



## Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Wahyu Rahmadhani<sup>1✉</sup>, Sardjijo<sup>2</sup>, Murnaria Manalu<sup>3</sup>

Universitas Terbuka, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [rahmadhaniwahyu9@gmail.com](mailto:rahmadhaniwahyu9@gmail.com)<sup>1</sup>, [sarjijo@ecampus.ut.ac.id](mailto:sarjijo@ecampus.ut.ac.id)<sup>2</sup>, [murnaria\\_manalu216@yahoo.com](mailto:murnaria_manalu216@yahoo.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang diadaptasi dan dimodifikasi dari model Lee and Owens (2004) yaitu: 1) analisis, 2) desain multimedia, 3) pengembangan multimedia, 4) analisis empirik, 5) implementasi, 6) produk final. Alasan dipilihnya model ini adalah karena model ini dikhususkan untuk mengembangkan multimedia. Hasil validasi produk multimedia oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 81%, ahli materi 96% dan ahli bahasa 94%, praktisi 86% sehingga multimedia dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba kelompok kecil diberikan kepada 4 orang siswa diperoleh hasil sebesar 84% dengan kriteria baik untuk digunakan dan tidak terdapat saran untuk perbaikan. Pada uji kelompok besar dengan jumlah responden 32 siswa memperoleh persentase 85% dengan kriteria sangat baik. Pada hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata *pre-test* adalah 58,12 dan nilai rata-rata *post-test* 71,87. Berdasarkan hasil tersebut multimedia interaktif layak, menarik dan sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** multimedia interaktif, pembelajaran tematik, hasil belajar.

### Abstract

*This study aims to produce a product in the form of interactive multimedia in the thematic learning of grade 1 elementary school students. Research and development (Research and Development) adapted and modified from the model of Lee and Owens (2004) are: 1) analysis, 2) multimedia design, 3) multimedia development, 4) empirical analysis, 5) implementation, 6) final product. The reason for choosing this model is because this model supports multimedia development. The results of the validation of multimedia products by media experts obtained a percentage of 81%, material experts 96% and linguists 94%, practitioners 86% so multimedia was declared feasible to be used in the learning process. Small group trials were given to 4 students who obtained 84% results with good criteria for use and no suggestions for improvement. In the large group test with the number of respondents, 32 students obtained a percentage of 85% with very good criteria. The results of the pre-test and post-test showed that there was an increase in learning outcomes with the average pre-test score of 58.12 and the post-test average of 71.87. Results based on the interactive multimedia, it is feasible, interesting, and very good to be used as a thematic learning media to improve student learning outcomes.*

**Keywords:** interactive multimedia, thematic learning, learning outcomes

Copyright (c) 2022 Wahyu Rahmadhani, Sardjijo, Murnaria Manalu

✉ Corresponding author :

Email : [rahmadhaniwahyu9@gmail.com](mailto:rahmadhaniwahyu9@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 5 Tahun 2022

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan serta teknologi yang semakin berkembang memberikan dampak di segala aspek kehidupan manusia. Keadaan ini mempengaruhi di bermacam bidang kehidupan khususnya pada bidang pendidikan. Penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah (Hendrifiana, 2017). sebab dengan memanfaatkan multimedia interaktif diharapkan peserta didik dapat dengan mudah menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan di SDN Cengkareng Timur 12 Pagi. Penggunaan laptop, komputer serta LCD kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik di kelas 1. Guru lebih cenderung memanfaatkan buku teks sebagai media pembelajaran sehari-hari dan menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, penugasan serta diskusi kelompok sehingga peserta didik kurang antusias dan kurang termotivasi. Hal yang ini yang akhirnya mengakibatkan konsep yang diterima oleh siswa kurang maksimal terlebih lagi dengan karakteristik siswa kelas 1 yang lebih menyukai pembelajaran yang aktif, kreatif dan tidak monoton. Hal ini yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, jika tidak ada solusi maka akan berimplikasi kepada kualitas pembelajaran.

Salah satu solusi dari pemecahan masalah tersebut salah satunya adalah dengan membuat sebuah produk yaitu multimedia interaktif sebagai salah satu pilihan media pembelajaran. Menurut Kadaruddin (2016) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat diaplikasikan kepada pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Sedangkan Multimedia pembelajaran interaktif menurut Kusmanto (2014) yaitu perpaduan antara gambar, grafik, teks, suara, video, animasi secara terpadu dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia didalam komputer agar tercapainya tujuan pembelajaran. Keadaan SDN Cengkareng Timur 12 Pagi yaitu memiliki 10 laptop yang dapat mendukung pengembangan multimedia interaktif ini juga dikarenakan untuk menunjang kegiatan AKM dikelas 5 nantinya. Namun pada kenyataannya masih terdapat guru yang belum terampil mengoperasikan laptop ataupun komputer sehingga murid kurang mendapatkan pengalaman belajar dengan memanfaatkan fasilitas tersebut. Kemudian berdasarkan nilai rata-rata perolehan pada muatan pembelajaran PPKN memperoleh nilai 62,66, Bahasa Indonesia memperoleh nilai 65,41 dan SBdP memperoleh nilai 66,72. Nilai tersebut masih jauh dari harapan untuk mencapai kriteria ketuntasan minimum yaitu 70. Berdasarkan latar belakang tersebut, pengembang mengajukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Penelitian pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar.

Tujuan penelitian pengembangan ini ialah menghasilkan produk multimedia interaktif untuk pembelajaran tematik.kelas 1. Materi yang akan disajikan yaitu pada tema 1 diriku, subtema 2 tubuhku pada pembelajaran. Yaitu materi gerak anggota tubuh dalam tari (SBdP), Kosakata tentang anggota tubuh (B.Indonesia) dan Aturan Makan (PPKN). Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan evaluasi yang berkaitan dengan anggota tubuh berbentuk soal memilih gambar. Multimedia interaktif ini berbentuk sebuah produk elektronik (software) yang meliputi gambar, teks, audio, animasi yang dipadukan secara interaktif. Selanjutnya, dikemas dengan memanfaatkan program aplikasi Adobe Flash CS6. Kemudian dapat disimpan didalam Compact Disk (CD) dengan kapasitas 700 MB dengan menggunakan laptop. Dan CD hasil burning dimasukkan kewadah CD dengan ukuran 13,5 cm x 19 cm. Tahap pertama membuat multimedia interaktif ini adalah dengan membuat desain berupa story board atau flow chart yang memudahkan pengembang untuk ketahap pengembangan. Multimedia interaktif ini dibuat dengan cara terstruktur dan sistematis serta didukung oleh tampilan background yang menarik dengan bentuk visualisasi yang sesuai dengan materi. Dengan tujuan siswa akan lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari. Pemilihan background disesuaikan dengan tema anak sehingga akan menarik pengguna. Komponen yang disajikan didalam multimedia interaktif ini diantaranya meliputi (1) menu pembuka (intro), (2) menu utama yang berisi petunjuk penggunaan, kompetensi, materi,

evaluasi, dan profil pengembangan. (3) tombol-tombol yang digunakan untuk dapat mengoperasikan multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.

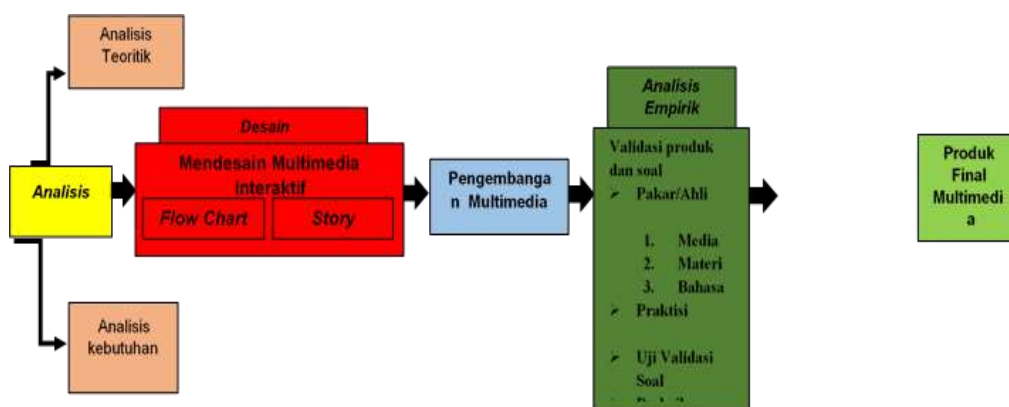
Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berguna untuk dunia pendidikan. Selanjutnya dapat dimanfaatkan oleh para guru, kepala sekolah, siswa dan juga lembaga yakni Universitas Terbuka. Asumsi pengembangan multimedia interaktif ini adalah (1) tersedianya fasilitas laptop yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, (2) guru dan siswa SDN Cengkareng Timur 12 Pagi dapat mahir mengoperasikan laptop, (3) multimedia interaktif dan menarik minat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Adapun keterbatasan peneliti dalam penelitian pengembangan ini ialah (1) produk multimedia interaktif dibatasi hanya ada 3 sub materi, yaitu gerak anggota tubuh dalam tari (lagu kepala pundak lutut kaki) SBdP, kosakata tentang anggota tubuh (Bahasa Indonesia), Aturan makan (PPKN). (2) multimedia interaktif pembelajaran tematik hanya diujicobakan kepada kelompok kecil yaitu sebanyak 4 orang siswa kelas 1 SDN Cengkareng Timur 12 Pagi.

Dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan media interaktif pada pembelajaran tematik siswa kelas satu sekolah dasar. Hal tersebut menjadi beberapa alasan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Penelitian relevan terdahulu adalah penelitian yang mempunyai variabel yang bersinggungan dengan penelitian yang sedang dilakukan saat ini. Pada kajian penelitian yang relevan bertujuan untuk meyakinkan jika terdapat bukti-bukti empiris bahwa penelitian serupa pernah dilakukan sebelumnya (Arista, 2018). Secara garis besar bahwa penelitian ini akan memilih variabel pengembangan yakni media pembelajaran dengan jenis multimedia interaktif. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Irmawati et al., (2017), Permana, (2017), Fredy & Soenarto, (2013), Pangestika, (2018), Diputra (2016), Rosita (2015), Akbar (2016), Octafiana et al., (2018), Febriani (2018).

## METODE

Jenis model penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian yakni model penelitian dan pengembangan (Research & Development) oleh Lee & Owens (2004) dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pengembang (W. Lee William, 2004). Alasan dipilihnya model pengembangan ini karena model ini adalah model yang diprioritaskan untuk mengembangkan multimedia. Model pengembangan Lee & Owens (2004) disebut dengan model yang prosedural dikarenakan memiliki tahapan yang sistematis dan pada setiap tahap pengembangan mempunyai urutan tahap yang jelas (Creswell, 2019).

Model pengembangan ini mencangkup lima tahapan yang menjadi dasar dari pengembangan multimedia interaktif yaitu: 1) Analisis, 2) Desain, 3) pengembangan, 4) Implementasi dan 5) Evaluasi. Penelitian yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian menjadi beberapa tahapan. Tahapan pada pengembangan ini ialah: 1) analisis, 2) desain multimedia, 3) pengembangan multimedia, 4) analisis empirik, 5) implementasi dan 6) produk akhir (Winarnni, 2018).



Gambar 1. Model rancangan penelitian

Tahap pertama, dalam pengembangan produk multimedia interaktif ialah melaksanakan analisis. Analisis dalam penelitian ini ialah melaksanakan analisis kebutuhan untuk menetapkan produk media pembelajaran dan analisis teoritik. Analisis kebutuhan digunakan sebagai langkah pertama dalam menetapkan produk yang akan dikembangkan. Tahap kedua, langkah yang dilaksanakan dalam mengembangkan multimedia interaktif setelah dilakukan analisis ialah membuat desain multimedia interaktif yang akan dikembangkan. Langkah awal yang dibuat dalam tahap desain adalah membuat flow chart dan story board atau catatan untuk membuat menu yang ditampilkan. Tahap ketiga setelah itu membuat desain multimedia interaktif yaitu mengembangkan multimedia interaktif dengan cara menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam bentuk fisik yakni software multimedia interaktif. Pada tahap pengembangan ini mengembangkan hasil flow chart dan story board yang berfungsi sebagai acuan dalam menginput materi, mengembangkan konten yang akan disajikan dan hasil yang diperoleh dari pengembangan produk multimedia interaktif selanjutnya akan divalidasikan kepada ahli dan juga praktisi. Tahap keempat analisa empirik dalam penelitian ini yaitu melaksanakan uji validitas yang diserahkan pada ahli dan juga praktisi.

Uji validitas yang dilakukan pada produk multimedia interaktif serta soal *pre-test* dan *post tes* yang diberikan dengan tujuan mengukur kemenarikan dari produk tersebut. Uji validitas produk multimedia interaktif dilakukan oleh ahli media, materi dan juga bahasa, sebaliknya uji validitas soal pretest dan post-test diberikan kepada ahli materi serta ahli bahasa. Tahap kelima implementasi multimedia mengacu pada tahap dimana multimedia interaktif dikembangkan. Penelitian ini menerapkan berbagai tes untuk mengevaluasi implementasi multimedia melalui uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Tahap keenam tahapan produk multimedia telah menjadi produk akhir dan sudah dilakukan validasi kepada ahli (media, materi dan juga bahasa) dan juga praktisi yaitu guru kelas 1 sekolah dasar. Produk multimedia interaktif juga telah diujicobakan kepada kelompok kecil yang terdiri dari 4 siswa guna mengetahui respon awal penggunaan produk. Dan hasil dari uji coba menunjukkan hasil yang positif dengan kategori sangat baik. Sehingga multimedia interaktif dapat langsung diujicobakan pada kelompok besar.

Subjek penelitian di dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan praktisi yaitu guru kelas 1. Penelitian ini juga diujicobakan kepada siswa serta guru. Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang dan uji coba kelompok besar sebanyak 32 siswa. Dalam pelaksanaan uji coba penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan multimedia interaktif. Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari pengisian angket dan data kualitatif yang diperoleh dari wawancara, observasi oleh subjek penelitian. Instrumen pengumpulan data yang dipergunakan yakni angket, pedoman wawancara. Pedoman wawancara yang dipergunakan bertujuan untuk mengetahui kondisi pada awal pembelajaran, angket dipergunakan untuk mendapatkan validitas dari ahli dan praktisi. Angket juga dipergunakan untuk menilai kemenarikan dan untuk menilai keefektifan dari siswa dipergunakan *pre-test* dan *post-test* agar dapat meningkatkan hasil belajar. Pemerolehan nilai peserta didik pada tes peningkatan hasil belajar siswa akan di hitung dengan rumus:

$$NA = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Keterangan:

NA : Nilai Akhir

$\sum x$  : jumlah keseluruhan skor yang diperoleh

N : jumlah keseluruhan skor maksimal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi produk multimedia interaktif dilakukan oleh ahli materi, media, bahasa dan juga praktisi. Hasil yang diperoleh dari ahli materi yang dengan persentase 96% dengan kriteria sangat baik. Saran yang diberikan untuk memperbaiki media yakni terkait dengan isi materi seperti penambahan bagian anggota tubuh menjadi

lebih spesifik, mencantumkan suara pada gambar anggota tubuh, memperbaiki penulisan judul pada area menu materi agar tidak tumpang tindih dengan gambar. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media yaitu dengan persentase 81% dengan kriteria baik. Dengan saran yang diberikan seperti mengganti background agar disesuaikan dengan tema, mematikan gerak faktor atensi, feedback pada menu kuis diubah menjadi setiap soal yang dimunculkan. Hasil penyajian tingkat kevalidan dari ahli materi dan media selanjutnya akan di rekapitulasi berdasarkan dari persentasenya, saran yang disampaikan sebagai masukan untuk menyempurnakan produk multimedia interaktif. Hasil validasi yang diberikan kepada ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat baik dan dengan saran yang diberikan yaitu menyempurnakan kalimat yang salah dalam penulisannya agar sesuai dengan PUEBI. Hasil yang diperoleh oleh praktisi yaitu guru kelas 5, sejumlah 4 guru dengan kumulatif persentase 86% dengan kriteria baik. Dengan saran yang diberikan yaitu 1) Background yang dibuat lebih cerah dengan tema anak-anak. 2) penggunaan kalimat yang sederhana sehingga anak mudah paham, 3) materi yang dicantumkan secara garis besar, 4) kesalahan dalam penulisan kata Hasil dari data tingkat uji kelayakan produk multimedia interaktif disajikan pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1**  
**Rekapitulasi Uji Validitas Multimedia Interaktif**

No	Validator	Persentase Perolehan	Kriteria Penilaian
1.	Ahli materi	96%	Sangat baik, layak, sedikit perbaikan
2.	Ahli media	81%	Baik, layak, sedikit perbaikan
3.	Ahli Bahasa	94%	Sangat baik, sedikit perbaikan
4.	Praktisi	86%	Baik, layak, sedikit perbaikan
Rata - rata		89%	

Uji validasi juga dilakukan pada soal yang akan diberikan kepada peserta didik. Soal berupa pretest dan posttest yang bertujuan untuk mengukur respon kemenarikan dari multimedia interaktif. Hasil uji validasi ahli materi dengan memperoleh persentase 94% dengan kriteria sangat baik. uji validasi soal oleh ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat baik.

Selanjutnya, uji validitas soal *pre-test* dan *post-test* juga diberikan kepada guru kelas 1 sekolah dasar Kecamatan Cengkareng. Hasil validasi tersebut memperoleh persentase sebesar 86% dengan kriteria baik. Uji coba produk multimedia diberikan kepada kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang siswa dan uji kelompok besar dengan jumlah 32 siswa. Uji coba pertama dilakukan kepada kelompok kecil dan setelah itu diberikan angket penilaian terhadap produk multimedia interaktif hasil tersebut sesuai dengan tabel berikut.

**Tabel 2**  
**Hasil Respon Uji Kelompok Kecil**

No.	Kode Peserta Didik	Total Perolehan	Persentase	
1.	A01-1	125	107	85%
2.	A01-2	125	111	88%
3.	A01-3	125	109	87%
4.	A01-4	125	102	81%

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil menjelaskan bahwa respon peserta didik pada multimedia interaktif dengan kategori baik dan respon yang terlihat dari masing-masing peserta didik sangat baik. Respon peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif menunjukkan sikap yang antusias dan merasa memiliki pengalaman baru menggunakan media pembelajaran dan tanpa saran perbaikan. Respon tersebut juga didukung dengan wawancara terhadap peserta kelompok kecil. Selanjutnya produk multimedia dapat diimplementasikan kepada kelompok besar untuk mengetahui respon kemenarikan produk multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tema 1 diriku subtema 2 tubuhku. Setelah diimplementasikan kepada kelompok besar selanjutnya diberikan angket respon sesudah menggunakan multimedia interaktif (Ikhtiar et al., 2016). Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui respon kemenarikan dan

tingkat kepuasan peserta didik dalam menggunakan multimedia interaktif. Hasil penilaian angkat respon peserta didik kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3**  
**Hasil Angket Uji Kelompok Besar**

Aspek	Total	Perolehan	Persentase
Minat dan motivasi peserta didik	1440	1237	85%
Kemudahan dalam belajar	1280	1080	84%
Keterampilan	480	420	87%

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa terdapat respon positif dari peserta didik terhadap penggunaan multimedia interaktif. Secara keseluruhan aspek menunjukkan persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat baik. Test kemenarikan produk multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 menggunakan soal pretest dan post-test. Jenis soal yang diberikan berbentuk pilihan ganda, soal terdiri dari 10 butir soal. Pemberian Pretest dan post-test dilakukan sebelum penerapan pembelajaran menggunakan multimedia dan setelah penerapan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Hasil nilai Pretest dan Post-test pada uji kelompok besar yang dilakukan kepada 32 responden peserta didik ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4**  
**Hasil Pretest dan Post-Test**

	Pretest	Post-test
Nilai Terendah	30	60
Nilai Tertinggi	80	100
Rata-rata	58,12	71,87

Keterangan: N = 32

Hasil yang diperoleh berdasarkan nilai rata-rata pretest dan post-test pada peserta didik diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai pada Test yang diberikan berupa kemampuan peserta didik agar meningkatkan hasil belajarnya. Hasil tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata peserta didik pada Pretest 58,12 sedangkan untuk hasil perolehan nilai rata-rata peserta didik pada post-test yaitu 71,87. Rata-rata nilai pretest dan post-test mengalami kenaikan sebesar 13,75. Berdasarkan hasil perhitungan uji paired sample t dinyatakan nilai Sig. 2 (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan post-test. Artinya berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelum dan sesudah diterapkannya multimedia interaktif terdapat respon kemenarikan yang signifikan sehingga terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal demikian juga didukung dari hasil angket peserta didik untuk mengetahui respon terhadap penggunaan multimedia interaktif selama pembelajaran. Secara keseluruhan penilaian aspek dan 32 peserta didik yaitu 85% kriteria sangat baik. Multimedia interaktif memiliki dampak positif bagi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Febriani, 2018). Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Akbar (2016) yaitu multimedia interaktif ini cocok digunakan dalam pembelajaran. Produk pengembangan multimedia interaktif juga memiliki kevalidan, kemudahan dalam penggunaan. Produk pengembangan multimedia interaktif juga memiliki kevalidan, kemudahan dalam penggunaan. Hal lain yang menjadi fokus utama pada multimedia interaktif adalah materi yang disajikan. Pada isi materi dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yakni lebih menyukai bermain, gambar, animasi, dan hal yang beraneka warna., selain itu, pada penggunaan bahasa didalam multimedia interaktif sebaiknya singkat, padat dan jelas serta komunikatif agar peserta didik dapat memperoleh informasi dengan baik (Bangun, 2013). Komponen multimedia sebaiknya harus komunikatif agar sesuai dengan pesan dan bisa diterima oleh keinginan peserta didik.

Menurut Widayat & Kasmui (2014) usia sekolah SD kelas rendah untuk membuat multimedia interaktif harus memiliki tampilan menu yang mudah dipahami oleh anak seperti bahasa, video, gambar. Dan hendaknya

juga disertakan petunjuk penggunaan agar dapat dipelajari secara mandiri. Materi pada program yang memiliki tingkat kesukaran maka dapat dibimbing oleh guru atau orangtua. Pengaturan pada tombol navigasi juga menjadi fokus utama pada petunjuk penggunaan multimedia interaktif. Tombol navigasi diatur untuk mempermudah siswa menggunakan multimedia interaktif secara mandiri dan dapat digunakan peserta didik belajar secara sistematis dan jelas. Satu diantara kriteria media pembelajaran yaitu memiliki sifat kemudahan navigasi, yang berarti sebuah program multimedia interaktif dapat dirancang secara sederhana, rapi, indah (Rahayuningrum, 2012). Pengaturan tombol navigasi yang tidak dibuat rumit akan memudahkan peserta didik mempelajari materi yang tersaji didalam multimedia interaktif. Produk multimedia interaktif yang dikembangkan juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut keunggulan dan kelemahan produk multimedia interaktif, a) Multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya bagi siswa kelas 1. b) Multimedia interaktif dapat dipakai dengan cara mandiri c) Multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon dari penggunaanya. d) Multimedia interaktif memiliki konten yang dilengkapi dengan gambar, audio, teks, animasi, video dan juga evaluasi. e) Multimedia interaktif memiliki tampilan yang menarik.

Selain keunggulan tersebut multimedia interaktif ini juga memiliki kelemahan terhadap penelitian ini, yaitu 1) Kesalahan penulisan atau pengetikan sudah direvisi, 2) Pengoperasian multimedia interaktif hanya dapat dilakukan di komputer/laptop yang sebelumnya telah diinstall program Adobe Flash. 3) Materi yang disajikan masih kurang variatif dalam memuat kontennya. 4) Suara yang terdapat dalam multimedia interaktif masih monoton dan masih kaku. 5) Multimedia interaktif masih memanfaatkan program Adobe Flash sehingga data tidak dapat tersimpan pada basis data atau berbasis web. Sehingga data sebelumnya akan hilang dan tidak tersimpan secara otomatis.

Hal ini hampir sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Octafiana et al., (2018) bahwa Multimedia Interaktif dikatakan layak dan tepat digunakan dalam pembelajaran apabila telah memenuhi syarat-syarat penilaian dari aspek pembelajaran, aspek materi, aspek bahasa, aspek layout, aspek motivasi dan aspek manfaat yang telah dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Hasil dari penelitian Pre Test dan Post Test kelas eksperimen 6,1 dan 8,8 sedangkan kelas kontrol 6,0 dan 6,1. Hal ini ditunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan multimedia yang berjumlah 10 siswa dan kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia yang berjumlah 10 siswa. Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Irmawati et al., (2017) berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, multimedia pembelajaran IPS materi kondisi geografis wilayah Indonesia telah memiliki tingkat kelayakan yang sangat valid, praktis, menarik, dan efektif. Multimedia pembelajaran IPS ini telah layak digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai yang disarankan oleh para ahli dan pengguna. Penelitian ini bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran IPS materi kondisi geografis wilayah Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar yang memenuhi kelayakan dari segi kevalidan, kepraktisan, kemenarikan dan keefektifan.

## KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk yaitu multimedia interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran yang memadukan antara video, teks, animasi dan audio menjadi satu kesatuan dan dikembangkan dengan memanfaatkan program Adobe Flash CS 6 sehingga sangat tepat untuk dipakai dalam mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dilihat pada nilai rata-rata peserta didik pada *pre-test* 58,12 sedangkan untuk hasil nilai rata-rata peserta didik pada *post-test* yaitu 71,87. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan uji paired sample t dinyatakan nilai Sig. 2 (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa sebelum dan sesudah diterapkannya multimedia interaktif sangat menarik dan efektif sehingga terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, T. . (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Ipa Berorientasi Guided Inquiry Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 1120–1126.
- Arista, F. S. (2018). Virtual Physics Laboratory Application Based on the Android Smartphone to Improve Learning Independence and Conceptual Understanding. *International Jurnal Of Instruction*, 1–16.
- Bangun, R. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin*. 109–119.
- Creswell, J. (2019). *Research Design*. Pustaka Pelajar.
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125.  
<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>
- Febriani, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Nasional*, 1–16.
- Fredy, F., & Soenarto, S. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika pada Materi Bilangan Bulat Kelas IV SDN Lempuyangan I Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 162–172.  
<https://doi.org/10.21831/jpe.v1i2.2633>
- Hendrifiana, Y. D. (2017). *buku tematik terpadu kurikulum 2013 tema 1*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Ikhtiar, S. H., Susetyarini, R. E., & Widodo, R. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (Mic) Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. (*JP2SD*), *J. P.*
- Irmawati, I., Degeng, I. N. S., & Djatmika, E. T. (2017). Multimedia Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis Wilayah Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(5), 604–609.
- Kadaruddin. (2016). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. deepublish.
- Kusmanto, H. (2014). Pengembangan Multimedia Matematika Interaktif untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan Penalaran Matematik (Mathematical Resasoning) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1.
- Octafiana, W., Ekosusilo, M., & Subiyantoro, S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Pesawat Sederhana Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 168.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.131>
- Pangestika, R. . (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Ipa Berorientasi Guided Inquiry Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V Sdn Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Sosial Sains*, 1120–1126.
- Permana, E. . (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 79–85.
- Rahayuningrum, R. . (2012). *Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Imogiri Bantul*. 978–979.
- Rosita, F. . (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 25.
- W. Lee William, L. O. (2004). *Multimedia Based Instructional Design*. San Fansisco: Pfeiffer.
- Widayat, W., & Kasmui, S. . (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ipa Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 535–541.
- Winarnni, Endang. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.