

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA (KABIN) UNTUK SISWA KELAS IV SDN 1 TRIRENGGO BANTUL YOGYAKARTA

INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING DEVELOPMENT OF CULTURAL DIVERSITY IN INDONESIA (KABIN) FOR STUDENTS CLASS IV AT SDN 1 TRIRENGGO BANTUL YOGYAKARTA

Oleh: Lilik Lestari, Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNY
lilik.lestari2015@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah sistematis pengembangan dan mengetahui tingkat validitas dan kualitas dari multimedia Keragaman Budaya Indonesia. Penelitian dan pengembangan (*research and development*) ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan mengadopsi 9 langkah. Pengembangan ini menghasilkan multimedia interaktif Keragaman Budaya Indonesia dalam bentuk aplikasi. Instrument yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Penilaian yang diperoleh ahli materi adalah 4,2 (Sangat Tinggi), penilaian ahli media mendapatkan skor 4,38 (Sangat Tinggi), uji coba awal 90% (Sangat Tinggi), uji coba lapangan mendapat skor 93% (Sangat Tinggi), uji pelaksanaan lapangan mendapat skor 96,6% (Sangat Tinggi). Berdasarkan pada hasil penilaian tersebut maka, maka multimedia pembelajaran interaktif keragaman budaya Indonesia dikatakan layak digunakan guna membantu kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: *multimedia pembelajaran interaktif, keragaman budaya Indonesia*

Abstract

This study aims to determine the systematic steps of development and determine the level of validity and quality of Indonesian Cultural Diversity multimedia. This research and development use the Borg and Gall development model by adopting 9 steps. This development produced interactive multimedia learning on Indonesian Cultural Diversity in the form of application. The instruments used to obtain information in this study were observation, interviews, documentation, and questionnaires. The evaluation obtained by material experts was 4.2 (Very High), assessment of media experts received a score of 4.38 (Very High), initial trial of 90% (Very High), field trials received a score of 93% (Very High), test the implementation of the field got a score of 96.6% (Very High). Based on the results of the assessment, the interactive learning multimedia of Indonesian cultural diversity is said to be appropriate to be used to assist learning activities.

Keywords: interactive multimedia learning, Indonesian cultural diversity

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan kemajemukannya, yang terdiri dari berbagai suku bangsa. Berbagai macam suku bangsa memiliki keragaman budaya yang berbeda dengan ciri dan keunikan tersendiri. Ciri dan keunikan dari masing-masing daerah yang membuat budaya itu berbeda dan menjadikannya unik. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, budaya negeri sendiri mulai tergusur oleh budaya-budaya barat. Budaya sendiri dianggap kuno dan malu untuk mengakui budaya sendiri. Lama-kelamaan, budaya asli Indonesia akan hilang dan tidak dikenali lagi oleh bangsanya sendiri.

Pemerintah mengambil tindakan dengan menanamkan dan memperkenalkan nilai-nilai kebudayaan Indonesia melalui pendidikan sedari dini. Seperti yang tercantun dalam undang-undang no. 20 tahun 2003 pasal 1 tentang Pendidikan Nasional mendefinisikan pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mewakili kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pengenalan kebudayaan dimasukkan dalam mata pelajaran IPS dan di kenalkan pada saat siswa kelas IV Sekolah Dasar. Perkenalan materi kebudayaan dimuat dalam buku tematik tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” dalam subtema dua “Keragaman Budaya Indonesia”.

Budaya menurut J.J Honingman (Koentjaraningrat, 2000: 181) merupakan seluruh cara kehidupan dari masyarakat yang tidak hanya mencakup sebagian cara hidup. Kebudayaan berpusat pada berbagai aspek kehidupan melalui cara-cara yang berlaku, kepercayaan dan sikap, juga merupakan hasil dari kegiatan manusia yang khas pada suatu masyarakat atau kelompok. J.J Honingman membedakan kebudayaan menjadi tiga, yaitu “gejala kebudayaan, yaitu *ideas*, *activities*, dan *artifacts*. Materi yang terdapat dalam subtema dua yaitu mengenai tarian adat, rumah daerah, pakaian daerah, dan lagu daerah. Berdasarkan tiga kategori budaya yang dijelaskan, maka masuk dalam *artifacts* atau hasil karya manusia. Materi keragaman budaya Indonesia yang termuat sangatlah luas.

Berdasarkan pada observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas IV, SDN 1 Tlirenggo, Bantul, Yogyakarta didaatkan beberapa masalah. Kegiatan pembelajaran yang terjadi masih kurang variatif, guru masih megandalkan buku pegangan untuk mengjarkan materi. Metode yang digunakan dalam mengajar masih *teacher centered* dan kurang memanfaatkan media yang ada sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. sekolah tersebut memiliki LCD yang kurang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran, maka dari itu dibutuhkan pembaruan dalam pembelajaran. masalah tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan multimedia interaktif dalam pembelajaran. materi keragaman budaya Indonesia

yang luas dapat dirangkum dengan ringkas dalam multimedia dan gambar yang ada akan lebih berwarna dan bagus dibandingkan yang ada di buku pegangan.

Karakteristik siswa yang berbeda dalam belajar juga menjadi pengaruh yang besar, sehingga guru tidak bisa mengatasi atau memperlakukan setiap siswa dengan sama. Multimedia pembelajaran interaktif dapat menggabungkan beberapa unsur seperti teks, audio, gambar, video, dan animasi, karenanya maka akan lebih memudahkan guru dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran. menurut Daryanto, (2010:51) multimedia dibagi menjadi dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. multimedia interaktif dilengkapi oleh alat pengontrol sehingga pengguna bisa mengoperasikan media pembelajaran sesuai dengan keinginannya. Pemanfaatan teknologi seperti multimedia interaktif, diharapkan dapat membantu pembelajaran dan dapat meraih tujuan pembelajaran dengan lebih efisien.

Berdasarkan pada latar belakang diatas maka peneliti mengembangkan multimedia interaktif keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SDN 1 Trirenggo, Bantul, Yogyakarta. Peneliti menggunakan model pengembangan Borg *and* Gall dengan mengadopsi sembilan langkah. Tujuan dari penelitian adalah untuk menghasilkan produk multimedia interaktif keragaman budaya Indonesia (KABIN) yang layak untuk memfasilitasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Hasil dari penelitian ini adalah produk multimedia interaktif Keragaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SDN I Trirenggo, Bantul, Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg *and* Gall yang memiliki sepuluh tahapan, namun peneliti hanya mengadopsi sembilan langkah dikarenakan keterbatasan peneliti.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2019 di kelas IV SDN I Trirenggo yang berawalatkan Klembon, Trirenggo, Kecamatan Bantul, Gempolan Kulon, Trirenggo, Kec. Bantul, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55714.

Subjek dan Jenis Data Penelitian

1. Subjek Uji Coba

Penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan siswa kelas IV SDN I Trirenggo, Bantul, Yogyakarta. Ahli materi dan media akan menilai dan memberikan saran terhadap media

yang di kembangkan. Uji coba lapangan melibatkan 5 siswa, uji coba lapangan utama melibatkan 6 siswa, dan uji coba operasional melibatkan 6 orang siswa.

2. Jenis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif digunakan untuk memperoleh penilaian multimedia dan untuk memperbaikinya. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi.

Prosedur Pengembangan

Prosedur dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Borg *and* Gall. Model pengembangan Borg *and* Gall ini memiliki sepuluh langkah, yaitu: 1) Penelitian dan Pengumpulan Data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan Produk Awal, 4) Uji Coba Lapangan Awal, 5) Perbaikan Produk Awal, 6) Uji Coba Lapangan Utama, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pelaksanaan Lapangan, 9) Perbaikan Produk Akhir, 10) penyebaran dan implementasi. Namun, dikarenakan keterbatasan peneliti hanya sampai pada tahap ke-sembilan. Tahap penelitian dan pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui masalah yang ada di lapangan. Data diperoleh melalui observasi, dan wawancara kepada guru dan kepala sekolah. Tahap ke-dua pengembang mulai melakukan penetapan dan pemilihan materi. Tahap ke-tiga mulai memasuki tahap desain dengan membuat *storyboard*, *flowchart*, dan melakukan *coding*. Desain dibuat menggunakan

software CorelDRAW 2017 dan *coding menggunakan software Adobe Animate CC 2015*. Pengembang juga melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Tahap ke-empat mulai dilakukan uji coba lapangan awal dengan melibatkan 5 siswa. Tahap ke-lima dilakukan perbaikan produk berdasarkan penilaian dan masukan yang diperoleh. Tahap ke-enam dilakukan uji coba lapangan utama dengan melibatkan 6 orang siswa. Tahap ke-tujuh melakukan revisi berdasarkan pada saran yang diperoleh. Tahap ke-delapan dilakukan uji coba operasional melibatkan 6 orang siswa. Tahap ke-sembilan dilakukan perbaikan jika terdapat kesalahan dari multimedia.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Berikut penjelasannya:

1. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto menyatakan observasi merupakan pengamatan langsung terhadap suatu objek yang ada di lingkungan yang sedang berlangsung meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap kajian objek dengan penentuan pengindraan. Observasi yang dilakukan peneliti dengan melakukan pengamatan langsung di kelas IV SDN 1 Trirenggo, Bantul, Yogyakarta.

2. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2013:231) wawancara merupakan pertemuan dua orang (peneliti dengan narasumber) untuk bertukar

informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara dilakukan dengan guru kelas, dan kepala sekolah.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2005:162). Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa untuk menilai multimedia interaktif Keragaman Budaya Indonesia.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian. Dokumentasi dilakukan menggunakan kamera ponsel dan *scanner*. *Scanner* digunakan untuk mendokumentasikan data-data penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data dikumpulkan menjadi satu kemudian di olah. Data kualitatif diperoleh dari ahli materi dan ahli media yang telah memberikan kritik dan saran. Data kuantitatif didapatkan melalui penilaian dalam angket yang kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Analisis kelayakan produk menggunakan skala Liker. Skala Liker digunakan untuk menganalisis hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif Keragaman Budaya Indonesia. Model pengembangan dilakukan menggunakan Borg *and* Gall dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas IV SDN 1 Trirenggo, Bantul, Yogyakarta. Observasi dilakukan dengan cara mengamati siswa pada saat pembelajaran berlangsung di kelas. Wawancara dilakukan pada tanggal 24 Februari 2019. Berikut hasil data yang diperoleh:

- a. Fasilitas pembelajaran berupa perpustakaan, dan alat berupa LCD proyektor, dan laptop.
- b. Media yang digunakan yaitu buku, modul, alat peraga, gambar, APE, dan video
- c. Gaya belajar siswa yang berbeda membuat penyampaian materi yang diterima siswa berbeda pula
- d. Sekolah belum memiliki media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif
- e. Belum memiliki sumber daya yang dapat mengembangkan multimedia

2. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyiapkan konten materi. Isi materi disesuaikan dengan dengan KD dan KI kelas IV. Materi Keragaman Budaya Indonesia diperoleh dari berbagai sumber untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap.

3. Pengembangan *Draft* Produk

Pengembangan *draft* produk diawal dengan desain, validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujikan ke lapangan.

a. Desain

Pengembang membuat *flowchart*, *storyboard* dan menyiapkan *Software* yang digunakan. *Flowchart* digunakan untuk mendesain bagaimana multimedia akan berjalan, sedangkan *StoryBoard* digunakan untuk menggambarkan secara nyata tampilan multimedia. *Software* lain yang digunakan adalah *CorelDraw 2017* untuk mendesain multimedia dan *Adobe Flash CC 2015* untuk membuat multimedia.

b. Validasi media

Validasi dilakukan oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi dilakukan menggunakan angket kelayakan. Validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian sebelum produk diuji cobakan ke lapangan.

1) Validasi ahli materi

Validasi dilakukan oleh Ibu Hidayati, Dra. M.Hum. selaku dosen dari jurusan PGSD FIP UNY. Validasi dilakukan sebanyak dua kali, hingga akhirnya dapat dikatakan layak diujicobakan. Validasi pertama dilakukan tanggal 28 Oktober 2019 dengan perolehan skor 4,1 dan masuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Validasi ke-dua dilakukan pada tanggal 30 oktober 2019 dengan skor rata-rata 4,3 yang masuk dalam kriteria “Sangat Tinggi”.

2) Validasi ahli media

Validasi media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan, Bapak Ariyawan Agung Nugroho, S.T., M.Pd. validasi dilakukan sebanyak tiga kali. Validasi pertama dilakukan tanggal 18 September 2019 dengan perolehan skor rata-rata 3,75. Validasi ke-dua dilakukan tanggal 8 Oktober 2019 dengan ndapatkan rata-rata 4,2 masuk kategori “Sangat Tinggi”. Validasi terakhir mendapatkan skor rata-rata 4,38 dengan kategori “Sangat Tinggi” dan dapat diuji cobakan.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba dilakukan tanggal 13 November 2019 yang melibatkan lima orang siswa dari kelas IV. Pemilihan subjek uji coba atau siswa dilakukan secara acak. Pada tahap ini diperoleh skor 90% yang artinya multimedia interaktif keragaman Budaya Indonesia masuk dalam kategori “Sangat Tinggi”.

5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Pada uji coba awal tidak ditemukan kendala, sehingga tidak memerlukan revisi, Siswa terlihat bersemangat mengikuti kegiatan uji coba, dan siswa teribat aktif dalam pembelajaran.

6. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilakukan pada tanggal 14 November 2019, yang melibatkan 6 siswa. Pada tahap ini diperoleh skor 93,3%, kategori “Sangat Tinggi”.

7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Pada tahap uji coba lapangan tidak ditemukan masalah, sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

8. Uji Pelaksanaan Operasional

Uji pelaksanaan lapangan dilaksanakan pada tanggal 15 November 2019 yang melibatkan 6 orang siswa. Pada tahap ini persentase yang diperoleh yaitu sebanyak 96,6% dengan kategori “Sangat Tinggi”.

9. Revisi Produk Akhir

Pada tahap Uji pelaksanaan lapangan tidak ditemukan kendala, dan mendapatkan kategori “Sangat Tinggi” maka tidak perlu dilakukan perbaikan.

Pembahasan

Pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif Keragaman Budaya Indonesia (KABIN) dikembangkan menggunakan model pengembangan dari Borg *and* Gall. Model ini memiliki sepuluh tahapan. Namun, dikarenakan keterbatasan pengembang maka hanya dilakukan sampai pada tahap sembilan yaitu: penelitian awal dan pengumpulan informasi, perencanaan pengembangan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji pelaksanaan lapangan, dan revisi produk akhir.

Tujuan dilakukannya pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk multimedia interaktif yang layak digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas IV SDN 1 Trirenggo, Bantul, Yogyakarta. Langkah-langkah yang dilakukan digunakan untuk mengetahui tingkat validitas dari produk. pengembangan juga melibatkan validator dari ahli media dan ahli

media untuk menilai kelayakan media menggunakan angket.

Validasi akhir dari ahli materi mendapatkan Skor rata-rata 4,3 dan dari ahli media 4,38. Uji coba pertama melibatkan lima orang siswa dan mendapatkan skor 90%, uji coba kedua melibatkan enam orang siswa dan mendapat skor 93%. Uji coba terakhir memperoleh skor 96,6% dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil uji coba yang diperoleh, saat uji coba siswa memberikan respon yang baik. Siswa terlihat antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Susila dan Cepi Riyana (2018:21) jika multimedia dapat menghilangkan suasana yang membosankan, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif keragaman budaya Indonesia (KABIN) dilakukan menggunakan model pengembangan Borg *and* Gall. Pertama pengembangan melakukan penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Tahap ke-dua melakukan perencanaan multimedia yang dimulai dengan menentukan materi dan konten. Tahap ke-tiga melakukan pengembangan produk awal, membuat *storyboard*, *flowchart*, dan menentukan *software* yang akan digunakan.

Pengembang mulai membuat media pada tahap ini menggunakan *Adobe Flash CC 2015 dan desain menggunakan CorelDRAW 2017*. Tahap ke-empat yaitu uji coba lapangan awal melibatkan lima orang siswa. Tahap ke-lima dilakukan revisi, namun karena tidak ada kendala jadi tidak dilakukan. Tahap ke-enam, dilakukan uji coba lapangan utama melibatkan enam orang siswa. tahap ke-tujuh perbaikan produk, tahap ini tidak dilakukan karena produk tidak mengalami kendala. Tahap ke-delapan uji coba pelaksanaan lapangan melibatkan enam orang siswa kelas IV. Tahap ke-sembilan perbaikan produk akhir tidak dilaksanakan karena tidak mendapati masalah pada saat ujicoba.

Skor penilaian yang diperoleh saat validasi media oleh ahli materi yaitu 4,3 dan 4,38 oleh ahli media. Penilaian saat uji coba lapangan awal skor 90%, uji coba lapangan utama 93%, dan uji coba pelaksanaan lapangan operasional 96,6%. Berdasarkan pada penilaian tersebut, maka multimedia interaktif keragaman budaya Indonesia dikatakan layak untuk digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran.

Saran

1. Multimedia “kabin” dapat di manfaatkan secara maksimal sebagai media bantu dalam pembelajaran.
2. Multimedia “kabin” dapat di manfaatkan sebagai sarana untuk belajar mandiri.
3. Mampu melanjutkan penelitian sampai pada tahap mengukur tingkat efektivitas penggunaan

multimedia pembelajaran interaktif keragaman budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alo, Liliweri. (2003). *Makna Budaya dalam Komunikasi Antar Budaya*. Jogjakarta: LKIS Pelangi Aksara.
- Budiningsih, Asri. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Penerbit Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Karwono, dkk. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI