebanyakan guru sekolah dasar belum dapat memanfaatkan dengan baik penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, "guru masih cenderung memakai metode ceramah dalam menyampaikan materi atau metode konvensional" (Agustini, 2016). "Tidak semua guru mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi" (Abdullah A.A dkk, 2018). Dikarenakan hal tersebut, proses pembelajaran baik luring maupun daring guru belum dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Di saat pembelajaran tatap muka guru cenderung memakai media buku saja ketika proses belajar mengajar. Penggunaan media tersebut membuat guru terbatas pada penyampaian materi pelajaran terutama pada materi keragaman budaya dan suku di Jawa Timur. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran tidak melibatkan siswa berpartisipasi secara aktif di waktu proses pembelajaran. Salah satu solusi yang bisa dilakukan merupakan dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif galeri budaya yang digunakan melalui handphone. Menurut Kumalasari (2018) "bahwa salah satu alternatif media pembelajaran yang menjadikan proses belajar mengajar menjadi berkualitas serta efisien merupakan dengan menggunakan media atau multimedia pembelajaran interaktif". Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif di harapkan bisa menambah wawasan dan pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPS dengan materi pokok keragaman budaya dan suku di Jawa Timur.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, dapat ditemukan permasalahan pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur, tidak adanya media menarik yang digunakan, siswa hanya mempelajari materi tersebut melalui buku paket dan tematik. Selain itu guru kurang memanfaatkan teknologi yang ada secara optimal. Maka tujuan pengembangan ini sebagai mengembangkan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton, untuk menguji kepraktisan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton, untuk menguji keefektifan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton. Galeri adalah suatu tempat yang berfungsi untuk menyajikan dan memamerkan benda atau hasil karya seni guna dikomunikasikan kepada masyarakat luas Duwika, K., & Paramasila, K. W (2019). Selain itu, galeri juga digunakan sebagai tempat penjual karya seni. Indonesia sendiri mempunyai total 34 provinsi, salah satunya adalah provinsi Jawa Timur. Di provinsi Jawa Timur itu sendiri merupakan provinsi yang memiliki beragam budaya, suku dan wilayah yang cukup besar. Budaya dan suku Jawa Timur mengutamakan keseimbangan, keselarasan dan keserasian dalam kehidupan sehari-hari. Budaya Jawa Timur mempunyai berbagai aneka macam keberagaman antara lain rumah adat di Jawa Timur, pakaian adat di Jawa Timur, kesenian di Jawa Timur, senjata di Jawa Timur, alat musik di Jawa Timur serta suku-suku yang berada di wilayah Jawa Timur.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Deni, S. (2014) dengan judul “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenai Ragam Budaya Indonesia Untuk Kelas V SDN Langenharjo 01 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati*” Penelitian milik ini mengembangkan media multimedia interaktif yang difungsikan untuk memberikan pemahaman siswa pada materi ragam budaya dalam pembelajaran IPS. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan multimedia interaktif. Namun dalam penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi yang diajarkan. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Teny Novita Sari menyatakan bahwa ada hasil peningkatan setelah diadakan post-test. Post-test yang dilakukan pada kelas kontrol sangat berbeda dengan kelas eksperimen. Nilai rata-rata post-test kelas kontrol adalah 73,75 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,50. Perbedaan dari media ini adalah terletak pada software yang diambil yaitu Macromedia Flash 8.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Nurdin & Hartati (2019) yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V*” ini mengembangkan media multimedia interaktif yang difungsikan untuk memberikan pemahaman siswa pada materi peristiwa sekitar proklamasi dalam pembelajaran IPS. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan multimedia interaktif. Namun dalam penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berbasis flowchart dan storyboard yang menggunakan software AutoPlay Media studio 7.0, Adobe flash professional CS5, Adobe Photoshop 8.0 untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi yang diajarkan. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Basori menyatakan bahwa ada hasil penelitian setelah melakukan validasi oleh ahli media sebesar 4,23 (sangat baik), dan kelayakan pada aspek validasi ahli materi sebesar 4,26 (sangat baik). Perbedaan dari media ini adalah terletak pada software yang diambil.

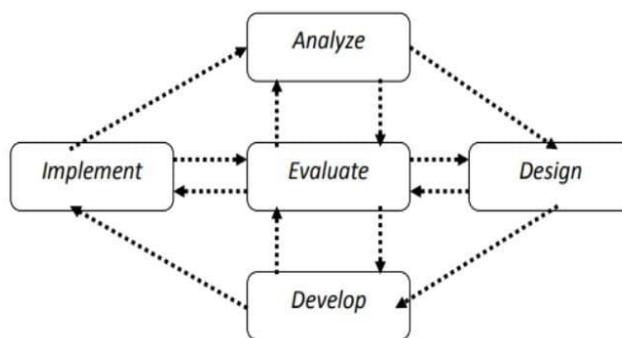
Peneliti ingin mengembangkan materi dari penelitian sebelumnya, dimana pada penelitian sebelumnya terdapat perbedaan pada media yang digunakan, objek penelitian serta metode yang digunakan. Oleh karenanya pada penelitian ini diharap peneliti dapat membuktikan dengan pengembangan media multimedia interaktif ini akan memberikan hasil yang layak juga yang diterapkan pada siswa kelas IV SDN Kraton. Karena setiap objek penelitian akan memberikan hasil yang berbeda tergantung bagaimana sistem mampu bekerja dan pemahaman siswa yang melakukan sistem pembelajaran ini. Dari hasil penelitian-penelitian yang ada diatas, untuk perbedaan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan multimedia pembelajaran interaktif akan dilaksanakan pada kelas IV SDN Kraton. Interaktif galeri budaya ini memanfaatkan berbagai fitur-fitur yang tersedia, namun jarang sekali digunakan oleh peneliti lain. Antara lain fitur penambahan character berbagai macam materi, petunjuk, gambar, video pembelajaran, animasi bergerak dan tombol aktif. Selain itu multimedia ini dapat diakses secara langsung oleh siswa melalui handphone masing-masing secara offline tanpa memerlukan internet. Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang diatas yaitu membahas pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS.

Menyikapi permasalahan yang ditemukan oleh peneliti tersebut, agar kegiatan belajar mengajar atau suatu pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) supaya menjadi lebih efektif serta berkualitas. Dengan melihat kebutuhan guru serta peserta didik, maka peneliti mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS dalam materi pokok yaitu keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur adalah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif galeri budaya. Tujuan dari penelitian ini, meliputi; (1) Mengetahui kevalidan multimedia pembelajaran interaktif pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton, (2) mengetahui kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton, dan (3) mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran interaktif pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kraton. Hipotesis dari penelitian ini adalah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian terkait pengembangan multimedia interaktif galeri budaya ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development). Dimana metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk kemudian diuji keefektifannya sehingga dapat bermanfaat ketika digunakan (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima fase yaitu Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2013).

Gambar 1.1 Tahap Model ADDIE. (Branch, 2013).



Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2023 pada SDN Kraton. yang berlokasi di desa Kraton, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri. Subjek penelitiannya guru dan siswa kelas IV sekolah Dasar. Data dikumpulkan melalui hasil wawancara, angket, serta soal evaluasi. Untuk mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan data menggunakan angket. Kemudian untuk mengukur tingkat keefektifan multimedia adalah dengan menggunakan soal tes (evaluasi). Data akan dianalisis dengan dua pendekatan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Berikut ini tahapan dalam menganalisis data yang dilakukan oleh peneliti:

a. Analisis Data Angket

Data hasil angket untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dihitung menggunakan rumus:

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

Keterangan:

TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh)

TSh = total skor maksimal

b. Analisis Data Keefektifan

Berikut langkah-langkah untuk menganalisis keefektifan dalam panduan Praktikum Multimedia menurut Praherdiono (2018) yaitu,

- 1) Memberikan skor jawaban pada setiap butir soal yang telah dikerjakan siswa berdasarkan rubrik penilaian yang telah dibuat.
- 2) Menjumlahkan skor yang telah diperoleh siswa.
- 3) Menghitung nilai yang diperoleh masing-masing siswa.
- 4) Mengkategorikan hasil tes lembar evaluasi (*post-test*) siswa berdasarkan KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 75
- 5) Menghitung persentase ketuntasan siswa pada *post-test*, dengan menggunakan rumus sebagai berikut;
- 6) Mengkategorikan persentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes lembar evaluasi (*post-test*) berikut

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Hasil Tes Lembar Evaluasi (*Post-Test*).

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
$x \geq 80\%$	Sangat Baik

$60\% \leq x < 80\%$	Baik
$40\% \leq x < 60\%$	Cukup
$20\% \leq x < 40\%$	Kurang
$x \leq 20\%$	Sangat Kurang

Dalam tabel 1 diatas didefinisikan bahwasannya, terdapat persentase pelaksanaan evaluasi dan digolongkan dalam 5 kategori sesuai dengan seberapa persen keterlaksanaannya. Dengan persentase $\geq 80\%$ maka masuk dalam kategori sangat baik, persentase $60\% \leq x < 80\%$ merupakan kategori baik, $40\% \leq x < 60\%$ merupakan cukup baik, $20\% \leq x < 40\%$ kurang baik, $\leq 20\%$ maka termasuk kategori sangat kurang. Berdasarkan analisis keefektifan di atas, Multimedia Interaktif Galeri Budaya Pada Materi Keberagaman Budaya dan Suku di Jawa Timur yang dihasilkan dapat dikatakan efektif apabila ketuntasan hasil tes lembar evaluasi (post-test) siswa memenuhi kriteria minimal “Baik”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian terkait pengembangan multimedia interaktif galeri budaya ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (2015). Sedangkan itu Alquryah (2014:22) berpendapat bahwa ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang menyajikan desain dasar yang sederhana dan mudah diterapkan pada sistem pembelajaran. Model ADDIE menggunakan lima fase pengembangan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Sebelum diimplementasikan multimedia pembelajaran interaktif galeri budaya ini terlebih dahulu melakukan perbaikan (revisi) sesuai dengan saran atau masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Revisinya meliputi:

- Penambahan petunjuk penggunaan yang jelas, sebelumnya tidak ada keterangannya.
- Pemilihan gambar perlu diserasikan, karena ada salah satu materi menggunakan foto kartun. Maka harus di ganti dengan foto asli.

Tabel 2. Desain Multimedia Interaktif Galeri Budaya.

Desain Sebelum Validasi	Desain Sesudah Validasi
	

	
	
	
<p>Baju pesa'an adalah baju adat khas dari Madura, provinsi Jawa Timur. Baju Pesa'an menjadi salah satu simbol utama yang menjadi wakil budaya baju adat Jawa Timur di Nusantara. Baju Pesa'an ini bisa digunakan pada acara-acara penting masyarakat Madura seperti acara upacara pernikahan ataupun acara penting lainnya.</p> 	<p>Baju pesa'an adalah baju adat khas dari Madura, Provinsi Jawa Timur. Baju pesa'an menjadi salah satu simbol utama yang menjadi wakil budaya baju adat Jawa Timur di Nusantara. Baju pesa'an ini bisa digunakan pada acara-acara penting masyarakat Madura seperti acara upacara pernikahan ataupun acara penting lainnya.</p> 



Produk multimedia interaktif yang dikembangkan telah di validasi oleh ahli media dan materi. Berikut ini hasil angket validasi media:

Tabel 3. Hasil Validasi Media.

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media						
1	Penggunaan media sebagai alternatif pembelajaran	√				
2	File mudah disimpan	√				
3	Kepraktisan penggunaan media		√			
4	Ketertarikan tampilan media	√				
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media		√			

6	Keefektifan penggunaan media	√	
Aspek Komunikasi Visual			
1	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)	√	
2	Tampilan gambar disajikan	√	
3	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	√	
4	komposisi warna		
	Keserasian pemilihan warna		√
5	6 Kerapian desain	√	√
7	Kemenarikan desain	√	
Aspek Kompatibilitas			
1	Kemudahan pemahaman siswa saat melihat isi materi yang ada pada media	√	
2	Dapat digunakan melalui handphone	√	
3	Dapat digunakan berulang kali	√	
Total Skor			70
Total Skor Maksimal			80
Kriteria Kelayakan			87,5%

Dari hasil validasi ahli media memperoleh persentase 87,5% dapat dikategorikan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi.

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur yang telah disajikan sesuai dengan kurikulum 2013					√
2	Materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur yang telah disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar					√
3	Materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur yang telah disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
4	Menampilkan gambar yang akurat dan sesuai dengan materi				√	
5	Kesesuaian gambar keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur					√
6	Kelengkapan gambar keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur					√
7	Bahasa kosakata yang mudah dipahami					√
8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami				√	
9	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami					√
10	Ketepatan soal evaluasi dengan materi					√
Jumlah Skor		48				
Skor Maksimal		50				
Persentase Skor		96%				

Dari hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 96% dapat dikategorikan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.

Tabel 5. Rekapitulasi Persentase Kevalidan.

Keterangan	Validasi Media	Validasi Materi
Presentase	87,5%	96%
Interpretasi skor	Sangat valid	Sangat valid

Rumus:

$$V = \frac{Va1 + Va2}{2}$$

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

$$V = 91\%$$

Keterangan:

V : Validitas gabungan

Va1 : Validitas dari ahli 1 (ahli media)

Va2 : Validitas dari ahli 2 (ahli materi)

Hasil validasi materi dan media didapatkan persentase 91% sehingga dinyatakan sangat valid dan baik untuk digunakan.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Guru Kelas (Kepraktisan).

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

Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa.

No	Aspek	Pernyataan	Jumlah siswa yang memilih	
			Ya	Tidak
1.	Tampilan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal	Apakah tampilan dan warna multimedia interaktif sudah bagus?	15	1
2.		Apakah kalimat di dalam multimedia interaktif galeri budaya sangat jelas untuk dibaca?	16	
3.		Apakah gambar dalam multimedia interaktif galeri budaya terlihat jelas untuk diamati?	16	
4.	Materi dalam media	Apakah penggunaan multimedia interaktif galeri budaya membuat kamu tertarik mempelajari materi?	16	
5.		Apakah multimedia interaktif galeri budaya dapat membuatmu mengingat materi?	14	2
6.		Apakah multimedia interaktif galeri budaya memudahkanmu	14	2

No	Aspek	Pernyataan	Jumlah siswa yang memilih	
			Ya	Tidak
7.	Penggunaan media	dalam belajar memahami materi? Apakah kamu suka jika pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang diterapkan di sekolahmu?	16	
8.		Apakah multimedia interaktif galeri budaya membuatmu tidak bosan untuk digunakan dalam mempelajari materi?	16	
9.		Apakah multimedia interaktif galeri budaya sesuai jika digunakan secara berkelompok?	16	
10.		Apakah kamu setuju jika multimedia interaktif galeri budaya digunakan dalam proses pembelajaran materi?	16	
Jumlah Skor			154	
Skor Maksimal			160	
Persentase Skor			96%	

Tabel 8. Hasil Uji Coba Luas.

N o	Nama Siswa	Nilai Post-Test	Kriteria
1	AHM	65	Rendah
2	CNS	75	Rendah
3	EAF	85	Sedang
4	IAS	100	Tinggi
5	KAU	85	Sedang
6	MDP	90	Tinggi
7	MAAS	80	Sedang
8	MRF	80	Sedang
9	MSNW	80	Sedang
10	MIE	75	Rendah
11	NAF	100	Tinggi
12	SA	90	Tinggi
13	SDD	75	Rendah
14	SPR	80	Sedang
15	UAK	95	Tinggi
16	VAP	60	Rendah
Jumlah Nilai		1.315	
Rata-Rata		82,1%	

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

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa mendapat nilai } \geq 70}{\text{Jumlah siswa yang ikut tes}} \times 100$$

$$= \frac{14}{16} \times 100 \%$$

$$= 87,5 \%$$

Hasil dari penilaian post-test yang dilakukan kepada 16 siswa SDN Kraton dari 16 siswa ada 2 siswa yang tidak tuntas, maka nilai yang diperoleh dengan persentase ketuntasan belajar klasikal (KBK) sebesar 87,5 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif galeri budaya sangat efektif untuk digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif galeri budaya diawali dengan mengumpulkan data atau informasi awal mengenai kondisi dan situasi siswa kelas IV SDN Kraton yang berlokasi di Desa Kraton, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa tidak adanya media menarik saat berlangsungnya proses pembelajaran, siswa hanya mempelajari materi tersebut melalui buku paket dan tematik. Dalam pembelajaran IPS capaian tujuan pembelajarannya adalah siswa dituntut untuk mengetahui keragaman budaya dan suku di Jawa Timur. Selain itu guru kurang memanfaatkan teknologi yang ada secara optimal ketika proses belajar mengajar.

Berdasarkan identifikasi masalah melalui studi pendahuluan akhirnya peneliti berinovasi mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur. Dalam multimedia ini terdapat 3 menu, meliputi: petunjuk, materi, video pembelajaran. Multimedia ini dapat diakses secara mandiri oleh siswa menggunakan smartphone masing-masing secara offline. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh AH Sanaky (2013) tujuan media pembelajaran salah satunya adalah meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan multimedia pembelajaran interaktif galeri budaya yang tahan lama, dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Media ini memiliki desain yang menarik, warna-warni namun tetap selaras dan mudah digunakan ketika belajar materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur. Pada penelitian ini menghasilkan tiga spesifikasi dalam menjawab rumusan masalah, diantaranya:

1. Spesifikasi Multimedia Interaktif Galeri Budaya

Adapun spesifikasi yang dimiliki multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut.

 - a. Pada penelitian ini menggunakan model penelitian R&D (Research and Development).
 - b. Adapun produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu multimedia interaktif galeri budaya.
 - c. Multimedia ini dilengkapi dengan video pembelajaran pada akhir bagian materi.
2. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Interaktif Galeri Budaya
 - a. Keunggulan Multimedia Interaktif Galeri Budaya

Multimedia interaktif galeri budaya memiliki keunggulan yaitu sebagai berikut.

 - 1) Sangat praktis untuk digunakan
 - 2) Mudah di simpan di hp
 - 3) Mudah dibawa kemana saja
 - 4) Menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi
 - 5) Dapat digunakan secara offline
 - b. Kelemahan Multimedia Interaktif Galeri Budaya

Multimedia interaktif galeri budaya memiliki kelemahan yaitu sebagai berikut.

 - 1) Materi yang ada dalam multimedia kurang bisa dijelaskan
 - 2) secara detail karena ukuran media yang kecil
 - 3) Multimedia mudah hilang jika penyimpanan memori penuh
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Multimedia Interaktif Galeri
 - a. Faktor Pendukung

Multimedia interaktif galeri budaya memiliki faktor pendukung pada saat proses penerapannya yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa memiliki pengetahuan awal tentang materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur
 - 2) Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar menggunakan multimedia interaktif galeri budaya
 - 3) Selain bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran offline karena tidak menggunakan internet
 - 4) Serta juga dapat digunakan untuk pembelajaran daring/online.
- b. Faktor Penghambat
- 1) Tidak semua handphone siswa dapat menggunakan multimedia interaktif galeri budaya
 - 2) Terdapat siswa yang tidak memiliki handphone untuk dibawa ke sekolah.
 - 3) Terdapat siswa yang hyperaktif sehingga mengganggu teman yang sedang konsentrasi dalam menggunakan media ini

Pada hakekatnya penelitian ini menunjukkan bahwasannya ada kelayakan dalam mengembangkan multimedia interaktif ini dengan persentase 91% sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi signifikansi dalam penelitian ini. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Basori pada tahun (2015) dan Ika Teny Novita Sari (2014) juga menunjukkan signifikansi yang layak, maka dapat disimpulkan bahwasannya pengembangan media dapat dibuktikan oleh setidaknya tiga penelitian bahwa dengan cara seperti ini dianggap lebih efektif dan akan terus berkembang secara optimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Kevalidan yang diperoleh hasil validasi sebesar 87,5% untuk media dan 96% untuk materi. Keseluruhan memperoleh persentase sebesar 91%, yang artinya Multimedia interaktif galeri budaya berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan. Hasil angket respon guru kelas IV SDN Kraton diperoleh persentase 86%. Sedangkan hasil respon siswa kelas IV SDN Kraton juga dinyatakan sangat baik karena diperoleh persentase 96%. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini dikategorikan sangat praktis, sangat baik dan dapat menarik minat siswa. Hasil dari penilaian post-test yang dilakukan kepada 16 siswa kelas IV SDN Kraton terdapat 2 siswa yang tidak tuntas. Rata-rata siswa mendapatkan nilai 82,1%. Sehingga memperoleh persentase Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) sebesar 87,5%.

DAFTAR RUJUKAN

- A.M Sadirman (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Abdullah A.A., Shanti, W., & Shalikhah, D (2018) Critical Thinking Ability Through Experimental Learning in The Calculus Class. *Journal of Physics: Conference Series*, 1613 (1), 1-6
- Abdullah, R., & Silalahi, J (2020) The Independence Learning and Learning Outcomes of Mathematical Analysis of Students at Civil Engineering Department, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Padang. *Journal of Physics: Conference Series* 1456 (2020), 1-8
- Akbar Sa'dun (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Akbar, T. N. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi Guided Inquiry Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan*, 1(6), 1120-1126.
- Ali Mudlofitri, Evi Fatimatur Rusydiyah. (2015). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Benny. (2019). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat

- Deni, S. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Kelas V Di SD Negeri Sleman 1. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7, 562–570
- DePorter, B.; Reardon, M.; & Singer-Nourie, S. (2019). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Mizan Media Utama.
- Duwika, K., & Paramasila, K. W. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Hybrid Bernuansa Karakter Bali “Cupak-Gerantang” Pada Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi. *Journal of Education Technology*, 3(4), 301.
- Nurdin & Hartati (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang
- Praherdiono, H., & Adi, E. P. (2018). *Panduan Praktikum Multimedia*. Malang: FIP UM.
- Saputro, H.D., & Andrizal A (2016) Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK INVOTEK: *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 18. 25-30.
- Sari Permanda, Alpusari, M., & Noviana, E. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint pada mata pelajaran IPA kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru
- Sudjana, Nana. 2018. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono, D. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: PT Alfabet