

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MUATAN IPS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK SISWA SD KELAS IV**

### ***CULTURAL DIVERSITY INTERACTIVE MULTIMEDIA DEVELOPMENT OF SOCIAL STUDIES FOR FOURTH GRADE ELEMENTARY STUDENTS***

Oleh: Khalid Algusta Yunawan, pgsd/psd, khalidalgusta.2017@student.uny.ac.id

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif muatan IPS materi keberagaman budaya di Pulau Jawa yang layak digunakan. Penelitian pengembangan (*R&D*) ini mengadaptasi model *four-D* oleh Thiagarajan. Subjek penelitian adalah 13 siswa kelas IV. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Produk penelitian telah melalui tahap *define*, *design*, dan *develop*. Produk dari penelitian ini adalah multimedia interaktif budaya di Pulau Jawa. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor 4,7 (“sangat baik”), ahli media diperoleh skor 4 (baik). Hasil penilaian dari guru diperoleh skor 4,7 (“sangat baik”). Hasil uji coba perorangan diperoleh skor 4,7 (sangat baik) dan uji coba lapangan diperoleh skor 4,8 (sangat baik). Nilai pretest diperoleh 67.36, nilai post-test diperoleh 91, dan uji efektivitas yang diukur dengan *N-Gain score* diperoleh 0,72 (tinggi) yang menunjukkan siswa mengalami peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya

Kata kunci: *Multimedia Interaktif, Keragaman Budaya, Siswa SD Kelas IV*

#### **Abstract**

*The aim of this study is to develop an appropriate proper interactive multimedia of social studies material on cultural diversity that used to complimentary material for fourth grade of elementary school. The type of this study was research and development ((R&D) adapted from four-D model by Thiagarajan. The subjects were 13 students in Grade IV who live around the researcher’s neighborhood. The data were collected by using interview, observation, and questionnaire. Data analysis was performed using descriptive quantitative. The product of this study has gone through define, design, and develop stages. The result of the validation material obtained score of 4,7 (very good). The result of the media validation obtained score of 4 (good). The result of teacher’s assessment obtained score of 4,7 (very good). The pretest score was 67.36, the post-test was 91 and the effectiveness using N-Gain score formula obtained 0.72 (high). The result indicates that the students experienced an increase in the comprehension of cultural diversity concepts*

*Keywords: Interactive Multimedia, Cultural Diversity, Fourth Grade Elementary Student*

## **PENDAHULUAN**

Di dunia pendidikan saat ini, masyarakat dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang tua sangat akrab dan berkembang dengan globalisasi, segala akses pengetahuan didapatkan dengan mudah melalui teknologi. Arus globalisasi semakin pesat membuat jarak antar negara bahkan antar ribuan pulau yang ada di Indonesia seakan tidak berarti lagi karena adanya teknologi. Kemajuan globalisasi yang ditandai dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya berdampak bagi keberadaan khususnya dalam bidang budaya dan pendidikan, baik dampak positif dan negatif. Era pasar bebas juga merupakan tantangan untuk pendidikan di Indonesia, karena menimbulkan gaya hidup baru bahkan budaya baru. Jika tidak ditangani dengan bijak akan berdampak buruk bagi penerus bangsa Indonesia.

Peran Pendidikan dalam mengenalkan budaya Indonesia sesuai dengan undang-undang Nomor 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan dengan pemberian bantuan memfasilitasi sarana pembelajaran maupun kesenian di sekolah. Di dunia pendidikan khususnya pada muatan IPS, pembelajaran kurikulum 2013 terdapat beberapa materi yang terkait dengan kebudayaan Indonesia khususnya materi keberagaman. Pembelajaran IPS merupakan muatan pembelajaran di

sekolah dasar yang dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsep-konsep esensial dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mengarahkan peserta didik agar menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Hidayati, Mujinem, & Senen, 2008: 12).

Pola pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada peserta didik. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mentransfer sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar peserta didik mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam menjalani kehidupan di masyarakat, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Mengacu pada teori Piaget (Desmita, 2009: 04), pemikiran anak-anak usia sekolah dasar masuk dalam tahap pemikiran konkret-operasional, yaitu masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada obyek-obyek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Ini berarti anak usia

sekolah dasar memiliki kemampuan untuk berfikir melalui urutan sebab akibat dan mulai mengenali banyaknya cara yang bisa ditempuh dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Namun kebanyakan yang terjadi, pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar banyak yang mengeluhkan metode, strategi, dan media yang digunakan terutama materi keberagaman budaya. Materi masih disampaikan menggunakan metode ceramah yang hanya membuat peserta didik merasa bosan dan kurang minat terhadap materi keberagaman budaya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial itu sendiri.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan kelas IV SD Negeri Purworejo melalui wawancara dan observasi pembelajaran ditemukan fakta bahwa pertama, permasalahan dari pihak siswa. Siswa merasa kesulitan menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini berkaitan erat dengan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks dengan penyajian materi dan tampilannya kurang menarik. Ketika guru meminta siswa untuk menyimak buku, banyak siswa yang kurang perhatian, terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan hanya beberapa siswa yang merespon. Dalam kelas juga terdapat banyak siswa dengan beragam gaya belajar, minat, dan kemampuan menyerap materi dengan cara belajar yang tidak sama. Hal

lainnya, menurut siswa materi IPS terutama tentang keberagaman budaya sangat banyak dan kurang menarik sehingga siswa merasa bosan. Siswa juga mengeluhkan malas membaca buku karena tampilannya hanya berupa tabel keberagaman budaya di Indonesia. Dari permasalahan tersebut juga berdampak pada hasil belajar siswa, tercatat selama 2 tahun terakhir hasil evaluasi ulangan harian siswa pada materi ini rata-rata hasil belajar siswa hanya mendapatkan nilai 67, padahal KKM muatan IPS kelas IV adalah 70.

Kedua, permasalahan yang timbul dari sisi guru. Permasalahan guru dalam pembelajaran IPS yaitu materi yang harus disampaikan terbatas oleh alokasi waktu. Materi yang sifatnya masih baru dipelajari seperti kebudayaan, memang tidak mudah untuk diajarkan karena materi sangat abstrak, keterbatasan alokasi waktu, dan media pembelajaran. Metode penyampaian materi yang digunakan guru hanya sebatas ceramah dan media pembelajaran yang digunakan guru hanya memanfaatkan media cetak berupa buku siswa, terkadang didukung gambar seperti poster yang banyak dijual dipasaran. Guru tidak menggunakan media seperti video maupun gambar dari internet karena tidak bisa menggunakan komputer dengan baik. Sehingga pemanfaatan media dalam pembelajaran materi keberagaman budaya masih terbatas. Hal ini berdampak pada

penyajian materi tentang keberagaman budaya menjadi kurang menarik perhatian siswa untuk belajar.

Materi tentang keberagaman budaya bagi siswa kelas IV sekolah dasar tersedia dalam buku siswa kurikulum 2013 terbatas. Keterbatasan materi yang ada pada buku siswa yaitu penyajian materi berupa tabel keberagaman budaya, serta materi tentang keberagaman budaya tidak mendalam. Selain itu, sebenarnya materi keberagaman budaya merupakan materi yang sangat menarik, namun pada kenyataannya materi yang disajikan pada buku siswa terutama tampilannya kurang menarik. Karena tampilan materi berupa tabel kebudayaan dari seluruh provinsi di Indonesia, siswa merasa materi keberagaman budaya yang ada buku siswa sangat banyak, dan membuat siswa malas mempelajarinya.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dibutuhkan peranan guru yang profesional agar materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dan diterima siswa. Adapun langkah yang dapat diambil oleh guru agar dapat mencapai tujuan pembelajarannya salah satunya adalah menentukan metode, strategi dan media yang digunakan. Diantaranya adalah dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah akan membawa dampak positif (efektif dan efisien) atas perkembangan proses

pembelajaran. penggunaan media sebagai metode pembelajaran memungkinkan mengatur kecepatan belajar, banyaknya dan urutan pelajaran menjadi efektif dan efisien.

Sebenarnya guru sudah berusaha menghadirkan media pembelajaran tentang keberagaman budaya, namun masih kurang menarik perhatian dan fokus siswa dalam belajar karena hanya berupa gambar. Siswa juga tidak dapat berinteraksi langsung apabila hanya menggunakan gambar atau video. Mungkin siswa yang memiliki gaya belajar visual akan mudah memahami, namun apabila hanya berupa gambar dirasa kurang mengakomodasi anak dengan gaya belajar audio dan kinestetik. Padahal materi akan mudah tercapai apabila siswa mendapatkan pengalaman langsung. Selain itu, karakteristik siswa kelas IV yang menonjol adalah senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan paling baik belajar dengan menggunakan *hands-on-learning* (Izzaty, 2008: 116).

Sagala (2012: 64) juga mengungkapkan bahwa dalam merespon perkembangan IPTEK, sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran lain selain media cetak dan video, yang mampu menyelesaikan masalah serta mengakomodasi penyampaian materi

agar lebih mudah serta menarik dan mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Media yang diperlukan yaitu media yang memuat gambar, audio, video, dan siswa dapat berinteraksi langsung dengan media. Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Jarolimek (1986: 96-97) menyatakan bahwa *one of the major differences between computer and other structural media is that computer has the capacity to interact with student. The computer requires the operative instruction to do something unlike film, filmstrip, or a recording which present simple materials*, artinya salah satu perbedaan paling besar antara komputer dan media terstruktur lain adalah komputer memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan siswa karena mampu menghadirkan gambar, audio, video, dan dioperasikan sendiri oleh siswa. Multimedia interaktif merupakan contoh dari pembelajaran berbasis komputer. Munir (2012:110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Multimedia interaktif mampu menampilkan materi secara terstruktur dan dapat menampilkan gambar, audio, dan video secara bersamaan.

Pertimbangan peneliti memilih kelas IV sebagai subjek uji coba berawal dari kurikulum 2013. Pada semester I dan II, siswa-siswa kelas IV mempelajari tema-tema yang berhubungan langsung dengan Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) dan Tema 7 (Indahnya keberagaman di Negeriku). Pembelajaran yang paling relevan dengan keberagaman budaya fisik Indonesia menurut guru kelas IV SD Negeri Purworejo adalah Tema 1 Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku). Kesesuaian antara materi pembelajaran dengan media yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami nilai-nilai keberagaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa dan yang sesuai dengan prinsip pembelajaran kurikulum 2013 yaitu dekat dengan siswa dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Berangkat dari pemikiran peneliti untuk mengembangkan sesuatu yang bermula dari kebutuhan SD Negeri Purworejo untuk pemahaman keberagaman budaya Indonesia, peneliti akan lebih fokus pada pengembangan multimedia interaktif budaya dengan fokus materi budaya fisik di pulau Jawa dengan konsep *discovery learning* (siswa akan menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri) dan belajar sambil bermain. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang

“Pengembangan Multimedia Interaktif Budaya Untuk Pembelajaran IPS kelas IV SD”.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan bahan ajar tentang peninggalan kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di lingkungan sekitar untuk kelas IV sekolah dasar ini mengadaptasi model pengembangan 4D (*four-D*) yang terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*). Akan tetapi penelitian ini dibatasi hanya pada tahap pengembangan.

### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di dusun Purworejo, Hargobinangun, Pakem, Sleman pada tanggal 13 Januari, 15 Januari, dan 16 Januari 2021.

### Subjek Penelitian

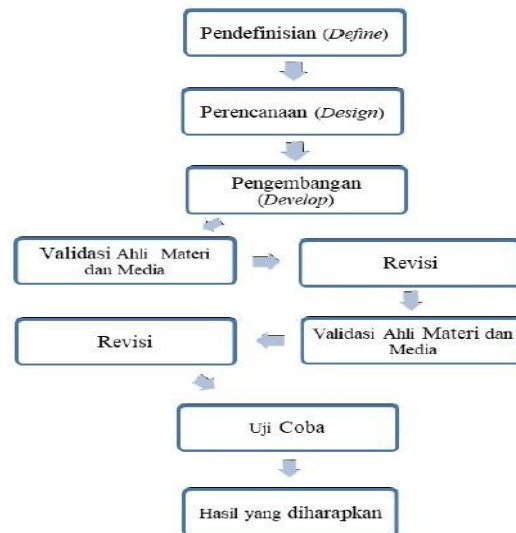
Subjek penelitian dari penelitian ini adalah siswa kelas IV yang tinggal di lingkungan sekitar rumah sebanyak 13 siswa.

### Prosedur

Penelitian ini dikembangkan dengan mengadaptasi langkah-langkah yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Winarni, 2018: 257) yaitu model pengembangan 4D (*four-D*). Adapun tahapan dalam pengembangan 4D yaitu pendefinisian

(*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*).

Secara umum, prosedur pengembangan yang ditempuh dapat diamati pada bagan di bawah ini.



Gambar 1. Tahap Pengembangan 4D

Berikut penjabaran tahapan yang dilakukan pada tahapan yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini.

#### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian berfungsi menganalisis kebutuhan yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembuatan multimedia interaktif budaya, yaitu analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, analisis materi, dan merumuskan indikator.

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perencanaan multimedia interaktif dilaksanakan berdasarkan analisis yang telah dilakukan dalam tahap pendefinisian, yaitu sesuai analisis kebutuhan dan analisis materi. Peneliti menetapkan kompetensi dasar 3.2

(mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang) yang terdapat dalam tema 1 Indahnya Kebersamaan sebagai bahan pengembangan. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menentukan indikator dengan meninjau kembali rumusan indikator pada tahap perencanaan, menentukan dan menuliskan materi, serta menentukan desain multimedia interaktif.

### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk akhir dari pengembangan multimedia interaktif budaya. Selanjutnya dilakukan validasi dan melakukan revisi dari saran ahli materi dan ahli media, serta data hasil uji coba respon pengguna.

#### Intrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipilih dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket. Wawancara dan observasi dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri Purworejo. Angket digunakan untuk menguji kelayakan multimedia interaktif oleh ahli materi, ahli media, guru, siswa. Jenis angket yang diberikan adalah angket tertutup. Selain itu, diberikan soal *post-test* untuk mengetahui efektivitas pemahaman konsep sejarah siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif budaya.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis meliputi hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi, guru, serta siswa sebagai subjek uji coba. Instrumen kelayakan produk multimedia interaktif budaya menggunakan skala likert. Sugiyono (2011: 134) mengemukakan bahwa lima alternatif jawaban pada skala likert yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Setiap alternatif jawaban mempunyai skor 5 untuk sangat baik, 4 untuk baik, 3 untuk cukup, 2 untuk kurang, dan 1 untuk sangat kurang.

Hasil pretest dan post-test dianalisis dengan rumus *N-Gain score*. *N-Gain score* digunakan untuk mengukur efektivitas pemahaman konsep keberagaman budaya antara sebelum dan sesudah pemakaian multimedia interaktif. Hasil penghitungan kuantitatif selanjutnya dikonversikan dalam data kualitatif deskriptif. Data kuantitatif diubah dengan mengacu pada kriteria menurut Hake (Sundayana, 2014: 151) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria *N-Gain Score*

<i>N-Gain Score</i>	Kriteria
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan multimedia interaktif budaya sekitar untuk kelas IV sekolah dasar ini mengadaptasi model pengembangan 4D (*four-D*) yang terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*). Akan tetapi penelitian ini dibatasi hanya pada tahap pengembangan.

Tahap pertama adalah pendefinisian (*define*) yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan merumuskan indikator. Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan wawancara pada guru kelas dan observasi pembelajaran pada kelas IV SD Negeri Purworejo untuk mengetahui materi pelajaran yang dianggap sulit dan kondisi siswa. Dalam kegiatan tersebut, ditemukan permasalahan bahwa siswa masih bergantung pada materi yang diberikan guru, dan dilihat dari hasil belajarnya, pemahaman siswa tentang materi keberagaman budaya masih cenderung rendah. Selain itu, sumber belajar untuk pembelajaran tematik Kurikulum 2013 muatan IPS materi keberagaman budaya di Pulau Jawa masih terbatas. Analisis kebutuhan siswa kelas IV SD Negeri Purworejo rata-rata berusia 9-11 tahun. Siswa dapat tertib mengikuti pembelajaran namun masih ditemui siswa

yang mudah kehilangan fokus saat pembelajaran. Selain itu, tidak semua siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Sebagian besar masih bergantung pada materi yang disampaikan guru. Analisis materi dilaksanakan dengan menganalisis buku siswa untuk mengetahui materi yang dimuat di dalamnya sesuai dengan Kompetensi Dasar dan kebutuhan siswa. Pada tahap ini ditemukan bahwa materi yang dimuat dalam buku siswa belum secara spesifik pada keberagaman budaya di Pulau Jawa. Merumuskan indikator pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar agar tidak menyimpang saat melakukan pengembangan multimedia interaktif. Rumusan indikator kemudian dikembangkan menjadi teks bacaan atau materi pada multimedia interaktif. Indikator dirumuskan berdasarkan Kompetensi Dasar yang dispesifikasikan pada keberagaman budaya di Pulau Jawa. Selain itu, kegiatan yang dirumuskan dalam indikator diharapkan dapat mendorong siswa untuk aktif mencari tahu. Pengembangan multimedia interaktif budaya juga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV yang memasuki tahap perkembangan masa kanak-kanak akhir, yaitu mulai ekspresif, banyak membaca, dan mulai timbul minat pada hal-hal khusus (Sahlan, 2018: 22-23).

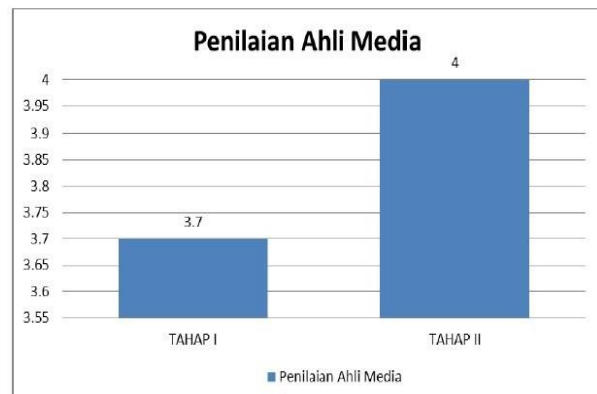


Tahap kedua adalah menentukan indikator, menentukan dan menuliskan materi, serta menentukan desain multimedia interaktif. Tahap perencanaan multimedia interaktif dilaksanakan berdasarkan analisis yang telah dilakukan dalam tahap pendefinisian, yaitu sesuai analisis kebutuhan dan analisis materi. Peneliti menetapkan kompetensi dasar 3.2 (mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang) yang terdapat dalam tema 1 Indahnyakebersamaan sebagai bahan pengembangan. Rumusan indikator pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap pendefinisian ditinjau ulang dan selanjutnya dipilih indikator yang dikembangkan menjadi materi. Hal tersebut dikarenakan beberapa indikator yang sudah dirumuskan tidak sesuai untuk dikembangkan sebagai kegiatan siswa dalam multimedia interaktif. Rumusan indikator yang sudah ditinjau ulang menjadi dasar pengembangan materi. Kegiatan yang dilakukan setelah menentukan dan menuliskan materi adalah menentukan desain multimedia interaktif. Multimedia interaktif budaya ini dibuat dengan bantuan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* dan *Corel Draw X4*. Langkah-langkahnya adalah membuat cover, membuat layout, memilih warna, membuat

ikon karakter, menentukan *font*, menentukan gambar, dan membuat *storyboard* media.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk akhir dari pengembangan multimedia interaktif budaya di Pulau Jawa. Selanjutnya, dilakukan validasi dan melakukan revisi dari saran ahli materi dan ahli media, serta data hasil uji coba respon pengguna. Validasi ahli materi dilakukan dalam satu tahap dan memperoleh skor rata-rata 4,7 dengan kategori sangat baik.

Validasi ahli media dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,7 dengan kategori baik. Tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori baik. Berikut ini adalah grafik validasi media.



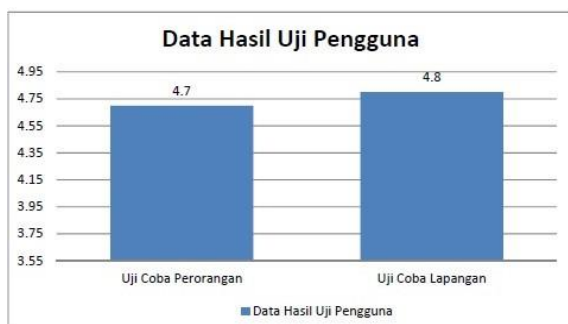
Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Media

Berikut ini adalah gambar multimedia interaktif budaya setelah dilakukan revisi.



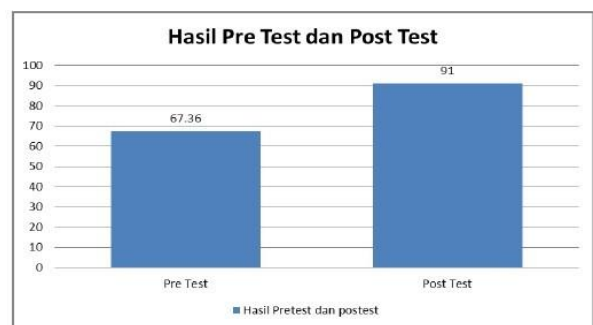
Gambar 3. Multimedia Interaktif Budaya

Langkah selanjutnya setelah multimedia interaktif budaya dinyatakan layak, dilakukan penilaian dari sasaran pengguna yang dilakukan oleh guru dan diperoleh skor rata-rata 4,7 dengan kategori sangat baik. Berikutnya, peneliti melakukan uji coba perorangan dengan tiga (3) siswa yang ada di lingkungan sekitar rumah. Hasil yang diperoleh dari respon siswa diperoleh skor rata-rata 4,7 yang termasuk pada kategori sangat baik. Setelah dilakukan uji coba perorangan, dilakukan uji coba pengguna dengan 10 siswa yang ada di lingkungan sekitar rumah. Hasil yang diperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat baik. Berikut adalah grafik hasil uji pengguna.



Gambar 4. Grafik Uji Coba Pengguna

Peneliti juga melakukan *post-test* untuk mengetahui efektivitas pemahaman konsep keberagaman budaya dengan rumus efektivitas *N-Gain score*. Hasil nilai rata-rata sebelum menggunakan media yang diperoleh adalah 67.36 dan hasil nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh adalah 91. Berdasarkan hasil sebelum menggunakan media dan *post-test* yang telah dilakukan, dilakukan uji efektivitas menggunakan rumus *N-Gain* dan diperoleh skor 0,72 yang termasuk kriteria tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif budaya efektif dalam memahamkan konsep keberagaman budaya. Berikut ini adalah grafik *pretest* dan *post-test*.



Gambar 5. Grafik hasil *pretest* dan *posttest*

Seluruh tahapan yang telah dilakukan dalam penelitian ini mendapatkan hasil bahwa multimedia interaktif keberagaman budaya di Pulau Jawa layak digunakan sebagai referensi dan alternatif sumber belajar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Multimedia interaktif budaya tersebut telah selesai dikembangkan dengan produk akhir berupa multimedia interaktif yang dicetak dengan CD dengan

kelebihan dilengkapi gambar agar siswa tertarik budaya, materi yang disajikan spesifik pada keberagaman budaya di Pulau Jawa, dan soal latihan dikemas dalam bentuk kuis teka-teki dan pilihan ganda. Multimedia interaktif budaya ini selain layak digunakan untuk kelas IV SD, juga dapat meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya di Pulau Jawa dibuktikan dengan analisis efektivitasnya dengan rumus *N-Gain score* diperoleh skor 0,72 yang termasuk dalam kriteria tinggi.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif budaya di Pulau Jawa yang dikembangkan dengan mengadaptasi model 4D (*four-D*) dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan) telah dinyatakan layak. Hal tersebut sesuai dengan penilaian ahli materi bahwa multimedia interaktif ini memperoleh skor rata-rata 4,7 dengan kategori sangat baik, penilaian ahli media memperoleh skor 4,7 dengan kategori sangat baik, dan penilaian guru memperoleh skor 4,7 dengan kategori sangat baik. Selain itu, dari hasil uji coba memperoleh skor rata-rata 4,7 dengan kategori sangat baik pada uji coba perorangan, memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat baik pada uji coba lapangan. Hasil *pretest* dan *post-test* menunjukkan siswa

mengalami peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya dibuktikan dengan perolehan *N-Gain score* yaitu 0,72 yang termasuk dalam kriteria tinggi.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka diberikan saran yaitu, dalam melaksanakan pembelajaran, sebisa mungkin guru mengembangkan kreativitas dan inovasinya agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik siswa dalam belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hidayati, Mujinem, & Anwar, S. (2008). *Pengembangan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Kementerian Pendidikan Nasional
- Izzaty, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Jarolimek, J. (1986). *Social Studies in Elementary Education*. New York: Macmilan Publishing Company.
- Munir. (2012). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala. (2012). *Supervisi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sahlan, A. K. (2018). *Mendidik Perspektif Psikologi*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.

Winarni, E.W., (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara