

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POKOK  
BAHASAN “ALAT MUSIK GAMELAN” UNTUK PEMBELAJARAN  
BAHASA JAWA SEKOLAH DASAR KELAS V**

**JURNAL SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Zenith Wijaya  
NIM 0810524028

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
DESEMBER 2015**

## PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pokok Bahasan “Alat Musik Gamelan” untuk Pembelajaran Bahasa Jawa kelas V** yang disusun oleh :

NAMA : ZENITH WIJAYA

NIM : 08105244028

JURUSAN : KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

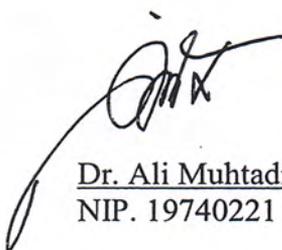
FAKULTAS : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

INSTITUSI : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

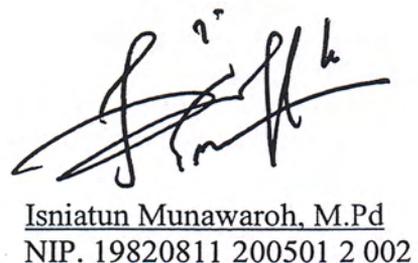
Yogyakarta, 12 Januari 2015

Pembimbing I,



Dr. Ali Muhtadi, M.Pd  
NIP. 19740221 200012 1 001

Pembimbing II,



Isniatun Munawaroh, M.Pd  
NIP. 19820811 200501 2 002

## **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenai Alat Musik Gamelan untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar**

### ***Development of Multimedia Interactive Learning Know Gamelan Musical Instruments for Java Language Learning Elementary School***

By: Zenith Wijaya, Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Email:

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan mengenai alat musik gamelan untuk siswa SD kelas V. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan, proses penelitian pengembangan ini mengadaptasi model penelitian pengembangan versi Borg & Gall. Subjek uji coba multimedia pembelajaran ini melalui tiga tahap yaitu uji coba lapangan awal dengan subjek 5 siswa, uji coba lapangan utama 10 siswa, dan uji pelaksanaan lapangan 28 siswa. Data-data diperoleh melalui metode observasi dan pengamatan langsung di sekolah, serta analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini setelah melalui uji ahli materi, uji ahli media, kualitas multimedia pembelajaran dikategorikan sangat baik dan pada hasil akhir uji coba lapangan multimedia pembelajaran ini juga dikategorikan sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran mengenai alat musik gamelan dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar.

Kata kunci: multimedia pembelajaran interaktif, Bahasa Jawa, alat musik gamelan.

#### ***Abstract***

*This study aims to produce a decent multimedia interactive learning Java language used in teaching the subject to know gamelan musical instruments for elementary grade V. This research method is a method of research and development, process development research is to adapt the research model development version Borg & Gall. Subjek multimedia learning trials through three stages, the early field trials with the subject of five students, a major field test 10 students and 28 students' test field implementation. The data obtained through observation and direct observation in schools, as well as data analysis using quantitative descriptive analysis techniques. The results showed that after going through a multimedia learning materials experts test, test media experts, the quality of learning multimedia categorized very well and at the end of the field trial results of multimedia learning is also considered excellent. It can be concluded that the multimedia learning gamelan musical instruments know as feasible and can be used as a source of learning*

*Keywords: multimedia interactive learning, Java language, gamelan musical instruments.*

## **Pendahuluan**

Bahasa Jawa merupakan simbol-simbol yang tercipta dan berkembang melalui kemampuan berpikir orang Jawa dan proses interaksinya di masa lampau hingga sekarang. Setiap informasi yang dipertukarkan melalui bahasa Jawa kemudian diolah di kepala masing-masing individu, diinterpretasikan dan terbentuk suatu makna tertentu. Dalam pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar, proses pembelajaran yang berlangsung bertujuan untuk menyadari, memahami, menguasai dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam bahasa Jawa.

Kata gamelan di Indonesia lebih dimaknai sebagai seperangkat alat musik, bukan dalam pengertian sistem musiknya, gamelan selalu dicirikan sebagai alat musik yang terbuat dari besi, kuningan, atau perunggu dengan menggunakan laras (tangga nada) slendro dan pelog.

Secara filosofis gamelan Jawa merupakan satu bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Jawa. Hal demikian disebabkan filsafat hidup masyarakat Jawa berkaitan dengan perkembangan religi yang dianutnya dan juga kesenian gamelan Jawa mempunyai fungsi estetika yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial, moral, spiritual dan perkembangan religi yang dianutnya. Dalam pendidikan formal, tujuan pendidikan musik gamelan bukan

dimaksudkan untuk mencetak peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman atau musisi, pengkaji, peneliti, analis karya-karya musik gamelan, serta komponis. Tetapi lebih diarahkan untuk mengenali, menghargai, melatih kepekaan, merangsang kreativitas, berkemampuan untuk menikmati musikalnya, serta dalam batas-batas tertentu mampu mengalaminya dan melestarikan kebudayaan yang ada didalamnya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 6 Januari 2014 di SD Perumnas Condongcatur khususnya di kelas V, peneliti mendapati bahwa sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku teks sebagai bahan acuan. Guru hanya menggunakan buku pelajaran dan jarang menggunakan media maupun alat peraga dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Selain itu, beberapa media yang terdapat dikelas juga hanya berupa media gambar yang berbentuk poster dan belum tersedianya media yang relevan dengan pelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi gamelan. Siswa belajar hanya berdasarkan teori yang ada, siswa belum dikenalkan secara langsung ataupun mendengar bunyi-bunyi yang dihasilkan dari musik gamelan. Pendidik sangat kesulitan untuk mengajarkan musik gamelan tersebut, dikarenakan tidak semua sekolah mempunyai perangkat musik

gamelan yang harganya sangat mahal, sehingga pembelajaran dikelas menjadi kurang bermakna.

Pentingnya dikembangkan media pembelajaran yang bisa mengatasi keterbatasan-keterbatasan sekolah khususnya dalam menyediakan alat peraga gamelan secara langsung, dan media yang dapat membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran dan dalam mengenal berbagai macam gamelan. Pembelajaran bahasa Jawa sangat diperlukan, mengingat pentingnya pembelajaran bahasa Jawa di jenjang Sekolah Dasar yang merupakan materi pokok sebagai bagian dari fungsi pengembangan diri peserta didik dalam kebudayaan Jawa, oleh karena itu, penelitian berusaha mengembangkan multimedia pembelajaran dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pokok Bahasan Alat Musik Gamelan untuk Pembelajaran Bahasa Jawa SD Kelas V”.

### **Kedudukan Multimedia Interaktif dalam Kawasan TP**

Definisi teknologi pendidikan selalu mengalami perubahan yang berkenaan dengan media serta ada yang berkaitan dengan semua perihal pendidikan, teknologi pendidikan menurut AECT 1994 memiliki lima kawasan bidang yaitu teori dan praktek tentang: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian atau evaluasi

### **Pengertian Media dan Multimedia Pembelajaran**

Multimedia adalah suatu sarana (media) yang didalamnya terdapat perpaduan (kombinasi) berbagai bentuk elemen informasi, seperti teks, graphics, animasi, video, interaktif maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan bagi target audiensnya, kata multimedia sendiri adalah gabungan dari kata „multi“ yang berarti banyak dan „media“ berarti bentuk atau jenis sarana yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu, misalnya: informasi.

### **Tinjauan Karakteristik Siswa SD**

Siswa SD yang berada di tingkat V rata-rata berusia antara 7 sampai 12 tahun, pada usia ini menurut Piaget yang dikutip oleh Asri Budiningsih (2005:38-39) telah memasuki tahap operasional konkrit, dimana anak-anak sudah mampu menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, anak telah dapat melakukan pengklasifikasian, pengelompokan, dan pengaturan masalah, anak sudah mampu berpikir menggunakan model, dan masih memiliki masalah mengenai berpikir abstrak sehingga diperlukan memanfaatkan benda-benda yang bersifat konkret atau nyata, dengan demikian penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran

bukan hal yang tidak mungkin untuk dilakukan oleh siswa.

### **Pengertian, Kurikulum, Fungsi, Tujuan dan Ruang Lingkup Bahasa Jawa**

Bahasa Jawa adalah suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan serta penyerapan nilai-nilai positif didalamnya, keberadaannya masih tetap terus di pertahankan, dipelihara sebagai salah satu pemer kaya kebudayaan nasional.

Kurikulum Bahasa Jawa Berbasis Kompetensi adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan nilai-nilai yang terkandung dalam bahasa Jawa yang harus dikuasai pembelajar sehingga menjadi kebiasaan berpikir dan bertindak dalam konteks budaya Jawa (Tim Kurikulum SD/MI, 2010).

Beberapa fungsi Mata Pelajaran Bahasa Jawa yaitu sebagai sarana peningkatan, penggunaan, pengenalan, penyebarluasan kompetensi berbahasa Jawa dalam rangka pelestarian dan pengembangan Budaya Jawa, sebagai sarana untuk berkomunikasi didalam keluarga dan masyarakat, Sarana pembentukan manusia Jawa yang berbudi pekerti luhur serta pendukung dan memperkaya khasanah budaya bangsa dan pemahaman budaya Jawa melalui kesusasteraan Jawa.

Tujuan pembelajaran Bahasa Jawa untuk Sekolah dasar yaitu: berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan unggah-ungguh yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Jawa, memahami, menggunakan, menikmati, memanfaatkan bahasa Jawa dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Ruang Lingkup standar kompetensi mata pelajaran bahasa Jawa SD meliputi empat aspek keterampilan dalam berbahasa Jawa yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, menulis.

### **Metode Penelitian**

#### **Jenis Penelitian**

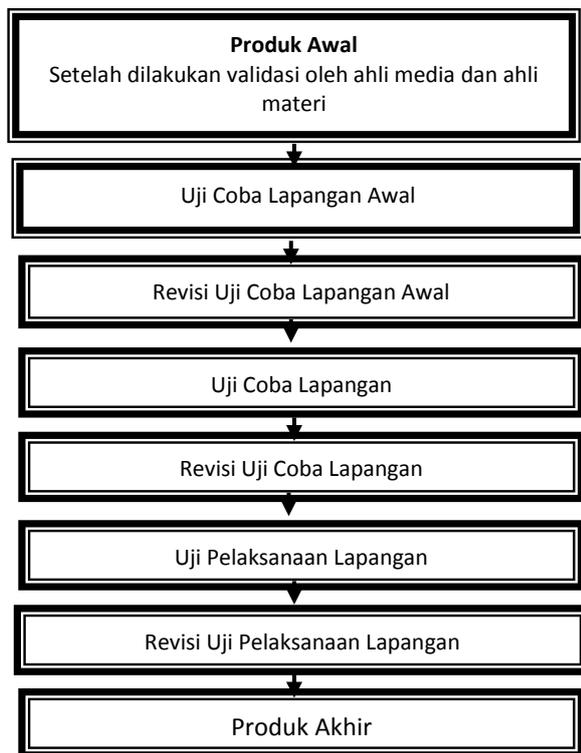
Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan, penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Jawa pokok bahasan mengenal alat musik gamelan untuk siswa kelas V SD N Perumnas Condongcatur.

#### **Prosedur Penelitian Pengembangan**

Menurut Borg and Gall yang dikutip Nana Syaodih Sukmadinata (2008: 170) prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan Borg and Gall, langkah-langkah penelitian pengembangan, yaitu: 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2)

Perencanaan, 3) Pengembangan draf produk, 4) Uji coba lapangan awal, 5) Merevisi hasil uji coba, 6) Melakukan uji coba lapangan, 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan, 8) Uji pelaksanaan lapangan, 9) Penyempurnaan produk akhir, dan 10) Desimenasi dan implementasi,

Kemudian dari sepuluh langkah pengembangan di atas, peneliti hanya mengambil sembilan langkah yaitu langkah 1-9, Prosedur penelitian pengembangan multimedia pembelajaran matematika pokok bahasan mengenal bangun ruang secara singkat dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Bagan 1: Bagan desain Uji Coba Lapangan  
Adaptasi dari Borg & Gall (1989)

## Uji Coba Produk

### Design, Subyek dan Uji Coba Produk

Desain uji coba memberikan pengarah dan gambaran yang penting tentang kualitas dan kelayakan multimedia pembelajaran interaktif ini, dan tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui apakah kelemahan/kelebihan produk yang sedang dikembangkan sehingga apakah media ini baik digunakan atau tidak dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti membagi subjek penelitian menjadi dua bagian, yaitu:

#### 1. Ahli Materi dan Ahli Media

Ahli materi pada penelitian ini adalah ibu Supartinah, M. HUM selaku dosen PGSD UNY dan ahli media oleh bapak Pujirianto M. Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan UNY.

#### 2. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba meliputi uji coba lapangan awal, Uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan, Uji coba lapangan awal melibatkan 5 orang siswa, uji coba lapangan melibatkan 10 orang siswa, dan uji pelaksanaan lapangan melibatkan 28 orang siswa, penelitian ini dilakukan di SD N. Perumnas Condongcatur, Sleman, Yogyakarta.

Pada bagian uji coba produk jenis data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif, data kuantitatif diperoleh melalui angket

dari hasil uji coba lapangan yang berupa penilaian dari subjek uji coba mengenai multimedia interaktif mata pelajaran bahasa Jawa, sedangkan data kualitatif berupa hasil analisis kebutuhan, data hasil validasi ahli materi dan ahli media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, uji pelaksanaan lapangan, yang berupa masukan, saran yang berkaitan dengan multimedia interaktif agar menjadi produk akhir yang layak untuk kegiatan pembelajaran.

### **Validasi Instrumen**

Dalam Penelitian ini untuk mengetahui validitas instrumen peneliti menggunakan *ekspert judgement*, yaitu ahli media dan ahli materi, kemudian lembar evaluasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya dianalisis setiap komponennya, kemudian hasil analisis beserta sarannya dijadikan sebagai bahan untuk melakukan revisi tahap pertama.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data sehingga hasil dari pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2002:160), instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa instrumen kuisisioner, adapun kisi-kisi multimedia yang baik dari masing-masing

instrumen yang akan digunakan mengadopsi kisi-kisi instrument menurut (Estu Miyarso, 2004).

### **Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, peranan ahli materi serta tanggapan dari ahli media dan siswa terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek media dan aspek materi sangat diperlukan.

Data berupa komentar, saran, revisi dan hasil pengamatan peneliti selama proses ujicoba dianalisis secara deskriptif kualitatif, dan disimpulkan sebagai masukan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang dikembangkan dengan menggunakan rumus Sukardjo (2008), untuk keperluan analisis kualitatif maka masing-masing data berupa pernyataan sangat baik, baik, cukup, kurang, kurang baik, diubah menjadi data kuantitatif.

Cara analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk, konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Sukardjo (2008: 55), lebih jelasnya lihat pada tabel:

Tabel 1: Kriteria Penilaian

Skor
$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$ Rentang $X > 4,2$ , Kriteria Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$ Rentang $3,4 < X \leq 4,2$ Kriteria Baik
$\bar{X}_i - 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{b_i}$ Rentang $2,6 < X \leq 3,4$ Kriteria Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{b_i}$ Rentang $1,8 < X \leq 2,6$ Kriteria Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{b_i}$ Rentang $X \leq 1,8$ Sangat Kurang

Keterangan:

$\bar{X}_i$  = Rarata skor ideal =  $1/2$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$S_{B_i}$  = Simpangan baku ideal =  $1/6$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$X$  = Skor actual

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Validasi Ahli Materi

Data yang diperoleh melalui penilaian angket dimana diakhir angket terdapat catatan/saran, ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen dari jurusan PGSD UNY yaitu Ibu Supartinah, M. HUM, hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2: Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Pembelajaran	Penilaian
1. Kompetensi	8
2. Pendahuluan	8
3. Proses pembelajaran	20
4. Evaluasi/ penutup	8
<b>Aspek Isi</b>	
5. Kualitas materi	28
6. Kualitas ilustrasi	5
7. Kualitas soal latihan/ tes	16
<b>Jumlah</b>	<b>93</b>
<b>Rerata</b>	<b>4.04</b>

Berdasarkan hasil data validasi ahli materi tahap 1 tersebut, maka multimedia pembelajaran ini memiliki kategori “Cukup”, dengan rata-rata penilaian terhadap multimedia pembelajaran yaitu 3,4 sehingga multimedia pembelajaran ini sudah layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas V SD mata pelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan alat musik gamelan dengan beberap revisi yaitu: dalam pengembangan multimedia ini harus menggunakan bahasa jawa.

### Validasi Ahli Media

Data diperoleh melalui penilaian angket dimana diakhir angket terdapat catatan/saran, ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen dari jurusan KTP UNY yaitu Bapak Pujirianto, M. Pd. Hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3: Hasil Validasi Tahap Akhir Ahli Media

Aspek Tampilan	Penilaian
Desain Cover	25
Desain visual	16
Desain gambar	8
<b>Aspek Pemrograman</b>	
Pengoperasian program	8
Fungsi navigasi	20
Audio	17
<b>Jumlah 108</b>	
<b>Rerata 4.1</b>	

Berdasarkan hasil data validasi ahli media tahap II tersebut, maka multimedia pembelajaran ini memiliki kategori “Baik”, dengan rata-rata penilaian terhadap multimedia pembelajaran yaitu 4.26 sehingga multimedia pembelajaran ini

sudah layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas V SD N. Perunas Condongcatur pada mata pelajaran bahasa Jawa pokok bahasan alat musik gamelan.

### Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan uji coba lapangan awal dengan 5 orang siswa sebagai subjek penelitian dan diperoleh data dari angket yang telah dinilai oleh siswa saat uji coba di SD N Perumnas Condongcatur, hasil dari angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4: Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Indikator	Rerata
1. Kejelasan uraian materi	
2. Kejelasan tujuan belajar	3,4
3. Kemudahan memahami materi	3,8
4. Kejelasan umpan balik	3,6
5. Kelengkapan materi	3,4
6. Kejelasan teks dan bahasa	4
7. Kemudahan memahami bahasa	3,6
8. Kejelasan memilih menu	4,4
9. Kejelasan judul	3,2
10. Kesesuaian proporsi warna	4,2
11. Keindahan tampilan layar	4
12. Kejelasan gambar	3,8
13. Ketepatan pemilihan musik/suara	3,4
14. Kemenarikan penggunaan animasi	3,6
15. Kesesuaian animasi dengan materi	4
16. Kemudahan penggunaan tombol	3,6
17. Kemudahan penggunaan program	3,6
18. Kemudahan susunan kalimat pada teks di dalam program	3,8
19. Kejelasan petunjuk belajar	3,6
20. Ketertarikan menggunakan media	4,4
<b>Rerata</b>	<b>3,75</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Baik</b>

Uji coba lapangan awal produk multimedia pembelajaran ini termasuk kedalam kategori “Baik” dengan nilai rata-rata hasil penilaian siswa yaitu sebesar 3.75 dari data hasil ujicoba lapangan awal

ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini layak untuk dilakukan uji coba berikutnya dengan revisi sesuai dengan pertimbangan saat uji coba dan saran dari ahli media.

### Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan menggunakan 10 orang siswa sebagai subjek diperoleh data dari angket yang telah dinilai oleh siswa saat uji coba di SD N Perumnas Condongcatur. Hasil dari angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5: Data Hasil Uji Coba Lapangan

Indikator	Rerata
1. Kejelasan uraian materi	4.4
2. Kejelasan tujuan belajar	4.5
3. Kemudahan memahami materi	4.5
4. Kejelasan umpan balik	3.7
5. Kelengkapan materi	4.3
6. Kejelasan teks dan bahasa	4.5
7. Kemudahan memahami bahasa	4.4
8. Kejelasan memilih menu	4.6
9. Kejelasan judul	4.5
10. Kesesuaian proporsi warna	4.2
11. Keindahan tampilan layar	3.8
12. Kejelasan gambar	4.7
13. Ketepatan pemilihan musik/suara	4.6
14. Kemenarikan penggunaan animasi	4.6
15. Kesesuaian animasi dengan materi	4.3
16. Kemudahan penggunaan tombol	4.3
17. Kemudahan penggunaan program	4.6
18. Kemudahan susunan kalimat pada teks di dalam program	4.4
19. Kejelasan petunjuk belajar	4.3
20. Ketertarikan menggunakan media	4.7
<b>Rerata</b>	<b>4.39</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>

Uji coba lapangan produk multimedia pembelajaran ini termasuk kedalam kategori “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata hasil penilaian siswa yaitu sebesar 4.39, dari data hasil uji coba lapangan ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini sangat layak

untuk dilakukan uji coba berikutnya yaitu tahap uji pelaksanaan lapangan.

### Uji pelaksanaan lapangan

Uji pelaksanaan lapangan dilakukan dengan subjek yang berjumlah 28 orang siswa, diperoleh data dari angket yang telah dinilai oleh siswa saat uji pelaksanaan lapangan di SD N Perumnas Condongcatur, hasil dari angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5: Data Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan

Indikator	Rerata
1. Kejelasan uraian materi	4.78
2. Kejelasan tujuan belajar	4.67
3. Kemudahan memahami materi	4.71
4. Kejelasan umpan balik	4.57
5. Kelengkapan materi	4.85
6. Kejelasan teks dan bahasa	4.67
7. Kemudahan memahami bahasa	4.60
8. Kejelasan memilih menu	4.71
9. Kejelasan judul	4.71
10. Kesesuaian proporsi warna	4.67
11. Keindahan tampilan layar	4.78
12. Kejelasan gambar	4.75
13. Ketepatan pemilihan musik/suara	4.67
14. Kemenarikan penggunaan animasi	4.82
15. Kesesuaian animasi dengan materi	4.75
16. Kemudahan penggunaan tombol	4.78
17. Kemudahan penggunaan program	4.64
18. Kemudahan susunan kalimat pada teks di dalam program	4.75
19. Kejelasan petunjuk belajar	4.6
20. Ketertarikan menggunakan media	4.67
<b>Rerata</b>	<b>4.43</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>

Dalam uji pelaksanaan lapangan produk multimedia pembelajaran ini termasuk kedalam kategori “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata hasil penilaian siswa yaitu sebesar 4.7, hasil uji pelaksanaan lapangan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini mempunyai daya tarik untuk membuat siswa tertarik untuk

belajar khususnya materi tentang alat musik gamelan, dari data hasil uji coba lapangan ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa disekolah, khususnya pada mata pelajaran bahasa jawa pokok bahasan alat music gamelan untuk siswa kelas V SD N. Perumnas Condongcatur.

### Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Produk Akhir Multimedia Pembelajaran

Pengembangan multimedia pembelajaran ini dalam proses pembuatan dilakukan secara bertahap, mulai dari pengembangan produk awal, menyusun materi dan proses pembuatan multimedia tersebut dan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang layak dilakukan serangkaian validasi ahli dan uji coba kepada siswa, semua rangkaian kegiatan tersebut dimaksudkan untuk memperoleh data yang selanjutnya digunakan untuk merevisi atau perbaikan agar dihasilkan multimedia pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah diperoleh kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran ini sudah menjadi produk akhir dan “Layak” untuk digunakan oleh siswa sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan ketika dikelas maupun diluar kelas, berikut tampilan hasil akhir multimedia

yang sudah dikembangkan yaitu sebagai berikut:



Gambar 1: Tampilan halaman depan multimedia pembelajaran mengenal alat musik gamelan



Gambar 2: Tampilan menu utama multimedia pembelajaran mengenal alat musik gamelan

## Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran yang peneliti lakukan ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development*, dan mengadopsi langkah-langkah penelitian menurut Borg and Gale. Hasil penelitian pengembangan multimedia menunjukkan bahwa, multimedia pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada pokok bahasan mengenal

bangun ruang, hasil penilaian multimedia pembelajaran berdasarkan prosedur pengembangan multimedia: uji validasi ahli materi sebesar 4.04 (baik), ahli media sebesar 4.26 (sangat baik), pada uji coba lapangan awal sebesar 3.75 (baik), pada uji coba lapangan sebesar 4.39 (sangat baik) dan pada tahap akhir uji pelaksanaan lapangan sebesar 4.7 (sangat baik).

Secara keseluruhan maka multimedia pembelajaran ini termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

### Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut sesuai dengan pemanfaatan produk multimedia pembelajaran ini antara lain:

1. Bagi siswa, agar bisa memanfaatkan dan mengoptimalkan penggunaan multimedia pembelajaran ini dalam proses pembelajaran dikelas.
2. Bagi guru dan Sekolah, agar dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran ini sebagai media dalam proses pembelajaran dan menambah lagi koleksi produk-produk multimedia pembelajaran.
3. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, agar dapat memberikan dukungan yang lebih terhadap pengembangan media pembelajaran,

4. Bagi Peneliti Lanjutan, perlu diupayakan kegiatan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia pembelajaran dengan melakukan penelitian eksperimen maupun penelitian tindakan kelas.

### **Daftar Pustaka**

- AECT. (1994). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Estu Miyarso. (2004). "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi*" Tesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Yudhi Munadi. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta
- Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Prodi Teknologi Pembelajaran: PPs. UNY.
- Tim Pengembang Kurikulum. (2010). *Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata pelajaran Bahasa Sastra dan Budaya Jawa*. Yogyakarta: Dinas Dikpora Provinsi DIY.