

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MATERI ORGAN PEREDARAN DARAH MANUSIA PADA SISWA KELAS V DI SDN 018 TARAKAN

Abdul Rahman¹, Degi Alrinda Agustina², Kadek Dewi Wahyuni Andari³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 15-01-2024

Disetujui: 26-02-2024

Kata kunci:

Research and Development,
Ilmu Pengetahuan Alam,
Materi Organ Peredaran Darah
Manusia,

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran dengan materi organ peredaran darah manusia yang tepat untuk diimplementasikan pada siswa kelas 5 jenjang sekolah dasar. Produk ini akan diuji kelayakannya yang ditinjau dari validator ahli media, materi, bahasa dan praktisi. Penelitian ini juga akan meninjau respon siswa terhadap hasil implementasi. Jenis penelitian yang digunakan yakni *Research and Development* mengacu pada tahapan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di kelas 5 sekolah dasar negeri 018 Tarakan. Hasil penelitian tentang kelayakan produk ini diperoleh nilai perolehan persentase rata-rata 96% berada pada kategori sangat layak. Selanjutnya hasil respon siswa uji coba terbatas diperoleh sebesar 94% dengan kategori sangat menarik, sedangkan hasil respon siswa pada uji coba pemakaian sebesar 96% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil validator ahli materi, media, bahasa, praktisi, serta hasil respon siswa, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif dinyatakan layak dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran.

Abstract: *This research aims to develop a product of learning media with material on human circulatory organs that is appropriate for implementation in grade 5 elementary school students. This product will be tested for its feasibility in terms of media, material, language, and practitioner expert validators. This research will also review student responses to implementation results. The type of research used is research and development, referring to the stages of the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted in class 5 of state elementary school 018 Tarakan. The results of research on the feasibility of this product obtained an average percentage gain value of 96% in the very feasible category. Furthermore, the student response results from the limited trial were 94% in the very interesting category, while the student response results in the usage trial were 96% in the very interesting category. Based on the results of material, media, language, practitioner expert validators, as well as the results of student responses, it was concluded that interactive multimedia learning media was declared suitable and interesting to use in the learning process.*

Alamat Korespondensi:

Degi Alrinda Agustina,
Universitas Borneo Tarakan
Jl. Amal Lama No.1 Kel, Pantai Amal, Kec. Tarakan Tim., Kota Tarakan, Kalimantan Utara
degi1908@borneo.ac.id
085738363073

PENDAHULUAN

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Materi Organ Peredaran Darah Manusia pada Siswa Kelas V di SDN 018 Tarakan

Pendidikan ditempuh dengan proses pembelajaran dengan melakukan kegiatan berupa adanya interaksi yang terjadi di antara guru dan peserta didik pada saat pemberian materi di kelas berlangsung. Hal ini berlaku untuk pembelajaran yang diberikan mulai dari tahapan anak usia dini sampai pada tingkat perguruan tinggi. Proses pembelajaran tentunya terjadi ketika adanya proses interaksi melalui kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan di antara guru dan siswa. Dari kegiatan inilah keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan mereka ditentukan. Selain itu, adanya proses pembelajaran yang terjadi juga dapat dilihat dari adanya perubahan di mana siswa menjadi tahu akan sesuatu yang baru dan mahir akan keterampilan yang baru atau semakin paham dan mahir terhadap pengetahuan yang sebelumnya ia miliki (Supriatin & Nasution, 2017).

Berdasarkan kurikulum sekolah diatur pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2020, tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 19, dimuat bahwa kurikulum seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, serta bahan pelajaran sehingga cara yang digunakan menjadi pedoman penyelenggaraan aktivitas pembelajaran mencapai tujuan pendidikan. Saat ini kurikulum 2013 harus dilaksanakan di tengah pandemi Covid-19 dengan melaksanakan pembelajaran daring. Peran seorang guru mengendalikan proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Belajar adalah proses yang kompleks, di mana seseorang secara fisik dan mental terlibat sepanjang hidupnya. Proses belajar merupakan hasil dari interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pembelajaran dapat terjadi kapan saja, dimana saja. Salah satu tanda seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar adalah adanya perubahan perilaku. Ini termasuk perubahan

dalam pengetahuan, keterampilan, dan kemahiran di tingkat sikapnya. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran adalah siswa, guru, pustakawan, kepala sekolah, bahan atau bahan (buku, modul, majalah, rekaman video atau audio, dan lain-lain), Hal ini dipengaruhi oleh lingkungan (Sodik dkk., 2019).

Media pembelajaran yang akan dikembangkan ditujukan untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini sudah sangat maju. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini jarang dimanfaatkan oleh guru karena kurangnya pengetahuan guru tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Diharapkan dengan adanya alat peraga multimedia interaktif ini dapat membantu dan mempermudah dalam interpretasi bahan ajar oleh guru serta meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran yang ada guna mencapai hasil belajar yang baik khususnya dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk Peredaran Darah Sehat.

Dari hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas 5 SDN 018 Tarakan diperoleh informasi bahwa sekolah menerapkan kurikulum 2013, dimana pada saat proses pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator yang dapat memfasilitasi agar peserta didik dapat lebih aktif. Namun kenyataannya, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dibandingkan menggunakan media pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran daring, pembelajaran lebih berpusat kepada guru sehingga mengakibatkan siswa cenderung lebih pasif hal ini juga berdampak akan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berinisiatif untuk mengembangkan multimedia interaktif, dengan menggunakan bantuan *software Powerpoint*.

Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian terdahulu yang meneliti media interaktif, menurut (Latip & Faisal, 2021) dengan hasil penelitian menyatakan multimedia interaktif mempengaruhi dalam motivasi belajar siswa dalam belajar. Menurut Firdaus Zakaria Fandu dengan hasil penelitian bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan untuk, dan efektif gunakan untuk meningkatkan. Menurut (Dwiqi dkk., 2020) pembelajaran multimedia interaktif berada pada kualifikasi sangat baik dan layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sangat efektif untuk menarik minat siswa dalam belajar dan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model yang memiliki desain sistem yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini sesuai dengan singkatan namanya, terdiri dari lima fase rancangan instruksional, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali yakni uji coba produk terbatas dengan skala terbatas dan uji coba lapangan. Pada uji coba produk terbatas dilakukan 5 siswa kelas V D, sedangkan uji coba lapangan dilakukan sebanyak 24 siswa kelas V B.

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang digunakan untuk data. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket respon siswa. Lembar validasi yang digunakan untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan. Produk yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi, sebelum dilakukan uji coba produk. Angket respon siswa diberikan kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui kemenarikan siswa terhadap

kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif. Angket diberikan setelah uji coba pemakaian dan diisi sesuai dengan petunjuk yang diberikan data diperoleh dengan menggunakan lembar angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan.

Teknik analisis data yang digunakan dengan cara teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang dihimpun dari pendapat dan saran pada validator maupun siswa. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari hasil skor lembar validasi dan lembar angket respon siswa kemudian disesuaikan dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Analisis validasi para ahli pada pengembangan multimedia interaktif ini mendapatkan data berdasarkan angket validasi dan dihitung persentasenya pada rumus di bawah ini.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Hasil perhitungan rumus diatas maka dicocokkan dengan kriteria yang sesuai dengan tabel berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Presentase (%)	Kriteria
0-20%	Tidak Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber: Menurut (Syafira & Damayanti, 2020) dalam sugiyono (2017)

Analisis respon siswa bertujuan untuk melihat respon kemenarikan siswa terhadap multimedia interaktif. Data yang diperoleh menggunakan di bawah ini

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Hasil perhitungan rumus diatas maka dicocokkan dengan kriteria yang sesuai dengan tabel berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Respon Siswa

Presentase (%)	Kriteria
0-20%	Tidak menarik
21%-40%	Kurang menarik
41%-60%	Cukup menarik
61%-80%	menarik
81%-100%	Sangat menarik

Sumber: Menurut (Syafira & Damayanti, 2020) dalam sugiyono (2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran Multimedia Interaktif pada materi Organ Peredaran Darah Manusia yang digunakan pada kelas 5. Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh para ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan juga ahli praktisi. Selain itu juga media ini juga diuji coba juga terhadap siswa untuk mengetahui seberapa besar karakteristik siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan angket respon siswa.

Analysis (Analisis)

Analisis merupakan fase awal dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari analisis yang telah dilakukan guna sebagai pedoman dan juga pertimbangan-pertimbangan dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN 018 Tarakan, diperoleh guru lebih sering menggunakan metode ceramah dibandingkan menggunakan media pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran yang dilakukan secara *online* (dalam jaringan), pembelajaran lebih berpusat kepada guru sehingga mengakibatkan siswa cenderung lebih pasif. Hal ini juga berdampak akan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Kurangnya penggunaan media yang digunakan dalam

proses pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam menerima materi pembelajaran sehingga siswa merasa pembelajaran dikelas sangat monoton dan membosankan.

Design (Desain)

Pada fase ini dilakukan perencanaan dalam membuat *draft* media pembelajaran multimedia interaktif, yang dimana dalam tahapan ini terdiri atas yaitu; 1) pemetaan kompetensi dasar media pembelajaran multimedia interaktif, 2) pembuatan kerangka media pembelajaran multimedia interaktif, 3) menentukan desain tampilan media pembelajaran multimedia interaktif.

Development (Pengembangan)

Pada fase ini peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap pengembangan ini terdiri dari : 1) melakukan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif, 2) melakukan validasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Berikut adalah uraian terhadap pada bagian pengembangan:

a. Validasi Ahli Media

Media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti selanjutnya divalidasi oleh ahli media. Validasi media dilakukan oleh seorang dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Borneo Tarakan. Validasi dilakukan sebanyak dua kali untuk mendapatkan hasil media yang layak untuk digunakan di sekolah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh validator media diperoleh oleh komentar dan juga saran terhadap media pembelajaran multimedia interaktif yaitu; 1) sebaiknya latar belakang yang di gunakan menyesuaikan dengan materi yang ada; 2) soal pada media pembelajaran multimedia interaktif sebaiknya bagian soal dihapus latar belakang titik-titiknya; 2) diakhir media pembelajaran multimedia interaktif dibuatkan tombol keluar (*exit*). Hasil validasi media disajikan dalam Tabel 3. Hasil Validator Ahli Media berikut:

No	Validator	Nomor Indikator	Jumlah Skor
1	Layak	1,2,3,4,5,6,,8,9,10	36

2	Sangat layak	7	5
total		41	

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif memperoleh skor 41. Validator media menyatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif layak digunakan dilapangan tanpa revisi. Kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan kriteria yang dimana hasil perolehan persentase dengan nilai 82% berada dengan kategori sangat layak. Hasil media dengan kategori sangat layak didapat apabila hasil persentase berada pada 81% - 100%. Hal ini sesuai dengan pendapat (Oktafiani dkk., 2020) bahwa media pembelajaran dikatakan layak apabila mencakup beberapa indikator di antaranya, kemampuan media dalam menarik perhatian siswa dan kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari. Pernyataan Akbar sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Purwanti (2019:111) yang menyatakan

bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak apabila desainnya menarik dan media dapat digunakan kembali.

b. Validasi Ahli Bahasa

Media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti selanjutnya divalidasi oleh ahli bahasa. Validasi bahasa dilakukan oleh seorang dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Borneo Tarakan. Validasi yang dilakukan sebanyak satu kali untuk mendapatkan hasil media yang layak untuk digunakan di sekolah. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator bahasa, tidak diperoleh komentar dan juga saran terhadap media pembelajaran multimedia interaktif, hasil dari validasi bahasa disajikan dalam Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa berikut:

No	Validator	Nomor Indikator	Jumlah Skor
1	Layak	4	4
2	Sangat layak	1,2,3,5,6,7,8,9,10	45
total		49	

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli bahasa, media pembelajaran multimedia interaktif memperoleh skor 49. Validator bahasa menyatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif layak digunakan dilapangan dengan revisi dan saran. Kelayakan bahasa yang terdapat pada media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan kriteria yang dimana hasil prolehan persentase 98% berada pada kategori sangat layak. Hasil media dengan kategori sangat layak didapat apabila hasil persentase pada 81% - 100%. Hasil validasi Bahasa memperoleh presentase 98% dengan kategori sangat layak, diketahui dari contoh-contoh penjelasan yang ada pada media pembelajaran Multimedia interaktif yang telah relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa dan jbaran materi

yang terdapat pada media pembelajaran multimedia interaktif telah cukup memenuhi tuntutan kurikulum. Hal ini sesuai dengan pendapat Akbar (Permana & Nourmavita, 2017) bahwa media pembelajaran dikatakan layak apabila 44 mencakup beberapa indikator di antaranya, contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai dan jbaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum.

c. Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran Multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti selanjutnya divalidasi oleh ahli materi. Validasi materi dilakukan oleh seorang dosen jurusan Pendidikan Biologi di Universitas Borneo Tarakan. Validasi dilakukan sebanyak dua kali

untuk mendapatkan hasil media yang layak untuk digunakan disekolah. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator materi, diperoleh komentar dan juga saran terhadap media pembelajaran Multimedia Interaktif yaitu 1) Perbaiki penulisan; 2) Penyesuaian KD dan

Indikator dalam rancana pelaksana pembelajaran; 3) kemudian penyesuaian pembuatan soal dalam media pembelajaran multimedia interaktif. Hasil dari validasi materi disajikan dalam Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi berikut:

No	Validator	Nomor Indikator	Jumlah Skor
1	Layak	1,2,3,7,8	20
2	Sangat layak	4,5,6,9,10	25
Total			45

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli Materi, media pembelajaran multimedia interaktif memperoleh skor 45.

Validator Materi menyatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak digunakan dipelangan dengan revisi dan saran. Kelayakan Materi yang terdapat pada media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan kriteria yang dimana hasil prolehan persentase 90% berada pada kategori sangat layak. Hasil media dengan kategori sangat layak didapat apabila hasil persentase pada 81% - 100%. Hasil validasi materi memperoleh presentase 90% dengan kategori sangat layak, diketahui dari contoh-contoh penjelasan yang ada pada media pembelajaran Multimedia interaktif yang telah relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa dan jabaran materi yang terdapat pada media pembelajaran powerpoint interaktif telah cukup memenuhi tuntutan kurikulum. Hal ini

sesuai dengan pendapat (Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran dikatakan layak apabila 44 mencakup beberapa indikator di antaranya, contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai dan dan jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum.

d. Validasi Ahli praktisi

Media pembelajaran Multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti selanjutnya divalidasi oleh ahli materi. Validasi Praktisi dilakukan oleh guru di Sekolah Dasar Validasi dilakukan sebanyak satu kali untuk mendapatkan hasil media yang layak untuk digunakan disekolah.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator Praktisi, tidak diperoleh komentar dan juga saran terhadap media pembelajaran multimedia interaktif, hasil dari validasi bahasa disajikan dalam Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Praktisi berikut:

No	Validator	Nomor Indikator	Jumlah Skor
1	Layak	1,2,3,7,8	20
2	Sangat layak	4,5,6,9,10	25
Total			45

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli Praktisi, media pembelajaran multimedia interaktif memperoleh skor 45.

Validator Praktisi menyatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak digunakan dipelangan dengan revisi dan saran. Kelayakan praktisi yang

terdapat pada media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan kriteria yang dimana hasil prolehan persentase 96% berada pada kategori sangat layak. Hasil media dengan kategori sangat layak didapat apabila hasil persentase pada 81% - 100%. Hasil dari penilaian validasi praktisi memperoleh presentase sebesar 96% dengan kriteria sangat

menarik, diketahui dari kemudahan siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran multimedia interaktif, memberikan pemahaman dan kesan yang menarik bagi siswa serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sari dkk., 2021) bahwa kemampuan media pembelajaran dapat dioperasikan, mampu memberi pemahaman dan kesan menarik bagi

peserta didik dan kemampuan media dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Rekapitulasi persentase skor kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif yang dapat di peroleh dari validator ahli media, materi, dan juga bahasa dapat dilihat pada Tabel 7. Rekapitulasi Aspek Kelayakan berikut:

No	Validator	Persentase skor	Kategori
1	Validator Media	82%	Sangat Layak
2	Validator Bahasa	98%	Sangat Layak
3	Validator Materi	90%	Sangat Layak
4	Validator Paktisi	96%	Sangat layak
Rata-rata			Sangat Layak

Implementation (Implementasi)

Fase implementasi ini dilakukan berupa produk yang telah dikembangkan yakni media pembelajaran multimedia interaktif setelah melalui tahap validasi ahli, mulai dari validasi media, bahasa, dan juga bahasa, setelah itu peneliti melakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan tersebut. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba terbatas dan juga uji coba pemakaian. Berikut adalah uraian dari uji coba terbatas dan juga uji

coba pemakaian pada media pembelajaran multimedia interaktif.

a. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2022 terhadap 5 siswa kelas 5.C SDN 018 Tarakan. Pengumpulan data terkait kemenarikan penggunaan media pembelajaran Multimedia interaktif terhadap siswa dilakukan dengan penyebaran angket. Hasil uji coba terbatas disajikan pada Tabel 8. Hasil Angket Ketertarikan Uji Coba Terbatas berikut:

No	Hasil Uji Coba	Nomor Indikator	Jumlah Skor
1	Sangat layak	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	237
Total			237

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan, media pembelajaran Multimedia Interaktif memperoleh skor 237. Tingkat kemenarikan siswa yang diperoleh pada saat uji coba terbatas berada pada kategori sangat menarik terhadap media pembelajaran multimedia interaktif. Hasil dari validasi dan juga hasil angket ketertarikan berdasarkan uji coba produk menyatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak dan juga sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran. Indikator angket respon

siswa mengacu pada kemenarikan siswa belajar menggunakan media pembelajaran Multimedia interaktif. Indikator-indikator pada angket respon siswa dimodifikasi dari (Hadijah, 2018). Uji coba produk terhadap 5 siswa didapatkan hasil analisis termasuk dalam kategori sangat menarik.

Siswa kelas V-C SDN 018 Tarakan sangat antusias dengan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif. Berdasarkan komentar dan saran pada angket respon siswa yang diberikan setelah

menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Pada uji coba terbatas siswa memberikan komentar dan saran, yaitu siswa menyukai dan lebih aktif belajar menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif. Hal ini dibuktikan dengan hasil presentase yang diperoleh sebesar 94% dengan kriteria sangat menarik, diketahui dari penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif yang membuat siswa merasa senang sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat (Hadijah, 2018) bahwa kemampuan media menciptakan rasa senang siswa dan kemampuan media untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan sendiri. Pernyataan Akbar sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hernaningtyas dkk., 2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang

dikembangkan dinyatakan menarik apabila kegiatan belajar lebih menyenangkan dan media dapat meningkatkan motivasi belajar.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan produk akhir media pembelajaran multimedia interaktif dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2022 terhadap siswa kelas 5.B di SDN 018 Tarakan. Pengumpulan data terkait kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran Multimedia interaktif dilakukan dengan penyebaran angket yang nantinya akan diisi langsung oleh siswa yang setelah menggunakan media pembelajaran Multimedia interaktif. Hasil uji coba terbatas disajikan pada Tabel 9. Hasil Ketertarikan Uji Coba Pemakaian berikut:

No	Hasil Uji Coba	Nomor Indikator	Jumlah Skor
1	Sangat layak	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	1057
Total			1057

Berdasarkan hasil uji coba Pemakaian yang telah dilakukan, media pembelajaran Multimedia Interaktif memperoleh skor 1057. Hasil dari validasi dan juga hasil angket kemenarikan berdasarkan uji coba produk menyatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak dan juga sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan komentar dan saran pada angket respon siswa yang diberikan setelah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Pada uji coba pemakaian siswa memberikan komentar dan saran, yaitu media pembelajaran multimedia interaktif sangat bagus dan efektif digunakan dalam pembelajaran, mampu menarik perhatian siswa sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian pada langkah uji coba Pemakaian memperoleh presentase sebesar 96% dengan kriteria sangat menarik, diketahui dari penggunaan media pembelajaran Multimedia interaktif yang membuat siswa tertarik untuk belajar dan memahami materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat

(Hadijah, 2018) bahwa ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan dan kemampuan media membantu siswa memahami informasi. Pernyataan Akbar sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putra, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan menarik komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif), serta terjadi interaktivitas siswa dengan media.

Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba pemakaian yang telah dilakukan diperoleh skor kemenarikan siswa berdasarkan angket yang telah diberikan. Hasil uji coba terbatas dan uji coba pemakaian menunjukkan bahwa hasil dari uji coba tersebut memperoleh hasil yang menyatakan bahwa siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran multimedia interaktif. Komentar yang diberikan terhadap media pembelajaran Multimedia Interaktif pun sangat baik, secara umum hasil dari komentar guru memberi kesan positif terhadap media

pembelajaran Multimedia interaktif, dengan penggunaan media pembelajaran Multimedia interaktif pun membuat siswa jadi bersemangat dalam melakukan pembelajaran dikelas. Meskipun selama proses uji coba didapatkan hasil angket sangat menarik dan juga komentar positif terhadap media pembelajaran Multimedia interaktif.

Media pembelajaran Multimedia ini memiliki kelebihan yaitu 1) Media ini membuat pembelajaran menjadi inovatif sehingga tidak memberikan rasa jenuh kepada siswa ketika pembelajaran; 2) Media pembelajaran ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa ketika mengaplikasikan media pembelajaran; 3) Media pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja; 4) Media pembelajaran ini sangat mudah digunakan karena media ini memiliki petunjuk penggunaan; 5) media ini menarik karena dilengkapi audio dan gambar bergerak. Meskipun demikian media interaktif power point dan google form ini memiliki kekurangan yaitu 1) Media pembelajaran multimedia interaktif ini hanya dapat digunakan dengan menggunakan laptop atau komputer; 2) Media interaktif ini memerlukan waktu pembuatan yang sedikit lama.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan media pembelajaran Multimedia Interaktif yang ditinjau melalui tahap validasi ahli media, ahli materi, dan juga ahli bahasa. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media mencapai presentase 82%, validasi materi mencapai presentase 90%, dan validasi bahasa mencapai presentase 98% validasi praktisi mencapai presentase 96%. Berdasarkan hasil tersebut maka, media pembelajaran Multimedia Interaktif tema 4 subtema 3 pembelajaran 2 untuk siswa kelas V SDN 018 Tarakan sangat layak untuk digunakan.

2. Angket kemenarikan siswa menyatakan bahwa tingkat kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif berada pada kategori sangat tertarik terbukti dengan persentase angket kemenarikan siswa pada uji coba produk awal sebesar 94% dan uji coba pemakaian sebesar 96% dengan kategori sangat tertarik.

Saran

Saran yang ditunjukkan pada peneliti pengembangan ini ditunjukkan kepada siswa, guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, diharapkan media pembelajaran multimedia Interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pada proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi dalam belajar.

2. Bagi Guru, diharapkan media pembelajaran multimedia Interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran jadi lebih menarik, agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

3. Bagi Sekolah, diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap sekolah guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran multimedia Interaktif dengan materi pembelajaran lainnya.

REFERENSI

- Arfiyani, M. C. P. & R. (2019). No PENGIMPLEMENTASIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR Mila. *Jurnal Edutech Undiksha*, 27037, 131–149.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan

- Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- HADIJAH, S. (2018). ANALISIS RESPON SISWA DAN TERHADAP PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA. 5(2), 44–68.
- Hernaningtyas, I. S., Susetyarini, R. E., & Widodo, R. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (Mic) Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(4), 256. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol1.no4.256-266>
- Latip, A., & Faisal, A. (2021). Upaya Peningkatan Literasi Sains Siswa melalui Media Pembelajaran IPA Berbasis Komputer. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 444. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1179>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540.
- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 10(2), 79–85. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>
- Putra, I. M. J. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Pendekatan Kontekstual Materi Sumber Energi Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 57–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32356>
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Sari, P. R., Tusyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). DAMPAK PEMBELAJARAN DARING BAGI SISWA SEKOLAH DASAR SELAMA SELAMA COVID-19 Universitas Veteran Bangun Nusantara , Sukoharjo. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–15.
- Sodik, M., Sahal, Y. F. D., & Herlina, N. H. (2019). Pengaruh Kinerja Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Alquran Hadis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.359>
- Supriatin, A., & Nasution, A. R. (2017). Implementasi Pendidikan Multikultural Dalam Praktik Pendidikan Di Indonesia. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i1.785>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

