

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AYO SINAU WAYANG PANDHAWA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V-A SDN PACAR

INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA DEVELOPMENT "AYO SINAU WAYANG PANDHAWA" JAVANESE LANGUAGE LESSON LEARNING CLASS V-A SDN PACAR

Oleh: **Sarifudin**

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
budionosarif@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif *Ayo Sinau Wayang Pandhawa* yang layak digunakan untuk pelajaran Bahasa Jawa kelas V-A SD Negeri Pacar. Pendekatan penelitian model Borg and Gall yang dimodifikasi Sugiyono. Subjek uji coba adalah siswa kelas V-A SD Negeri Pacar, pelaksanaan uji coba melalui dua tahap yaitu uji coba produk dengan 10 subjek, dan uji coba pemakaian dengan 20 subjek. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak digunakan siswa kelas V-A di SD Negeri Pacar. Validasi ahli media memperoleh skor 3,91 kategori layak, hasil validasi ahli materi memperoleh skor 3,73 kategori layak. Respon siswa berdasarkan hasil uji coba kepada siswa yaitu uji coba produk dan pemakaian memperoleh skor 0,88 dan 0,95 kategori layak. Hasil keseluruhan multimedia pembelajaran interaktif adalah layak.

Kata kunci: *Multimedia Pembelajaran Interaktif, PGSD, Siswa Kelas V.*

Abstract

This study aims to produce an interactive learning multimedia "Ayo Sinau Wayang Pandhawa" which is suitable for Javanese lesson class to grade V students of SD Negeri Pacar. The research approach used Borg and Gall model which modified by Sugiyono. The subjects of the research is the grade V-A students of SD Negeri Pacar. The trial passes through two stages which consist of product testing used by 10 subjects, and trial usage used by 20 subjects. Data collection techniques used are observation, interviews, documentations and questionnaires. Data analysis used quantitative descriptive method. The results of research and development showed that the interactive multimedia learning is worthy to used for grade V-A students in SD Negeri Pacar. Expert of Validation of media obtained 3.91 score of decent categories, the results of validation from material experts obtained 3.73 score of decent categories. Student responses based on the test result to student is product test and usage it gets 0,88 score and 0,95 score of decent category. The overall result of the research is this interactive learning multimedia is worthy to use.

Keywords: *Multimedia Interactive Learning, Elementary School Education, 5th Grade of Elementary School.*

PENDAHULUAN

Kebudayaan Jawa adalah salah satu budaya yang sudah menjadi bagian dari kebudayaan bangsa yang sudah ada sejak jaman nenek moyang kita yang tersebar di seluruh bagian di Indonesia. Ragam dari Kebudayaan Jawa sangatlah banyak meliputi batik, bahasa, serta kesenian-kesenian mulai dari seni patung, seni ukir, seni wayang, dan lain-lain. Keragaman tersebut memiliki nilai-nilai historis dan filosofis yang kaya yang mengakar dalam kehidupan masyarakat khususnya masyarakat Jawa selama berabad-abad. Jadi, sudah sepatutnya kita sebagai generasi saat ini untuk selalu menjaga

kelestarian Budaya Jawa seiring dengan pergeseran moral yang terjadi saat ini agar tidak tergerus oleh perubahan zaman dan budaya modern.

Wayang merupakan salah satu bagian dari Kebudayaan Jawa yang kelestariaannya masih terjaga sampai saat ini. Ada banyak jenis wayang di Indonesia antara lain wayang purwa, wayang orang, wayang golek, dan lain-lain. Wayang biasanya diperkenalkan kepada masyarakat melalui pertunjukan dengan menceritakan kisah-kisah terdahulu yang sebagian besar bertemakan Dewa dan Tuhan.

Mulyono (1982: 9) mengemukakan bahwa bahasa Jawa wayang yang mengandung pengertian “berjalan kian-kemari, tidak tetap, sayup-sayup (bagi substansi bayang-bayang),” telah terbentuk pada waktu yang amat tua ketika awalan *wa* masih mempunyai fungsi tata bahasa. Boneka-boneka yang digunakan dalam pertunjukan itu mempunyai bayang-bayang sehingga dinamakan wayang. Semenjak itulah nama wayang sering digunakan sebagai kata lain dari pertunjukan bayang-bayang atau pentas bayang-bayang.

Dalam perkembangannya saat ini, kebudayaan wayang kurang diminati dan dipelihara dengan baik terutama oleh generasi muda Indonesia yang merupakan generasi penerus kemajuan bangsa. Hal ini dapat dilihat dari sangat minimnya apresiasi generasi muda dalam pengetahuan maupun kebudayaan wayang itu sendiri. Apalagi saat ini pertunjukan wayang juga sudah sangat susah ditemui baik melalui pertunjukan langsung maupun di acara televisi. Ditambah lagi dengan kemajuan teknologi yang mana banyak memberikan efek negatif dibandingkan dengan efek positifnya misalnya seperti perkembangan *gadget* saat ini. generasi muda saat ini lebih suka beraktifitas dengan *gadget*nya seharian daripada melakukan aktifitas lain yang lebih bermanfaat.

Menyadari kondisi tersebut, melalui dunia pendidikan diadakan pelaksanaan langkah-langkah konkret sebagai upaya penanaman nilai-nilai budi pekerti dan penguasaan kebudayaan Jawa khususnya wayang bagi siswa. Pembelajaran muatan lokal Basasa Jawa wajib dilaksanakan sejak pendidikan sekolah dasar. Dengan keberhasilan penerapan pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar akan dapat meningkatkan kesadaran diri akan

pentingnya pelestarian kebudayaan jawa serta menanamkan rasa apresiasi yang tinggi terhadap kebudayaan jawa dalam diri siswa.

Materi wayang khususnya tokoh wayang Pandawa merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam kelas agar siswa dapat mengenal wayang khususnya tokoh wayang Pandawa sejak usia sekolah dasar. Dalam mengapresiasi sastra Jawa (tokoh wayang Pandawa), siswa perlu mendapatkan materi yang cukup tentang dasar mengenai tokoh wayang Pandawa serta asal-usulnya sehingga siswa dapat mengambil bahkan menerapkan nilai-nilai yang ada pada setiap tokoh wayang di kehidupan sehari-hari. Penyajian materi yang menarik dapat membuat siswa menyerap informasi dengan mudah dan bersifat permanen tidak hanya sementara.

Penyampaian materi dengan media yang cocok dan menarik bagi siswa sangatlah dibutuhkan. Sebagian guru sekolah dasar dalam penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah yang mana metode ini dinilai kurang efektif dalam proses penerimaan informasi siswa. Maka dari itu dibutuhkan media baru yang dalam proses penyampaian informasinya disukai dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media yang masih baru di kalangan guru sekolah dasar saat ini adalah multimedia pembelajaran interaktif yang mana media ini dapat membantu proses pembelajaran dengan menampilkan materi berbentuk animasi-animasi menarik yang tidak akan membuat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran di kelas. Multimedia pembelajaran interaktif ini juga dapat digunakan untuk meminimalisir metode ceramah yang saat ini masih banyak digunakan oleh guru-guru sekolah dasar.

Hasil observasi awal melalui wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas V-A SD Negeri Pacar menunjukkan bahwa dalam penerapan pembelajaran Bahasa Jawa di kelas mengalami kendala terutama dalam materi pengenalan tokoh-tokoh wayang Pandawa. Kendala tersebut antara lain bahwa metode pengajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode ceramah yang mana merupakan metode tradisional sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru, kemudian materi tokoh wayang merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Jawa yang membuat siswa merasa kesulitan dalam memahaminya, karena pada era sekarang ini sangatlah sulit menjumpai pendidikan pengenalan wayang melalui media modern seperti televisi, televisi saat ini hanya menayangkan hiburan-hiburan saja padahal televisi merupakan salah satu media yang biasa siswa gunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Kendala yang lain adalah pembelajaran Bahasa Jawa yang terkadang ditinggalkan dan tidak diajarkan oleh guru karena hanya sebatas mata pelajaran muatan lokal dan lebih mengedepankan mata pelajaran umum. Kemudian masih minimnya ketersediaan bahan ajar di SD Negeri Pacar yang inovatif seperti multimedia berbasis *flash* yang mana dapat menjadi media alternatif penyampaian materi pembelajaran sebagai pengganti metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri Pacar masih terbatas. Sebagian besar masih menggunakan alat bantu yang menurut guru mata pelajaran Bahasa Jawa sangatlah merepotkan untuk dibawa kemana-mana karena alat bantu yang terbilang banyak dan berat.

Media yang peneliti kembangkan berupa multimedia pembelajaran interaktif yang berisi tentang asal-usul tokoh-tokoh wayang Pandawa. Multimedia pembelajaran interaktif mempunyai kelebihan yaitu mudah digunakan guru, materi yang dikemas dengan dengan sederhana dan disertakan gambar-gambar ilustrasi tokoh-tokoh wayang Pandawa, murah, praktis, dan menarik untuk disampaikan ke siswa sehingga siswa tidak akan merasa bosan dengan metode penyampaian pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif “Ayo Sinau Wayang Pandhawa ” yang layak digunakan pada mata pelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas V-A SD Negeri Pacar?

Adapun Tujuan penelitian ini : Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif “Ayo Sinau Wayang Pandhawa” yang layak digunakan pada mata pelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas V-A SD Negeri Pacar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* atau penelitian pengembangan yang dimodifikasi oleh Sugiyono diadaptasi dari Borg & Gall (1983) dengan Produk yang akan dihasilkan adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk siswa kelas V-A SD Negeri Pacar.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian ini mengadaptasi model penelitian dan pengembangan Sugiyono (2016: 298) dari Borg & Gall, dalam model ini terdiri dari 9 langkah penelitian dan pengembangan yang meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk I, uji coba produk, revisi produk II, uji coba pemakaian, dan revisi produk III.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan April-Juni di SD Negeri Pacar.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas V-A SD Negeri Pacar, dengan pembagian subjek uji coba produk 10 siswa dan subjek uji coba pemakaian 20 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi dan angket penilaian produk untuk ahli materi, ahli media dan respon siswa.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik rerata dan kategorisasi. Data penilaian dari ahli media dan ahli materi terhadap multimedia pembelajaran interaktif menggunakan skala likert rentang 1-4. Dengan kriteria penilaian menurut Sugiyono (2016: 93) sebagai berikut pada tabel 1:

Tabel 1. Kriteria penilaian produk

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq X \leq 4,00$	Sangat Baik	Layak
3	$2,5 \leq X < 3,25$	Baik	Layak
2	$1,75 \leq X < 2,5$	Kurang Baik	Tidak Layak
1	$1 \leq X < 1,75$	Sangat Kurang Baik	Tidak Layak

Data penilaian dari uji coba siswa menggunakan skala guttman rentang 0 sampai 1 dengan kriteria kelayakan menurut Sugiyono (2016: 93) pada tabel 2:

Tabel 2. Kriteria penilaian produk uji coba

Nilai	Interval	Kriteria	Konversi
1	$0.5 < \bar{x} \leq 1$	Setuju	Layak
0	$0 < \bar{x} \leq 0.5$	Tidak setuju	Tidak Layak

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Penelitian Pendahuluan

Tahap awal dalam penelitian ini yaitu dilakukan observasi awal dengan wawancara kepada guru dan siswa kelas V-A untuk menemukan potensi dan masalah. Dari hasil observasi dan wawancara kepada guru SD Negeri Pacar menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru sudah membuat perencanaan dengan baik mulai dari silabus, RPP serta bahan evaluasi. Namun, guru masih mengalami hambatan mengenai pengadaan multimedia pembelajaran interaktif untuk mendampingi siswa kelas V-A dalam

kegiatan pembelajaran. Sementara itu, multimedia pembelajaran interaktif menjadi hal yang sangat penting untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan membantu siswa untuk belajar secara mandiri.

Produk Hasil Pengembangan

Media yang dikembangkan dalam hal ini berupa multimedia pembelajaran interaktif yang untuk siswa kelas V-A SD Negeri Pacar.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini mengacu pada rpp dan masukan dari wali kelas V-A SD Negeri Pacar dengan hasil pengembangan produk awal sebagai berikut:

1. *Opening*, Terdapat tampilan awal saat akan memasuki menu utama berupa transisi wayang-wayang Pandawa.
2. Menu Utama, Terdapat tombol menu-menu utama seperti tujuan, materi, evaluasi, dan profil pengembang. Disertai juga tombol *home*, *fullscreen-minimize*, *sound ON/OFF*, serta tombol keluar.
3. Tujuan, Berisi standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.
4. Materi, Terdapat 6 tombol materi yaitu sejarah singkat, Puntadewa, Werkudara, Arjuna, Nakula dan Sadewa.
5. Rangkuman, Terdapat rangkuman dari materi yang dimasukkan kedalam menu materi pembelajaran.
6. Evaluasi, Terdapat 10 soal yang dapat dikerjakan oleh siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
7. Profil, Berisi profil para pengembang mulai dari pengembang media, ahli materi, ahli media serta dosen pembimbing.

Tampilan produk sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan *opening* Multimedia Pembelajaran Interaktif



Gambar 2. Tampilan menu utama Multimedia Pembelajaran Interaktif

Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media berupa penilaian kelayakan dan masukan terhadap *prototype* multimedia pembelajaran interaktif sebagai dasar dilakukan revisi agar dapat diuji cobakan kepada siswa. Secara umum kriteria kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dilihat dari aspek materi dan aspek media dengan berdasarkan gabungan pendapat ahli tentang kriteria multimedia pembelajaran interaktif yang layak.

Validasi materi dilakukan meliputi penilaian aspek materi yang meliputi aspek pembelajaran dan aspek isi yang dilakukan dengan memberikan penilaian dengan skala likert rentang 1 sampai 4 dengan hasil penilaian pada tabel 3 berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Σ Ahli Media	Kategori
1.	Tampilan	3,82	Layak
2.	Pemograman	4	Layak
Total		3,91	Layak

Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,73 kategori layak tanpa revisi dan multimedia pembelajaran interaktif siap untuk diujicobakan kepada siswa.

Hasil Validasi Ahli Media

Pada validasi media yang meliputi aspek tampilan dan pemograman yang dilakukan oleh ahli media. memberikan penilaian dengan skala likert rentang 1 sampai 4 dengan hasil penilaian pada tabel 4 berikut :

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Σ Ahli Materi	Kategori
1.	Pembelajaran	3,80	Layak
2.	Isi	3,66	Layak
Total		3,73	Layak

Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 3,91 kategori layak tanpa revisi dan multimedia pembelajaran interaktif siap untuk diujicobakan kepada siswa.

Uji Coba Produk dan Pemakaian

Produk multimedia pembelajaran interaktif yang dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, kemudian dilakukan uji coba produk di SD Negeri Pacar. Subjek uji coba produk dengan 10

siswa kelas V-A SD Negeri Pacar. Uji coba produk dilakukan sebagai bahan pertimbangan revisi selanjutnya. Uji coba produk meliputi aspek pembelajaran, isi, tampilan dan pemograman. Dari hasil uji coba produk pada aspek isi terdapat skor rata-rata 1 dan 0 dalam kategori layak dan tidak layak. Respon tidak layak akan diperbaiki dalam tahap revisi produk II. Setelah dilakukan revisi produk II, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini “layak” untuk diuji cobakan ditahap selanjutnya yaitu uji coba pemakaian dengan jumlah siswa yang lebih banyak.

Uji coba pemakaian dengan subjek uji coba 20 siswa kelas V-A SD Negeri Pacar yang meliputi aspek pembelajaran, isi, tampilan dan pemograman. Adapun hasil uji coba pemakaian secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 0,95 kategori layak.

Pembahasan

Penelitian Pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif yang layak untuk digunakan oleh siswa kelas V-A SD Negeri Pacar dalam mata pelajaran Bahasa Jawa pada materi Wayang Pandawa. Dalam menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif ini melalui 9 tahapan penelitian pengembangan model Sugiyono. Tahap pertama yang dilakukan yaitu menganalisis potensi dan masalah, peneliti melakukan observasi awal serta melakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas V-A di SD Negeri Pacar. Dari hasil kegiatan observasi awal terkumpul informasi bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajarann yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V khususnya untuk

mata pelajaran Bahasa Jawa, namun ketersediaan media pembelajaran di SD Negeri Pacar sangat minim serta guru masih kesulitan dalam menyampaikan pengajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah dengan pedoman buku. Berdasarkan observasi pertama, peneliti melakukan observasi kedua untuk melihat proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran guru kelas V-A SD Negeri Pacar sudah sering menggunakan metode ceramah yaitu dengan berpedoman buku khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi Wayang Pandawa. Dari hasil kegiatan observasi pertama dan kedua terkumpul informasi bahwa multimedia pembelajaran interaktif menjadi suatu kebutuhan bagi siswa kelas V-A. Multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memproses stimulus dan belajar aktif karena adanya proses komunikasi antara media dengan anak. Selain bermanfaat bagi anak, multimedia pembelajaran interaktif juga dapat membantu guru untuk menyampaikan stimulus dengan cara yang lebih menarik agar siswanya tidak bosan.

Menurut Piaget (J.W. Santrock, 2007: 245) ada empat tahap perkembangan kognitif manusia dari lahir sampai dewasa. Setiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan intelektual baru dimana manusia mulai mengerti dunia yang bertambah kompleks. Tahap-tahap tersebut adalah tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkrit, dan operasional formal.

Siswa kelas V adalah anak yang dalam ranah kognitifnya memasuki tahap operasional konkrit, ciri-ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak mampu berpikir logis mengenai kejadian-kejadian konkret, memahami konsep percakapan,

mengorganisasikan objek menjadi kelas-kelas hierarki (klarifikasi) dan menempatkan objek-objek dalam urutan yang teratur (serialisasi).

Walaupun anak telah dapat melakukan pengkalsifikasian, pengelompokan dan pengaturan masalah ia tidak sepenuhnya menyadari ada prinsip-prinsip yang terkandung di dalamnya. Namun, taraf berpikirnya sudah dapat dikatakan maju. Anak sudah tidak memusatkan diri pada karakteristik perseptual pasif. Untuk menghindari keterbatasan berpikir anak perlu diberi gambaran konkret sehingga ia mampu menelaah permasalahan.

Berkenaan dengan hal itu dibutuhkan media yang dapat membantu siswa kelas V-A dalam memahami materi. Salah satu solusi alternatif yaitu dengan mengembangkan media berupa multimedia pembelajaran interaktif. Menurut Darmawan (2012: 55) menjelaskan program pembelajaran interaktif berbasis komputer memiliki nilai lebih, dibanding bahan pembelajaran tercetak biasa. Pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, *sound* dan animasi.

Ada beberapa model multimedia pembelajaran interaktif diantaranya adalah tutorial, *drill and practice*, *problem solving*, *simulation*, *games*, dan eksperimen. Salah satu model multimedia yang paling tepat digunakan untuk siswa kelas V adalah model *drill and practice*. Hal ini disebabkan terjadinya kegiatan memperkuat penguasaan terhadap suatu materi serta model ini juga dilengkapi dengan latihan soal. Ditambah lagi pengguna dapat melihat skor akhir dari latihan yang dikerjakan. Skor ini berfungsi sebagai indikator

untuk mengukur tingkat ketercapaian siswa dalam memecahkan soal latihan yang disajikan.

Dari hasil analisis potensi dan masalah dan ditemukan solusi dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kemudian dilakukan pengumpulan data terkait isi multimedia pembelajaran interaktif. Selanjutnya multimedia pembelajaran interaktif akan dikembangkan didesain untuk menghasilkan produk awal dimana dalam mendesain multimedia pembelajaran interaktif ini sesuai dengan aspek pembelajaran dan kebutuhan siswa kelas V-A sehingga dihasilkan *prototype* yang siap dilakukan uji validasi. Selanjutnya *prototype* ini divalidasi oleh ahli media yaitu dosen jurusan Teknologi Pendidikan, serta oleh ahli materi yaitu dosen jurusan Pendidikan Sekolah Dasar.

Hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media berupa penilaian kelayakan dan masukan terhadap *prototype* multimedia pembelajaran interaktif sebagai dasar dilakukan revisi agar dapat diuji cobakan kepada siswa kelas V-A. Secara umum kriteria kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dilihat dari aspek materi dan aspek media dengan berdasarkan gabungan pendapat ahli tentang kriteria multimedia pembelajaran interaktif yang layak, adapun hasil validasi aspek materi diperoleh hasil penilaian kategori layak. Revisi terbanyak yang dilakukan dalam kegiatan validasi materi yaitu pada perubahan bahasa yang sebelumnya materi disajikan dalam bahasa Indonesia kemudian diubah ke dalam bahasa Jawa secara keseluruhan. Revisi lainnya yaitu pada gambar ilustrasi wayang Pandawa yang sebelumnya hanya hitam putih kemudian diubah menjadi gambar yang berwarna agar lebih menarik. Selain itu hasil validasi aspek

media diperoleh hasil penelitian dengan kategori layak dimana setelah dilakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran interaktif pada aspek desain pesan pembelajaran yaitu pesan yang disampaikan masih bersifat satu arah tidak ada umpan balik dan kurang komunikatif selain itu tampilan teks yang merupakan bagian dari alat pemusat perhatian juga masih belum tersusun secara rapi karena ukuran teks antara materi satu dengan materi lainnya yang tidak sama, sehingga peneliti menambahkan sebuah respon atau umpan balik dari multimedia pembelajaran intreraktif yang diharapkan mampu memotivasi anak dalam belajar sesuai dengan prinsip desain pesan pembelajaran dimana menurut Flemming dan Levie (dalam Asri Budiningsih 2000: 21), meliputi:

- a. Kesiapan dan motivasi (*readiness and motivation*).
- b. Penggunaan alat pemusat perhatian (*attention directing devices*).
- c. Partisipasi aktif siswa (*student's active participation*).
- d. Perulangan (*repetition*).
- e. Umpan balik (*feedback*).

Dari hasil revisi yang kemudian dilakukan validasi pada tahap II sehingga multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan layak untuk diujicobakan. Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif juga ditunjukkan dari hasil uji coba produk dengan 10 siswa dan uji coba pemakaian dengan 20 siswa yang menunjukkan kriteria layak. Pada kegiatan uji coba ini tidak ada revisi serta respon dari siswa kelas V-A bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini sangat menarik.

Multimedia pembelajaran interaktif yang layak dirancang berdasarkan kriteria multimedia yang layak yaitu meliputi aspek materi dan aspek media:

1. Aspek Materi

Materi yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan kurikulum, dan sesuai dengan karakter siswa kelas V-A, materi disajikan secara jelas dengan menggunakan bahasa baku dan mudah dipahami oleh siswa kelas V.

2. Aspek Media

Multimedia pembelajaran interaktif yang dihasilkan secara umum dalam sudut pandang media telah memenuhi kriteria kelayakan yang memuat komponen multimedia secara lengkap dan dirancang berdasarkan 5 prinsip desain pesan pembelajaran yang meliputi kesiapan dan motivasi, alat pemusat perhatian, peartisipasi aktif siswa, perulangan dan umpan balik. Serta multimedia interaktif ini dihasilkan dengan berdasarkan komponen multimedia yang meliputi unsur teks, gambar, audio, dan animasi.

Berdasarkan tahapan dan hasil uji coba di SD Negeri Pacar yang sudah dilakukan dalam menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif, maka dapat disimpulkan multimedia pembelajaran interaktif ini layak digunakan sebagai media belajar mandiri bagi siswa kelas V di Yogyakarta.

Saran

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk siswa kelas V di Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat mengimplementasikan multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai tolak ukur dalam membuat dan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif selanjutnya untuk siswa kelas V maupun untuk tingkatan kelas yang lainnya sesuai dengan karakter siswa tersebut. Selain digunakan sebagai bahan ajar, multimedia interaktif ini dapat guru berikan kepada siswa untuk dijadikan sumber belajar mandiri.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif untuk membantu dalam proses pembelajaran di kelas maupun untuk belajar mandiri di rumah.

Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Diseminasi

Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat didesiminasikan melalui beberapa cara yaitu dengan melalui media elektronik dan tatap muka.

- a. Diseminasi melalui media elektronik dengan cara membuat karya tulis ilmiah untuk dipublikasikan pada jurnal online.
- b. Diseminasi melalui kegiatan tatap muka dengan cara memperkenalkan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif melalui seminar dan diskusi ilmiah yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran, perkembangan media pembelajaran ataupun sejenisnya.
- c. Diseminasi melalui kegiatan tatap muka dengan cara membagikan paket CD yang berisi *soft file* produk Multimedia Pembelajaran Interaktif dan

buku petunjuk kepada siswa kelas V-A SD Negeri Pacar.

- d. Diseminasi melalui kegiatan tatap muka dengan cara melakukan pelatihan pengembangan media pembelajaran kepada siswa kelas V-A SD Negeri Pacar atau kepada pihak-pihak yang tertarik dengan media pembelajaran.

2. Pengembangan Lebih Lanjut

Pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif *Ayo Sinau Wayang Pandhawa* untuk siswa kelas V.A SD Negeri Pacar lebih lanjut meliputi:

- a. Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan subjek dan materi yang berbeda serta dapat mengetahui pengaruh dan keefektifan dari multimedia pembelajaran interaktif tersebut dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Dikembangkan dalam versi iOS dan Android, sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan *smartphonenya* masing-masing.
- c. Soal latihan lebih diperkaya.
- d. Penyajian materi dengan ilustrasi gambar perlu diperbanyak lagi, sehingga tidak terlalu banyak teks.

Santrock, J.W. (2007). *Child Development (Perkembangan Anak)*. penerjemah: Mila Rahmawati, S.Psi. Jakarta: Erlangga

Sri Mulyono. (1982). *Wayang: Asal-Usul, Filsafat Masa depannya*. Jakarta: PT. Gunung Agung

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

DAFTAR PUSTAKA

Budiningsih, A. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY

Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya