

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA SD NEGERI GIWANGAN YOGYAKARTA**

### ***DEVELOPING INDONESIAN CULTURE MULTIMEDIA FOR STUDENT OF SDN GIWANGAN YOGYAKARTA***

Oleh: Muhammad Muslim Machbub Sulthony, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar FIP UNY  
12108244136@student.uny.ac.id

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia yang layak digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengacu model *four-D* (*define, design, develop, desiminate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Giwangan Yogyakarta sebanyak 30 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan kuisisioner. Analisis data pengembangan dilakukan secara deskriptif, sedangkan analisis data kelayakan dilakukan dengan melakukan konversi data kuantitatif kedalam data kualitatif. Hasil penelitian ini adalah (1) Multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia yang memiliki lima menu utama yaitu kompetensi, materi kamu, ayo bermain, petunjuk, dan profil, dan (2) Kelayakan multimedia ditentukan dari hasil validasi ahli dengan rerata skor 3,62 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dilanjutkan hasil respon pengguna dengan dengan rerata skor 3,54 yang termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Multimedia, Budaya Indonesia

#### **Abstract**

*This study aims to create interactive learning multimedia for the Indonesian Culture fit for use. This was a research and development study referring to the four-D (define, design, develop, desiminate) model. The research subjects were fifth Grade students of Giwangan Elementary School Yogyakarta with a total of 30 students. The Data werw collected through observations, interviews and questionnaires. The development data analysis was descriptively done while the appropriatness data analysis was done by converting quantitative data into qualitative data.. The results of the study are as follows (1) The interactive learning multimedia for the Indonesian Culture which consisting of five primary menus, namely those 'kompetensi', 'materi kamu', 'ayo bermain', 'petunjuk', and 'profil', and (2) The multimedia appropriatness was determined by the results of the expert validation with a mean score of 3.62 which was in the very appropriatness category, followed the results by the users responses with a mean score of 3.54 which was in the very appropriatness category, therefore the interactive learning multimedia for the Indonesian Culture is very appropriatness to be used in learning.*

Keywords: Multimedia Development, Indonesian Culture

## **PENDAHULUAN**

Hilangnya minat generasi muda bangsa untuk menjaga dan melestarikan berbagai kebudayaan Indonesia seperti tari, musik, dan berbagai pakaian tradisional menyebabkan hilangnya kebudayaan tersebut sehingga terjadi klaim kebudayaan Indonesia oleh negara lain. Seperti berita yang dilansir oleh Kompas melalui situs edukasi.kompas.com pada hari Kamis, 21 Juni 2012 bahwa wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Wamendikbud) Bidang Kebudayaan di era kepemimpinan Susilo

Bambang Yudhoyono yaitu Wiendu Nuryanti mengatakan bahwa beberapa kebudayaan telah diklaim oleh negara lain, seperti klaim kebudayaan Indonesia oleh Malaysia yaitu klaim kebudayaan "reog ponorogo" pada November 2007, lalu klaim terhadap lagu daerah asal Maluku yang berjudul "Rasa Sayange" pada Desember 2008, selanjutnya klaim terhadap Tari "Pendet" yang berasal dari Bali pada Agustus 2009, dan disusul dengan alat musik "Angklung" pada Maret 2010.

Pendidikan sebagai salah satu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa mempunyai peran penting dalam proses pengenalan kebudayaan Indonesia sejak dini. Pada kurikulum KTSP, kebudayaan Indonesia dikenalkan kepada siswa melalui materi pokok Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia pada Kompetensi Dasar 1.4 yaitu Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia di kelas V sekolah dasar. Pada materi pokok tersebut dikenalkan berbagai suku dan kebudayaan Indonesia seperti tarian, pakaian, rumah khas, dan kebudayaan lainnya dari berbagai daerah di Indonesia. Disinilah merupakan titik penting dari awal pengenalan kebudayaan, dimana pembelajaran yang diberikan harus dapat diterima oleh siswa secara menyeluruh dan dengan perasaan senang. Apabila siswa dapat memahami materi yang diberikan maka hal tersebut akan menjadi modal awal siswa untuk mengetahui dan menghargai kebudayaan-kebudayaan Indonesia. Selain itu melalui pembelajaran di kelas guru menanamkan nilai karakter, sehingga siswa tidak hanya memahami materi kebudayaan, namun juga memiliki rasa cinta sehingga akan timbul sikap ingin menjaga dan melestarikan budaya Indonesia tersebut. Hal tersebut hanya akan dapat dicapai jika proses pembelajaran berlangsung baik dan benar.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Senin, 1 Februari 2016 oleh Ibu Syam Mardini selaku Kepala Sekolah SD Negeri Giwangan, diketahui bahwa di SD Negeri Giwangan Yogyakarta memiliki fasilitas penunjang pembelajaran yang cukup lengkap, seperti buku paket siswa, papan tulis, LCD proyektor, dan Laboratorium khusus komputer. Namun, ketersediaan fasilitas tersebut belum dapat dioptimalkan penggunaannya dalam pembelajaran, misalnya LCD proyektor yang masih sangat jarang digunakan. Hal ini dikarenakan sebagian besar materi pembelajaran berbentuk media cetak (hardcopy). Ketersediaan laboratorium khusus komputer juga dapat menunjang proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran, hanya saja penggunaannya masih terbatas pada mata pelajaran Teknologi Informasi

dan Komunikasi (TIK). Padahal diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa (Azhar Arsyad, 2013: 19-20), sehingga kurangnya media pembelajaran tersebut menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan anak sulit memahami materi yang dipelajari.

Sementara itu, dari hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Rian Okta Rahmana selaku Guru Kelas VA pada hari Jum'at, 5 Februari 2016, diketahui bahwa pembelajaran di SD Negeri Giwangan menggunakan kurikulum KTSP. Namun, masih terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Guru Kelas VA juga mengemukakan bahwa media pembelajaran sangat mendukung untuk membantu siswa memahami materi-materi yang luas dan abstrak, dalam hal ini adalah materi yang ada dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Melihat fenomena di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan dan membuat suatu produk multimedia pembelajaran interaktif dalam bentuk software yang bertujuan mengenalkan budaya Indonesia menggunakan aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* dengan judul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas V SD Negeri Giwangan*.

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan memuat materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia yang disesuaikan dengan kompetensi yang ada pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Multimedia ini dikembangkan pada *platform desktop* yang dapat diakses melalui komputer yang mengombinasikan teks, gambar, audio, video dan animasi sehingga membuat penyajian materi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, multimedia ini juga dilengkapi soal evaluasi dalam bentuk permainan edukasi, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Beberapa pustaka yang menjadi sumber kajian bagi penelitian ini diantaranya 1) mengenai

materi pokok Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia, 2) mengenai klasifikasi dan pemilihan media pembelajaran, 3) mengenai karakteristik dan format sajian multimedia pembelajaran interaktif, serta 4) mengenai tahapan dan evaluasi pengembangan multimedia pembelajaran.

### **Materi Pokok Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia**

Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia adalah salah satu materi di sekolah dasar yang berkaitan dengan kekayaan budaya Indonesia, mulai dari suku, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, alat musik, senjata tradisional, lagu daerah, bahasa, kesenian daerah & adat istiadat. Seperti yang terdapat dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS pada Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk siswa kelas V sekolah dasar yaitu sebagai berikut.

#### 1. Standar Kompetensi

Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman, dan kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

#### 2. Kompetensi Dasar

##### 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia

Kompetensi dasar di atas dimaksud agar siswa mengenal dan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia, menyadari bahwa Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya, dan memberikan kesadaran untuk melestarikannya.

### **Media Pembelajaran**

Salah satu komponen yang mendukung terjadinya proses pembelajaran adalah media pembelajaran (Cepi Riyana, 2008: 3). Menurut Arief S. Sadiman (2009: 7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran dan minat siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat dikelompokkan

menjadi empat jenis, yaitu: media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia (Rayandra Asyhar, 2012: 44-45). Media visual yaitu jenis media yang digunakan dengan hanya mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik, media audio yaitu jenis media yang digunakan dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik, media audio-visual yaitu jenis media yang digunakan dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan, dan multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 4-5) kemudian berpendapat bahwa terdapat beberapa kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan sebelum memilih media pembelajaran, yaitu: (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran. (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran (3) praktis, luwes, dan tahan lama sehingga dapat digunakan dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun. (4) guru terampil menggunakannya, (5) tersedia waktu yang cukup untuk menggunakan media, serta (6) sesuai dengan tingkat berpikir siswa.

Dari berbagai jenis media dan kriteria pemilihannya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran hendaknya diciptakan dengan mengutamakan kesesuaian. Jenis media yang beragam dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dengan mempertimbangkan kriteria pemilihan media.

### **Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Dari beberapa jenis media yang telah dipaparkan, multimedia merupakan jenis media yang paling banyak melibatkan indera peserta didik dalam penggunaannya. Hal tersebut dikarenakan berdasarkan definisinya multimedia diartikan sebagai gabungan beberapa media yang berbeda untuk menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafis, animasi, dan video (Agus Suheri, 2006:29). Selanjutnya kita sering mendengar istilah multimedia interaktif. Interaktif menurut Ariesto Hadi Sutopo (2003: 15) adalah dimana dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna diberikan suatu kemampuan untuk

mengontrol elemen-elemen yang ada. Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu aplikasi (*software*) sebagai sarana pembelajaran yang mengoptimalkan pemanfaatan komputer untuk mengombinasikan bermacam media dan dilengkapi dengan pengontrol sehingga pengguna dapat mengendalikannya sesuai dengan keinginan.

Selanjutnya, Daryanto (2010: 54) menjelaskan bahwa terdapat lima format penyajian multimedia interaktif, yaitu tutorial, *drill and practice*, simulasi, percobaan atau eksperimen dan permainan instruksional. 1) Tutorial, merupakan format penyajian konsep materi yang disampaikan secara bertahap, dimana apabila siswa sudah menguasai satu konsep maka akan dilanjutkan pada konsep berikutnya. 2) *Drill and Practice*, merupakan format penyajian materi dimana siswa akan dihadapkan pada beberapa pertanyaan yang disajikan secara acak, sehingga setiap kali digunakan pertanyaan yang akan muncul berbeda-beda. 3) Simulasi, merupakan format penyajian materi yang digunakan untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, sehingga seseorang mendapat pengalaman yang berhubungan dengan resiko. 4) Percobaan atau Eksperimen, merupakan format penyajian materi yang hampir mirip dengan simulasi, namun pada percobaan lebih ditujukan untuk kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktik di laboratorium IPA, biologi atau kimia. 5) Permainan Instruksional, merupakan format penyajian materi dalam bentuk permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

### **Tahapan dan Evaluasi Pengembangan**

Untuk menciptakan multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai digunakan dalam pembelajaran, maka dilakukan penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana S. Sukmadinata, 2006: 164). Proses penelitian dan

pengembangan tersebut terdiri dari beberapa tahapan. Thiagarajan (1974: 5) mengungkapkan terdapat empat langkah dalam pengembangan yang dikenal dengan istilah *four-D*. Langkah tersebut terdiri dari 1) pendefinisian (*define*) yaitu menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan, 2) perancangan (*design*) yaitu menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran, 3) pengembangan (*develop*) yaitu mengembangkan produk berdasarkan validasi ahli dan ujicoba lapangan, dan 4) penyebaran (*dissemination*) yaitu melakukan penyebraran produk yang telah dihasilkan.

Selanjutnya dalam proses pengembangan media diperlukan adanya evaluasi untuk menilai kualitas multimedia yang dikembangkan. Allessi dan Trollip dalam Herman Dwi Surjono (2013: 73-79) mengemukakan bahwa terdapat tiga tahap yang dapat dilakukan, yaitu *ongonging evaluation*, *alpha testing*, dan *beta testing*. *Ongonging evaluation* merupakan kegiatan evaluasi yang dilakukan pengembang untuk menghasilkan multimedia. Pada tahap ini pengembang harus melakukan pemeriksaan (evaluasi) secara terus menerus agar semua komponen multimedia berkualitas baik. Tahap kedua yaitu *alpha testing* dilakukan oleh para ahli yang bertugas memberikan saran untuk perbaikan multimedia. Para ahli tersebut terdiri dari ahli materi dan ahli media. Saran yang didapatkan dari tahap *alpha testing* kemudian dijadikan acuan untuk perbaikan multimedia sebelum masuk pada tahap *betha testing*. Tahap ketiga yaitu *betha testing* merupakan kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh subjek sasaran atau pengguna. Pada tahap *betha testing* ini pengguna juga dapat memberikan tanggapan terhadap multimedia yang dikembangkan. Tanggapan dari pengguna kemudian dijadikan acuan pebaikan multimedia sebelum multimedia siap menjadi produk akhir.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development*

dengan tujuan menghasilkan tujuan menghasilkan produk serta mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan melalui penelitian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan *four-D* yang terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia dilaksanakan di SD Negeri Giwangan Yogyakarta. Waktu yang digunakan untuk melaksanakan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 (Januari-Mei).

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Giwangan Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016 sebanyak 30 siswa.

### **Prosedur**

Prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri dari langkah-langkah tertentu pada tiap tahapannya. Tahap pertama adalah tahap pendefinisian yang dilakukan dengan (a) analisis awal, (b) analisis peserta didik, (c) analisis tugas/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, (d) analisis konsep materi yang akan disampaikan, dan (e) perumusan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan dilakukan dengan : (a) penyusunan parameter penilaian multimedia, (b) pemilihan format multimedia, (c) pemilihan media (alat) yang digunakan untuk pembuatan multimedia dan (d) pembuatan rancangan awal multimedia sebagai prototipe. Sementara itu, tahap pengembangan dilakukan dengan (a) validasi multimedia oleh para ahli materi dan ahli media diikuti dengan revisi, dan (b) uji pengembangan melalui uji coba lapangan untuk mengetahui respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba lapangan tersebut dilaksanakan secara bertahap, yakni

tahap pertama merupakan ujicoba lapangan terbatas dengan beberapa siswa sebagai sampel dan tahap berikutnya adalah uji coba lapangan lebih luas dengan jumlah siswa yang sesuai dengan kelas sesungguhnya. Tahap terakhir yaitu penyebaran dilakukan dengan (a) melakukan pengemasan hasil pengembangan dan (b) melakukan penyebarluasan produk pada pihak yang terkait (membutuhkan) pengembangan produk tersebut serta mempublikasikannya secara luas.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui a) pengamatan (*observation*), dilakukan dengan mengamati secara langsung hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi kemudian dideskripsikan dalam lembar observasi, b) wawancara (*interview*), dilakukan dengan tanya jawab secara lisan dengan narasumber. Dalam wawancara peneliti menggunakan pedoman wawancara yang berisi garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan, dan c) angket (*quisionare*), dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Terdapat 2 jenis angket yang digunakan yakni angket validasi dan angket respon peserta didik. Angket validasi yang digunakan dalam penilaian oleh ahli materi dan ahli media disusun berdasarkan skala lajuan (*rating scale*) dengan skala 1 sampai 4, sedangkan Angket respon peserta didik disusun berdasarkan skala *likert* atau skala sikap dengan skala 1 sampai 4.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data pengembangan yang diperoleh dari oservasi, wawancara, serta saran tambahan pada angket dilakukan secara deskriptif, sedangkan analisis data kelayakan multimedia dari angket yang berupa angka dilakukan menghitung skor rerata yang ada pada masing-masing aspek dan skor rerata jawaban keseluruhan tanpa mengesampingkan validitas dan reliabilitasnya. Untuk angket validasi ahli,

validitas ditentukan dengan indeks *V Aiken* dan reliabilitas ditentukan dengan aplikasi SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) dengan mencari indeks *Cronbach's Alpha*, sedangkan untuk angket respon peserta didik untuk mencari validitas dan reliabilitas dihitung menggunakan SPSS dengan mencari indeks *Cronbach's Alpha* dan indeks tingkat korelasi. Apabila terdapat butir soal yang tidak valid, maka butir soal tersebut tidak diikutkan dalam penentuan skor rerata tiap aspek. Skor rerata yang diperoleh pada tiap aspek selanjutnya dilakukan konversi menjadi tingkat kelayakan produk secara kualitatif dengan mengacu klasifikasi kelayakan.

Eko Putro Widoyoko (2012:123) mengemukakan bahwa tabel klasifikasi disusun berdasarkan skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan jarak interval. Sehingga apabila digunakan skala 1 hingga 4, jarak interval dari tiap kelas klasifikasi kelayakan dapat dihitung dengan mengurangi skor tertinggi yaitu 4 dengan skor terendah yaitu 1, kemudian hasilnya dibagi dengan jumlah kelas sebanyak 4, dan didapatkanlah jarak interval sebesar 0,75. Klasifikasi kelayakan kemudian disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Klasifikasi tingkat kelayakan

Rerata Skor	Klasifikasi
> 3,25 s/d 4,00	Sangat Layak
> 2,50 s/d 3,25	Layak
> 1,75 s/d 2,50	Tidak Layak
1,00 s/d 1,75	Sangat Tidak Layak

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia SD Negeri Giwangan Yogyakarta

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia dilakukan melalui empat tahapan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*). Proses pengembangan diawali dari ditemukannya potensi dan masalah yang terdapat di SD Negeri Giwangan Yogyakarta. Setelah dikaji secara mendalam ternyata untuk mengatasi masalah

tersebut diperlukan suatu pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia. Selanjutnya untuk dapat membuat multimedia yang sesuai dengan kebutuhan, maka dilakukan tahap pendefinisian (*define*) yang dilakukan melalui analisis awal, analisis konsep materi dan analisis tugas belajar yang berfungsi menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui multimedia.

Selanjutnya pada kegiatan pemilihan format dilakukan perancangan format yang disesuaikan dengan hasil identifikasi kebutuhan multimedia yang dilakukan pada tahap *define*. Berdasarkan analisis, diketahui bahwa format multimedia yang dibutuhkan adalah multimedia dengan format tutorial dan permainan. Format ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad (2013: 157-165) dimana format tutorial dan permainan dianggap paling sesuai dengan multimedia pembelajaran budaya Indonesia, karena pada format ini materi yang berisi penjelasan dan definisi istilah akan disampaikan secara bertahap serta diikuti oleh latihan soal dalam bentuk permainan sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan akan mempermudah memahami suatu konsep materi. Sementara itu untuk penguatan konsep materi yang disampaikan, digunakan ilustrasi dengan beberapa jenis media, yaitu gambar, video, animasi dan narasi (audio) sehingga lebih mudah dalam memvisualisasikan materi yang sulit dipahami. Selain itu, bentuk evaluasi yang digunakan juga menggunakan beberapa bentuk soal dan permainan edukasi. Bentuk evaluasi tersebut dipilih karena pertanyaan yang diberikan dapat bervariasi sehingga dapat mengukur pemahaman siswa terhadap keseluruhan materi dan mudah dalam memberikan feedback penilaian.

Setelah format multimedia ditentukan, kemudian dilakukan proses pemilihan media sebagai alat/sarana untuk membuat multimedia, yang kemudian dipilihlah program/software yaitu *AutoPlay Media Studio 8* sebagai media tersebut. Dipilihnya *AutoPlay Media Studio 8* dikarenakan selain dapat digunakan untuk menggabungkan gambar, video dan animasi, juga dapat

menghasilkan file output berupa aplikasi dengan format .exe sehingga *compatible* pada semua jenis komputer.

Kegiatan selanjutnya yang masih pada tahap perancangan (*design*) adalah membuat rancangan awal dari multimedia. Perancangan awal dimulai dengan membuat diagram alir (*flowchart*) dan storyboard yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan multimedia. Adapun langkah pembuatan multimedia itu sendiri terdiri dari tahap pembuatan tampilan antarmuka, pengkodean, test movie dan publishing. Hasil dari tahap design ini adalah prototipe multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia yang terdiri dari 5 menu utama. Menu utama tersebut adalah Menu 'kompetensi' berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai, menu 'materi kamu' berisi materi inti dari multimedia pembelajaran budaya Indonesia yang disajikan dengan teks, audio, gambar, video dan animasi, menu 'ayo bermain' berisi evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan edukasi, menu 'petunjuk' berisi petunjuk penggunaan media yang terdiri dari penjabaran fungsi tombol, menu 'profil' berisi profil dari pengembang multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia.

Multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia yang merupakan prototipe hasil tahap perancangan selanjutnya memasuki tahap pengembangan (*develop*) untuk kemudian menghasilkan produk akhir. Pada tahap ini multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia divalidasi oleh para ahli yang terdiri atas 2 ahli materi dan 2 ahli media. Hasil validasi berupa saran dan komentar yang akan dijadikan acuan untuk perbaikan.

Berdasarkan saran perbaikan dari ahli materi, maka telah dilakukan beberapa perbaikan seperti memasukkan indikator pembelajaran pada menu kompetensi, memperluas cakupan materi pada multimedia, menambahkan dan memperkaya petunjuk fungsi navigasi pada menu petunjuk, menyesuaikan evaluasi dengan pencapaian indikator dalam pembelajaran, dan memperbaiki deskripsi materi sesuai dengan EYD. Sementara itu, berdasarkan saran perbaikan

dari ahli media, maka telah dilakukan beberapa perbaikan pula seperti menghilangkan komponen yang tidak sesuai dan menyempurnakan huruf 't' pada cover depan DVD dan memperbaiki NIP pembimbing dan menyempurnakan huruf 't' pada bagian cover belakang DVD, memperkaya fungsi dari tombol navigasi musik background, memperbaiki tampilan kompetensi dengan mengubah pemilihan font serta mengubah pemilihan karakter dan komponen yang lebih sesuai, memperbaiki susunan kata aturan bermain pada ayo bermain (tebak jawaban), mengatur ulang tingkat output suara background agar tidak mengganggu konsentrasi user saat menggunakan multimedia.

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, multimedia yang telah diperbaiki memasuki tahap uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan lebih luas untuk mengetahui kelayakan multimedia yang dikembangkan berdasarkan tanggapan (*respon*) dari peserta didik selaku calon pengguna. Dari hasil uji coba lapangan terbatas, diketahui masih terdapat kekurangan pada multimedia yaitu rendahnya volume suara narasi pada video. Atas hal tersebut, telah dilakukan perbaikan dengan menurunkan volume latar musik dan menaikkan volume suara narasi sehingga terdengar lebih jelas. Selanjutnya dari hasil uji coba lapangan lebih luas sudah tidak ditemukan lagi kekurangan pada multimedia sehingga telah siap menjadi produk akhir.

Multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia hasil pengembangan kemudian dilakukan penyebaran (*disseminate*) melalui proses pemaketan ke dalam Digital Versatile Disk (DVD) diikuti distribusi terbatas ke sekolah yaitu di SD Negeri Giwangan Yogyakarta. Hasil Penelitian ini juga di pameran dalam pameran produk penelitian di Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 26-27 April 2016 serta publikasi melalui website [ukmpenelitianuny.org](http://ukmpenelitianuny.org), [uny.ac.id](http://uny.ac.id), [komunika.tempo.co](http://komunika.tempo.co), [tabloidpendidikan.com](http://tabloidpendidikan.com), [suaramerdeka.com](http://suaramerdeka.com), [harianjogja.com](http://harianjogja.com), [koran-sindo.com](http://koran-sindo.com), dan [restorasinews.com](http://restorasinews.com).

## Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas SD Negeri Giwangan Yogyakarta

Kelayakan multimedia pembelajaran Budaya Indonesia dilakukan melalui penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi materi meliputi aspek kualitas isi materi dan aspek kualitas pembelajaran sedangkan validasi media meliputi aspek komunikasi visual dan pemrograman.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh dua orang ahli materi, diketahui bahwa untuk aspek kualitas isi materi mendapat rerata skor 3,72 yang berarti masuk pada kategori sangat layak dan untuk aspek kualitas pembelajaran mendapat rerata skor 3,91 yang berarti masuk pada kategori sangat layak. Sehingga secara keseluruhan berdasarkan validasi materi multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia masuk pada kategori sangat layak dengan rerata 3,81.



Gambar 1. Grafik hasil penilaian ahli materi

Sementara itu berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh dua orang ahli media, diketahui bahwa untuk aspek komunikasi visual mendapat rerata skor 3,53 yang berarti masuk pada kategori sangat layak dan untuk aspek pemrograman mendapat rerata skor 3,31 yang berarti masuk pada kategori sangat layak. Sehingga secara keseluruhan berdasarkan validasi media multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia masuk pada kategori sangat layak dengan rerata 3,42. Hasil penilaian ahli media disajikan pada grafik berikut.



Gambar 2. Grafik hasil penilaian ahli media

Penilaian multimedia oleh ahli materi dan ahli media dianalisis secara kumulatif menjadi satu. Berdasarkan rekapitulasi skor rerata keseluruhan aspek dari ahli materi dan ahli media diperoleh skor rerata keseluruhan 3,62. Skor tersebut menunjukkan bahwa keseluruhan penilaian terhadap multimedia menunjukkan kategori sangat layak. Skor rerata penilaian ahli materi dan ahli media disajikan pada grafik berikut.



Gambar 3. Grafik hasil penilaian gabungan ahli materi dan ahli media

Hasil penilaian ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa multimedia memiliki nilai tertinggi pada aspek kualitas pembelajaran dengan kategori sangat layak dan skor rerata 3,91. Hal tersebut menjelaskan bahwa multimedia sangat layak dalam mendukung aktivitas pembelajaran peserta didik. Kemudian didukung dengan kualitas isi materi yang termasuk dalam kategori sangat layak dengan skor rerata 3,72. Untuk aspek komunikasi visual mendapatkan skor rerata 3,53 dan aspek pemrograman dengan skor 3,31 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan rekapitulasi skor rerata keseluruhan aspek dari ahli materi dan ahli media diperoleh skor rerata keseluruhan 3,62. Skor tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan menunjukkan kategori sangat layak.



Pada uji coba lapangan terdapat dua kali uji yaitu uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan lebih luas. Hal tersebut guna memperoleh respon peserta didik sebagai pengguna atau sasaran penerapan multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia ditinjau dari empat aspek, yaitu: aspek kualitas isi materi, aspek kualitas pembelajaran, aspek komunikasi visual dan aspek pemrograman. Untuk melakukan tanggapan dari peserta didik yang lebih luas, terlebih dahulu dilakukan percobaan pada peserta didik dengan jumlah terbatas.

Pada uji coba lapangan terbatas diambil enam peserta didik sebagai responden. Uji coba lapangan terbatas dilakukan oleh 6 siswa yang memberikan tanggapannya (respon). Enam peserta didik tersebut merupakan peserta didik pilihan yang mewakili keseluruhan peserta didik di kelas V SD Negeri Giwangng Yogyakarta. Skor rerata hasil ujicoba lapangan terbatas disajikan pada grafik berikut.



Gambar 4. Grafik hasil ujicoba lapangan terbatas

Berdasarkan hasil analisis data tanggapan (respon) terhadap multimedia pembelajaran pada ujicoba lapangan terbatas disimpulkan bahwa pada untuk aspek isi materi memperoleh rerata skor 3,59 dan aspek pembelajaran memperoleh rerata skor 3,73, sehingga kualitas multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan respon siswa terhadap kedua aspek tersebut berada dalam kategori sangat layak. Sementara itu, pada aspek komunikasi visual memperoleh rerata skor 3,50, dan aspek kualitas pemrograman memperoleh rerata skor 3,58, sehingga kualitas multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan respon siswa terhadap kedua aspek tersebut berada dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil uji coba lapangan terbatas terhadap produk multimedia pembelajaran pada keempat aspek

tersebut memperoleh memperoleh rerata skor 3,60 yang berarti kualitas multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan respon siswa terhadap keempat aspek tersebut berada dalam kategori sangat layak, sehingga telah siap untuk dilakukan ujicoba lapangan lebih luas.

Pada uji coba lapangan lebih luas dilakukan oleh 30 peserta didik dari kelas V SD Negeri Giwangng Yogyakarta yang memberikan tanggapannya (respon) terhadap multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia. Skor rerata hasil ujicoba lapangan lebih luas disajikan pada grafik berikut.



Gambar 5. Grafik hasil ujicoba lapangan lebih luas

Berdasarkan hasil analisis data tanggapan (respon) terhadap multimedia pembelajaran pada ujicoba lapangan lebih luas disimpulkan bahwa pada aspek isi materi memperoleh rerata skor 3,49 dan aspek pembelajaran memperoleh rerata skor 3,57, sehingga kualitas multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan respon siswa terhadap kedua aspek tersebut berada dalam kategori sangat layak. Sementara itu, pada aspek komunikasi visual memperoleh rerata skor 3,62, dan aspek kualitas pemrograman memperoleh rerata skor 3,47, sehingga kualitas multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan respon siswa terhadap aspek komunikasi visual berada dalam kategori layak dan berdasarkan aspek pemrograman berada dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil uji coba lapangan lebih luas oleh 30 siswa terhadap produk multimedia pembelajaran pada keempat aspek tersebut memperoleh rerata skor 3,54, yang berarti kualitas multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan respon siswa terhadap keempat aspek berada dalam kategori sangat layak, sehingga multimedia pembelajaran

interaktif tersebut sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka simpulan dari penelitian ini yaitu: (1) Multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia dikembangkan melalui beberapa langkah, yaitu: (a) mendefinisikan kebutuhan dengan analisis awal, analisis konsep materi dan analisis tugas pembelajaran dan analisis tujuan yang akan dicapai melalui multimedia, (b) melakukan perancangan dengan menyusun parameter penilaian, pemilihan format, pemilihan media, pembuatan rancangan awal sehingga dihasilkan multimedia sebagai prototip, (c) melakukan pengembangan dengan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media yang diikuti revisi berdasarkan saran para ahli, dilanjutkan dengan ujicoba lapangan untuk mengetahui tanggapan siswa selaku pengguna melalui ujicoba lapangan terbatas yang diikuti revisi dan ujicoba lapangan lebih luas sehingga dihasilkan produk akhir multimedia dengan lima menu utama yang terdiri dari menu tentang media, petunjuk, materi, evaluasi, dan daftar pustaka, kemudian (d) melakukan pemaketan multimedia ke dalam DVD diikuti penyebaran di SD Negeri Giwangan Yogyakarta, berpartisipasi dalam pameran yang diadakan LPPM UNY serta publikasi melalui website [ukmpenelitianuny.org](http://ukmpenelitianuny.org), [uny.ac.id](http://uny.ac.id), [komunika.tempo.co](http://komunika.tempo.co), [tabloidpendidikan.com](http://tabloidpendidikan.com), [suaramerdeka.com](http://suaramerdeka.com), [harianjogja.com](http://harianjogja.com), [koransindo.com](http://koransindo.com), dan [restorasineews.com](http://restorasineews.com). (2) Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia dilihat dari keseluruhan aspek yang meliputi aspek kualitas isi materi, aspek kualitas pembelajaran, aspek komunikasi visual dan aspek pemrograman yang ditentukan berdasarkan validasi ahli yang dilanjutkan dengan ujicoba lapangan. Berdasarkan penilaian para ahli, kualitas multimedia mendapatkan skor 3,62 yang termasuk dalam kategori sangat layak, kemudian berdasarkan respon pengguna kualitas multimedia mendapatkan skor 3,54 yang termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia

dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

### Saran

Untuk meningkatkan dan mengembangkan hasil penelitian, beberapa hal yang dapat dilakukan adalah (1) Mengembangkan kembali multimedia dengan beberapa fitur seperti fasilitas pengelolaan nilai, penyimpanan skor yang didapat dari hasil pengerjaan soal evaluasi oleh peserta didik dan menambahkan provinsi lain agar materi lebih kaya. serta (2) melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan produk multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suheri. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jurnal Informatika Volume 2 No. 01 Juli-Desember. Bandung
- Arief S. Sadiman. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Aristo Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Eko Putro Widoyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Herman Dwi Sutjono. (2013). *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press
- Indra Akuntono. (2012). *Dalam 5 tahun, Malaysia 7 Kali Klaim Budaya Indonesia*. Di akses dari <http://edukasi.kompas.com/read/2012/06/19/1747119/Dalam.5.Tahun.Malaysia.7.Ka>

li.Klaim.Budaya.Indonesia tanggal 14  
Januari 2015, Jam 16.10WIB

Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Algesindo

Nana Syaodih Sukmadinata. (2002). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Rayanda Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI

Thiagarajan, Sivasailam, Sammel, Dorothy S., Semmel, Melvyn I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington, Indiana: Indiana University.