

Pengembangan Multimedia Interaktif Keramat (Keragaman Rumah Adat) Berbasis Macromedia Pada Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar

^{a*}Verdian Lianto Hermansyah, ^b Muhammad Basori, ^c Karimatus Saidah

^{abc} Universitas Nusantara PGRI Kediri Jawa Timur Indonesia

ARTICLE HISTORY

Submit:

August 14, 2022

Accepted:

October 14, 2022

Publish:

December 28, 2022

Article Type:

Research Paper

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the validity, practicality and effectiveness of development of macromedia-based keramat interactive multimedia (Diversity of Traditional Houses). The results of this study are (1) Macromedia get an average result of 80.5% in terms of media and material validity, which means that macromedia is included in the valid category. (2) Macromedia can be categorized as very practical, this is evidenced by the average response of teachers and students, which is 95.5%. (3) Researchers used pre-test and post-test as a benchmark for assessment. The average pre-test score of students before using macromedia was 74, while the average post-test score of students before using macromedia was 93. The average results of the pre-test to the post-test experienced an increase in the use of Macromedia, which can be declared effective as a learning medium.

KEYWORD:

Interactive Multimedia

Diversity Traditional Houses

Macromedia

Social Sciences

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan multimedia interaktif keramat (Keragaman Rumah Adat) berbasis Macromedia. Hasil penelitian ini adalah (1) Macromedia mendapatkan hasil rata-rata 80,5% dari segi validitas media dan materi yang berarti macromedia termasuk dalam kategori valid. (2) Macromedia dapat dikategorikan sangat praktis, hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata angket respon guru dan siswa yaitu 95,5%. (3) Peneliti menggunakan pre test dan post tes sebagai tolak ukur penilaian. Nilai rata-rata pre-test siswa sebelum menggunakan macromedia adalah 74, sedangkan nilai rata-rata pos-test siswa sesudah menggunakan macromedia adalah 93. Hasil rata-rata nilai pre-test ke post test mengalami peningkatan sehingga penggunaan Macromedia dapat dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran.

Copyright © 2022. The Author(s). **Al-Asasiyya: Journal Basic of Education** is licensed under a creative commons' attribution-noncommercial 4.0 international license

1. Pendahuluan

Mata pelajaran IPS merupakan program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik (Jinem et al., 2022), memperhatikan tujuan dari pendidikan mata pelajaran IPS dalam kurikulum 2013 hendaknya para pendidik mampu menciptakan pembelajaran IPS yang menarik (Ariyanto & Laksana, 2017), serta menyenangkan bagi siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Miftah, 2013). Oleh sebab itu, dilakukan observasi guna mengetahui pembelajaran IPS menarik/menyenangkan bagi siswa atau tidak.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Lengkonglor Peneliti menemukan beberapa masalah terkait dengan kegiatan pembelajarankhususnya dalam mata pelajaran IPS materi Keragaman Rumah Adat. Dalam observasi tersebut peneliti menemukan beberapa masalah antara lain rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS materi Keragaman Rumah Adat sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 74. Nilai tersebut masih belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga membuat pembelajaran terkesan membosankan (Ariyanto & Laksana, 2017; Koriati et al., 2021; Saputro, 2017). Guru hanya menggunakan gambar di dalam buku paket sebagai media pembelajaran perantara penyampaian materi. Kegiatan pembelajaran terkesan monoton dan membosankan serta kurangnya penerapan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif (Maryono et al., 2022; Sumaryanti et al., 2021).

Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi (Vaughan, 2008). Pentingnya multimedia dalam pembelajaran adalah untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan untuk belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Salah satu jenis multimedia yang dapat dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran adalah dengan menggunakan multimedia interaktif.

Multimedia Interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya. Menurut Hofstetter dalam (Benardo, 2011) Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan antara lain dapat menampilkan suara dan gambar sekaligus serta merespon tindakan pengguna. Selain itu juga dapat melakukan pembelajaran ketika tidak dapat dilakukan secara langsung. Menurut Daryanto (2010) kelebihan multimedia interaktif dalam pembelajaran antara lain: (1) proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, (2) adanya interaksi dalam pembelajaran yang terjadi antara komputer dengan siswa, (3) waktu pembelajaran lebih efisien, (4) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dan (5) meningkatkan daya tarik siswa pada materi pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia adalah macromedia. Macromedia adalah salah satu software yang digunakan untuk membuat atau melihat animasi. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Menurut Jayadi (2008) Macromedia flash adalah salah satu program software yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata, sehingga dapat di ilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Madcoms (2007) Macromedia Flash 8.0 adalah program grafis yang diperuntukan untuk motion atau gerak dan dilengkapi dengan script untuk programming (action script) dengan program ini memungkinkan pembuatan animasi media interaktif, game. Materi IPS sangat cocok dikemas dengan menggunakan Macromedia karena peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan sistem yang baru dan menarik dalam mata pelajaran IPS keragaman rumah adat (KERAMAT) bagi siswa kelas IV SD Negeri 2 Lengkonglor.

2. Kajian Pustaka

Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linear, dan multimedia interaktif. Menurut Vaughan (2008), multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital.

Macromedia flash

Macromedia Flash merupakan salah satu software komputer yang digunakan untuk mendesain animasi. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis flash, materi yang ingin disampaikan dapat diberikan lebih lengkap dan lebih menarik, lebih efisien waktu, serta animasi yang tersedia dalam multimedia pembelajaran berbasis flash akan semakin menambah minat belajar siswa.

3. Metode

Pengembangan multimedia interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) berbasis macromedia ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research development). Menurut Sugiyono (2011) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan

produk tersebut. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluating* (evaluasi).

- a. Tahap Analisis (*Analysis*). Pada tahap ini melakukan observasi kepada kelas IV SDN 2 Lengkonlor. Dalam observasi terdapat beberapa masalah antara lain proses pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan media yang digunakan oleh guru kurang mendukung materi yang disampaikan. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahap observasi peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan multimedia interaktif (KERAMAT) Keragaman Rumah Adat berbasis macromedia sebagai jawaban dari masalah yang peneliti temukan pada tahap observasi dan wawancara.
- b. Tahap Desain (*Design*). Pada tahap ini, berdasarkan hasil analisis, tahap yang selanjutnya dilakukan adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tahap berikut: Menentukan judul media pengembangan, Pembuatan Desain Media (Macromedia), Menetapkan Materi, Penyusunan background, font, gambar, dan tombol
- c. Tahap Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, pembuatan media dan dilakukan proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk uji coba produk pada siswa.



Gambar 1. Tampilan Awal Media

- d. Tahap Implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini, setelah dinyatakan valid dan layak oleh validator atau penguji maka langkah selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini produk akan diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN 2 Lengkonlor. Dengan

melakukan uji coba terbatas dengan jumlah 4 siswa dan uji coba luas melibatkan 13 siswa untuk mengetahui respon dari siswa dan dapat memberikan penilaian pada media tersebut. Peneliti memberikan test berupa soal mengenai materi pembelajaran IPS KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) kepada siswa untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia. Selain itu peneliti memberikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat atau respon peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis macromedia untuk pelajaran IPS KERAMAT (Keragaman Rumah Adat).

- e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap terakhir ini dalam prosedur pengembangan penelitian ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi di setiap tahap yang telah dilakukan.

Tahapan-Tahapan Analisis Produk

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian berguna untuk mengumpulkan data, menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan suatu produk yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa instrumen penilaian yang digunakan. Berikut instrumen penilaiannya di antaranya pedoman wawancara, angket validasi, dan angket kepraktisan.

a. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Penilaian angket validasi ahli ditentukan berdasarkan pada penilaian skala likert.

Tabel 1. Skala Likert

Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

Setelah angket diberikan kepada ahli media dan juga ahli materi, hasil yang diperoleh dari angket tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara. Menghitung Persentase hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi.

$$validitas\ ahli = \frac{TSe(Total\ skor\ empirik)}{TSh(Total\ skor\ maksimal)} \times 100 = \dots\%$$

Kemudian Menghitung presentase validasi media dan materi

$$\text{validitas} = \frac{v - \text{ahli media} + V - \text{ahli materi}}{2}$$

Setelah memperoleh hasil dari validasi media dan materi. Nilai tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif berdasarkan tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Validasi

Persentase	Kualifikasi	Tindak Lanjut
81% - 100%	Sangat Valid	Implementasi
61% - 80%	Valid	Implementasi
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi, Implementasi
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi Besar
0% - 20%	Tidak Valid	Revisi Besar

Sumber: R. Akbar & Hawadi (2003)

Tingkat kevalidan produk pengembangan dinyatakan layak digunakan apabila produk tersebut memenuhi Persentase kriteria valid yaitu 61%-80%.

b. Kepraktisan

Angket kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon dari guru dan siswa tentang media yang dikembangkan. Menghitung Persentase data yang diperoleh dari guru dan siswa.

$$\text{Persentase} = \frac{TSe(\text{Total skor empirik})}{TSh(\text{Total skor maksimal})} \times 100 = \dots\%$$

Dari hasil skor tersebut kemudian diubah menjadi bentuk kualitatif (kata-kata) berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan

Persentase	Kategori Validitas	Keterangan
25% - 40%	Tidak praktis	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang praktis	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Praktis	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat praktis	Sangat baik digunakan

Sumber: Akbar (2015)

Produk pengembangan dapat dinyatakan praktis untuk digunakan apabila produk tersebut memenuhi Persentase kriteria praktis yaitu 71%-85%

c. Keefektifan

Perbedaan hasil belajar siswa dapat diukur melalui hasil dari nilai pre-test dan post-test. Pre-test merupakan tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan macromedia. Sedangkan post-test merupakan tes yang dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan macromedia. Cara menghitung keefektifan pembelajaran sebagai berikut:

$$\text{nilai hasil belajar individu} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \dots\%$$

Menghitung jumlah siswa yang mendapatkan nilai lulus KKM yang telah ditetapkan yaitu Menghitung persentase nilai pre-test dan post-test (Rumus ketuntasan klasikal)

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{seluruh siswa}} \times 100 = \dots\%$$

Apabila hasil persentase dari pre-test ke post-test mengalami kenaikan maka dapat dikatakan efektif. Persentase kriteria keefektifan produk pengembangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Kriteria Keefektifan Produk Pengembangan

Persentase	Nilai	Kategori
80%– 100%	A	Sangat Efektif
66% – 79%	B	Efektif
56% – 65%	C	Cukup Efektif
40% – 55%	D	Kurang Efektif
30% – 39%	E	Tidak Efektif

Sumber: Arikunto (2013)

4. Hasil dan Pembahasan

Validasi dari ahli media memperoleh skor 19 dengan persentase sebesar 76% dengan kualifikasi valid (61%-80%) dan dapat dilakukan tindak lanjut implementasi ke siswa. Validasi dari ahli materi memperoleh skor 34 dengan persentase sebesar 85% dengan kualifikasi sangat valid (81%-100%) dan dapat dilakukan tindak lanjut implementasi ke siswa. Hasil angket respon guru memperoleh skor 24 dengan persentase sebesar 96% dengan kategori validitas sangat praktis (86%-100%) dengan keterangan sangat baik digunakan. Hasil angket respon siswa memperoleh skor 62 dengan Persentase sebesar 95% dengan

kategori validitas sangat praktis (86% - 100%) dengan keterangan sangat baik digunakan. Validasi soal memperoleh skor 24 dengan persentase 96% dengan kategori sangat valid (81% - 100%) sehingga soal dapat digunakan untuk melakukan uji keefektifan. Dari data hasil evaluasi yang dilakukan diperoleh rata-rata 93. Berdasarkan kriteria keefektifan dikategorikan sangat efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Spesifikasi Media

Spesifikasi media ini adalah media pembelajaran yang dilengkapi animasi terkait materi Keragaman Rumah Adat. Animasi yang dimaksud adalah animasi dalam bentuk karakter orang berpakaian adat dari daerah yang ada di Indonesia. Animasi tersebut terdapat di setiap penjelasan rumah adat.

Keunggulan Media

- a. Macromedia sangat tahan lama, tidak mudah rusak dan dapat digunakan berulang kali.
- b. Macromedia dapat digunakan kapan saja dan dimana saja
- c. Penggunaan desain *background*, *font*, gambar dan animasi meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kelemahan Media

- a. Media ini hanya dapat digunakan menggunakan laptop atau computer
- b. Media ini hanya dapat dioperasikan dengan LCD proyektor sebagai alat bantu.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk

- a. Faktor pendukung implementasi produk, terdiri dari antusias yang positif dan baik diberikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan Macromedia.
- b. Penghambat implementasi model, terdiri dari listrik padam saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan laptop eror saat kegiatan pembelajaran

5. Kesimpulan

Pengembangan multimedia interaktif keragaman rumah adat (KERAMAT) berbasis macromedia pada pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 2 Lengkonglor menggunakan tipe pengembangan yang sesuai dengan model ADDIE. Media keramat berbasis macromedia materi keragaman rumah adat untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Lengkonglor dinyatakan valid. Karena, perolehan hasil validasi sebesar 76% untuk media dan 85% untuk materi. Berdasarkan rekapitulasi persentase kevalidan validasi media dan validasi materi diperoleh persentase 80,5% sehingga hasil dari dua validasi dikategorikan sangat valid (81%-100%) dan tindak lanjutnya dapat diimplementasikan kepada siswa. Media keramat berbasis

macromedia materi keragaman rumah adat untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Lengklonglor dinyatakan sangat praktis karena diperoleh persentase 96% pada respon guru dan 95% pada respon siswa. Berdasarkan hasil tersebut dikategorikan validitas sangat praktis dengan keterangan sangat baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media keramat berbasis macromedia materi keragaman rumah adat untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Lengklonglor dinyatakan sangat efektif karena hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai 93 dan dapat disimpulkan bahwa 100% siswa lulus secara klasikal dan media keramat sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Referensi

- Akbar, R., & Hawadi. (2003). *Media Pengembangan untuk meningkatkan Sifat, B Bakat dan Kemampuan Anak*. Grasindo.
- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi). PT. Rineka Cipta.
- Ariyanto, A., & Laksana, S. D. (2017). Pembelajaran IPS dengan media komik strip di kelas 4. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 188–198.
- Benardo. (2011). *Perancangan Media Interaktif Belajar Mengenal Angka Bagi Anak Prasekolah*. Universitas KomputerIndonesia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Jayadi, Y. A. (2008). *Penggunaan Jurnal Belajar dengan Macromedia Flash dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Surakarta*. Universitas Sebelas Maret.
- Jinem, J., Sudarmadi, S., & Saputro, A. D. (2022). Implementasi Microsoft Teams dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi-Pekerti Kelas V di Era Pandemi Covid 19 (Study Kasus di SDN 01 Taman Kota Madiun). *JMP: Jurnal Mahasiswa Pascasarjana*, 2(1), 1–20.
- Koriati, E. D., Syam, A. R., & Ariyanto, A. (2021). Upaya Peningkatan Kompetensi Profesionalisme Guru Pendidikan Dasar Dalam Proses Pembelajaran. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 5(2), 85–95.
- Madcoms. (2007). *Macromedia Flash Pro 8*. Andi.
- Maryono, M., Susanto, H., & Syam, A. R. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD proyektor terhadap prestasi belajar Aqidah Akhlak di sekolah. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 106–115.
- Miftah, M. (2013). Pengembangan Karakter anak Melalui pembelajaran ilmu sosial. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(2).
- Saputro, A. D. (2017). Peran Media Pembelajaran Komik Sains dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Pendidikan Dasar. *Holistik*, 2(1), 69–80.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumaryanti, L., Syam, A. R., & Wulansari, A. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Plastik Sebagai Alat Peraga Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Siswa Pendidikan Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 5(2), 37–46.
- Vaughan, T. (2008). *Pengembangan Multimedia*. Universitas Terbuka.