

## Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan Materi Masalah Sosial untuk Pembelajaran Siswa Kelas IV SD

Ni Ketut Reni Sukmasari<sup>1\*</sup>, I Wayan Sujana<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [niketutrenisukmasari03@undiksha.ac.id](mailto:niketutrenisukmasari03@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Kurangnya kreativitas guru dalam mengkreasi sebuah media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ajar. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS kelas IV SD. Jenis penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Development, Evaluate*). Metode pengumpulan data menggunakan metode penyebaran angket serta didukung pula dengan metode wawancara dan observasi (tak terstruktur). Subjek penelitian ini terdiri dari para ahli dan siswa sebagai uji coba. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif, dan teknik analisis data kuantitatif. Hasil penelitian multimedia interaktif berbasis kontekstual yang dinyatakan layak berdasarkan ahli isi (konten) pembelajaran yang mencapai persentase 96,43%, ahli desain pembelajaran yang mencapai persentase 94,23%, ahli media pembelajaran dengan persentase 91,17%, uji coba perorangan yang mencapai persentase 95,83%, serta hasil uji coba kelompok kecil yang mencapai persentase 95,13%, secara keseluruhan produk mendapatkan kualifikasi sangat baik. Jadi, pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual menunjukkan hasil yang sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian adalah pengembangan ini memotivasi guru untuk lebih memanfaatkan sarana dan prasarana di sekolah yang sebelumnya jarang dimanfaatkan.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, Pendekatan Kontekstual, Masalah Sosial

### Abstract

*The teacher's lack of creativity in creating a learning media to support learning so that students have difficulty understanding the teaching material. This development research aims to create interactive multimedia based on a contextual approach to the content of social problems in social studies learning for fourth grade elementary school. This type of development research uses the DDD-E (Decide, Design, Development, Evaluate) development model. Methods of data collection using the method of distributing questionnaires and also supported by the method of interview and observation (unstructured). The subjects of this study consisted of experts and students as a trial. The data analysis technique used is descriptive data analysis technique, and quantitative data analysis technique. The results of the contextual-based interactive multimedia research that are declared feasible are based on learning content experts who reach a percentage of 96.43%, learning design experts who reach a percentage of 94.23%, learning media experts with a percentage of 91.17%, individual trials that reach the percentage of 95.83%, as well as the results of the small group trial which reached the percentage of 95.13%, overall the product received very good qualifications. So, the development of interactive multimedia based on a contextual approach shows very feasible results to be used in the learning process. The implication of this research is that this development motivates teachers to make more use of facilities and infrastructure in schools that were previously rarely used.*

**Keywords:** Interactive Multimedia, Contextual Approach Social Problems

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat mendasar bagi manusia. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif sehingga siswa dapat mengembangkan potensi pada dirinya. Pendidikan saat ini yang

#### History:

Received : April 10, 2020

Revised : April 12, 2020

Accepted : May 03, 2020

Published : May 25, 2020

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under  
a [Creative Commons Attribution 4.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



diterapkan sesuai dengan kurikulum 2013 mengisyaratkan pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar menggunakan pendekatan tematik terpadu (Krissandi & Rusmawan, 2015; Persada et al., 2020). IPS sebagai salah satu bidang studi yang berkontribusi terhadap muatan materi di dalam pembelajaran tematik pada suatu tema tertentu memegang peranan penting dalam mengasah kemampuan siswa untuk mampu mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat (Alfianti et al., 2019; Puspitasari, 2016). IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan (Adawiyah et al., 2021; Setiawan, 2020). Maka penting untuk diketahui bahwa masalah sosial adalah sebuah ketidaksesuaian keadaan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang dipengaruhi oleh usaha manusia dalam memenuhi kebutuhannya (Ana, 2015; Hilmi, 2017).

Pemecahan masalah sosial dalam masyarakat maka diupayakan suatu strategi atau cara yang dapat menunjang keberhasilan tujuan pendidikan secara umum maupun tujuan pendidikan IPS secara khusus. Ketersediaan media yang biasa digunakan di sekolah seperti buku teks, majalah, surat kabar dan papan tulis yang menimbulkan kebosanan dalam melakukan pembelajaran menjadi salah satu alasan pentingnya multimedia interaktif sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa (Tarigan & Siagian, 2015). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru wali kelas IV di SD Nomor 5 Abiansemal, dinyatakan bahwa masih terdapat kesulitan dalam menyampaikan materi khususnya muatan materi masalah sosial. Terlebih pada saat pandemi Covid-19 seperti sekarang yang membuat guru merasa kesulitan untuk mengkreasikan media agar dapat diakses oleh siswa dari rumah dan tentunya juga mudah dipahami. Sulitnya guru mengkreasikan sebuah media untuk mendukung pembelajaran membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami muatan materi karena siswa belajar tanpa didukung dengan media pembelajaran yang mudah dipahami dan mudah diakses dari rumah. Dilihat dari permasalahan tersebut, maka diupayakan pengembangan media berupa multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual khususnya untuk muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar sebagai upaya menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah merubah cara mengajar guru yang masih konvensional menjadi lebih kreatif dan inovatif melalui implementasi pendekatan kontekstual (Hilmi, 2017; Rulianto, 2019). Penerapan pendekatan kontekstual dalam suatu proses pembelajaran memerlukan dukungan dari penggunaan media yang bervariasi (Siti Zulaiha, 2016; Suharto, 2018). Penggunaan media yang bervariasi dapat dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif, karena multimedia mengkombinasikan teks, seni, suara, gambar, dan animasi yang disajikan secara interaktif. Multimedia Interaktif adalah suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu atau apapun yang diinginkan (Astuti et al., 2018; Patricia & Zamzam, 2020). Multimedia Interaktif merupakan suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan atau digunakan oleh penggunanya (*user*) dalam memilih sesuatu yang diinginkan (Kurniawati & Nita, 2018). Dibandingkan dengan media yang lain, multimedia memiliki berbagai kelebihan. Multimedia mampu merangkum berbagai media seperti media teks, suara, gambar, dan animasi dalam satu sajian digital (Setioko & dkk 2017). Selain itu, Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media yang sengaja dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri, aktif dan terkendali (Parata & Zawawi, 2018; Surjono, 2017). Multimedia interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran karena multimedia interaktif mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit dengan cara yang komunikatif (Suyitno, 2016). Multimedia interaktif memungkinkan guru dan siswa untuk mengintegrasikan, menggabungkan dan

berinteraksi dengan media (Dewi & Puspitaningrum, 2016; Nopriyanti & Sudira, 2015; Zulhelmi et al., 2017). Pengaplikasian multimedia interaktif sebagai media pembelajaran digunakan pendekatan kontekstual untuk membantu ketercapaian tujuan pembelajaran karena multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini didesain dengan berbasis pendekatan kontekstual dengan tujuan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata (Bakhri et al., 2019; Wicaksono et al., 2018). Keberhasilan pembelajaran bukanlah semata-mata karena faktor guru saja, namun banyak faktor yang dapat mempengaruhi, seperti penggunaan pendekatan dalam proses pembelajaran (Afriani, 2018; Hapidah, 2016; Santoso, 2017; Sulastri, 2017).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan multimedia interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Duwika & Paramasila, 2019; T. Illahi et al., 2018). Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Illahi, dkk (2018) yang menyatakan bahwa Dewi (2016) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Kumalasani, 2018). Multimedia layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar (Parata & Zawawi, 2018; Yanti et al., 2017). Media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Sugawara & Nikaido, 2014). Multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar (Hasri, 2015; Pangestu & Wafa, 2018). Hal tersebut menunjukkan multimedia interaktif terbukti dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Adanya kesenjangan antara yang diharapkan dengan realita yang terjadi membuat proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai. Hal ini dikarenakan kurang optimalnya guru dalam mengkreasikan media sebagai penunjang proses pembelajaran yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi ajar. Kesenjangan yang terjadi dalam proses pembelajaran ini perlu diatasi dengan mengkreasikan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis kontekstual sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Perbedaan penelitian pengembangan ini dengan penelitian pengembangan yang lain adalah dikembangkannya multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual. Artinya, multimedia interaktif yang dikembangkan didasari oleh teori belajar dan disesuaikan dengan prinsip-prinsip kontekstual dan disesuaikan juga dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV SD. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk menciptakan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS kelas IV SD. Pengaplikasian multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada proses pembelajaran dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengemas pembelajaran secara lebih menarik bagi siswa.

## 2. METODE

Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2019). Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif ini adalah Model DDD-E. Pada model DDD-E, pengembangan multimedia interaktif dilaksanakan dengan empat tahapan, yakni *Decide* (menetapkan tujuan dan materi program), *Design* (membuat struktur program), *Develop* (mengembangkan atau memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia), serta *Evaluate* (mengevaluasi atau mengecek seluruh proses desain dan pengembangan). Prosedur pengembangan dengan menggunakan model DDD-E ini dimulai dari tahap *decide*. Tahap *decide* merupakan suatu tahap untuk merencanakan produk multimedia (Tegeh, 2014). Pada tahap ini dilakukan berbagai kegiatan, seperti penetapan tujuan instruksional,

menentukan tema atau ruang lingkup materi, menentukan pengetahuan atau keterampilan prasyarat dan menilai ketersediaan komputer atau sejenisnya serta sumber daya lain yang dibutuhkan. Tahap kedua adalah *design* yang merupakan tahap berpikir visual (Tegeh, 2014). Pada tahap *design* mencakup beberapa hal penting, yakni membuat *outline* konten, *flowchart*, mendesain tampilan awal, dan *storyboard*. *Develop* (mengembangkan) merupakan tahapan ketiga dari model DDD-E (Tegeh, 2014). Tahap ini meliputi produksi komponen media seperti teks, animasi, dan audio. *Evaluate* merupakan tahap terakhir dari model DDD-E (Tegeh, 2014). Evaluasi dalam model ini dilakukan pada setiap tahap pengembangan atau evaluasi formatif. Evaluasi tidak hanya dilakukan pada produk akhir, tetapi evaluasi dilakukan mulai dari tahap *decide*, *design* dan *develop*.

Adapun subjek dari penelitian pengembangan ini, yakni terdiri dari beberapa ahli dan subjek uji coba. Ahli yang dipilih dalam penelitian ini adalah dosen-dosen yang memiliki latar belakang pendidikan di bidangnya masing-masing. Untuk ahli isi (konten) pembelajaran yaitu dosen yang memiliki kualifikasi pada bidang IPS SD dan untuk ahli desain pembelajaran serta media pembelajaran merupakan dosen yang memiliki kualifikasi pada bidang teknologi pendidikan. Pada tahap *review* ahli, dipilih ahli yang sesuai dengan kebutuhan (Tegeh & Kirna, 2010). Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV SD. Pada penelitian pengembangan ini diperoleh data dengan menggunakan metode penyebaran angket. Angket merupakan cara mengumpulkan data dengan memberikan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan kepada subjek penelitian (Agung, 2014). Dalam hal ini, angket berguna untuk mendapatkan informasi dari subjek penelitian terkait dengan kelayakan multimedia interaktif yang dibuat. Selain menggunakan metode penyebaran angket, digunakan juga metode observasi dan wawancara (tak terstruktur) untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik dari siswa yang dijadikan sebagai subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini. Keberhasilan multimedia interaktif dalam penelitian pengembangan ini dapat dilihat dengan melakukan analisis data. Data yang diperoleh dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam memperbaiki produk multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Pada penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yakni analisis data deskriptif kualitatif, dan analisis data dekrisptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif merupakan kegiatan analisis data yang dilakukan apabila metode pengumpulan datanya menggunakan metode kualitatif (Sugiyono, 2019). Sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh subjek atau responden atau pun sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2019).

Instrumen pengumpulan data yang dipilih dalam penelitian pengembangan ini adalah angket. Angket yang digunakan terdiri dari berbagai pernyataan yang dibuat berdasarkan aspek-aspek yang akan dinilai. Pada penelitian ini digunakan angket tertutup, yang merupakan angket dengan pilihan jawaban yang telah tersedia untuk responden. Sebelum angket diberikan kepada responden, angket dikonsultasikan terlebih dahulu dengan dosen pembimbing, setelah angket disetujui oleh dosen pembimbing, angket tersebut kemudian diserahkan kepada ahli untuk dinilai kelayakannya sehingga angket dapat disebut relevan atau layak untuk digunakan dalam menguji kelayakan sebuah produk hasil pengembangan. Kisi-kisi angket untuk ahli dan subjek uji coba disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Isi (konten) Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Butir	Banyak Butir
1	Kurikulum	a. Kompetensi Dasar b. Indikator c. Tujuan	1,2,3	3

No	Aspek	Indikator	Butir	Banyak Butir	
2	Materi	a. Kebenaran materi	4,5,6,7,	9	
		b. Ketetapan materi			8,9,10,
		c. Pentingnya materi			11,12
		d. Kedalaman materi			
		e. Kemenarikan materi			
		f. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa			
		g. Materi mudah dipahami			
		h. Materi mempresentasikan kehidupan nyata			
		i. Konsep materi selaras dengan prinsip-prinsip pendekatan kontekstual			
3	Tata Bahasa	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	13,14	2	
		b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa			
<b>Jumlah</b>				<b>14</b>	

(Suartama, 2016)

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Butir	Banyak Butir
1	Tujuan	a. Kejelasan tujuan	1,2,3,4	4
		b. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi		
2	Strategi	a. Penyampaian materi	5,6,7,8 ,9,10	6
		b. Kegiatan pembelajaran		
		c. Pemberian contoh		
		d. Penjelasan materi		
3	Evaluasi	a. Penyajian soal	11,12, 13	3
		b. Kejelasan petunjuk soal		
		c. Pemberian umpan balik		
<b>Jumlah</b>				<b>13</b>

(Suartama, 2016)

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Butir	Banyak Butir
1	Teks	a. Jenis huruf	1,2,3	3
		b. Keterbacaan teks		
		c. Teks disajikan dengan tepat		
2	Gambar	a. Gambar mendukung pemahaman materi	4,5,6	3
		b. Tata letak gambar		
		c. Kualitas atau resolusi gambar		
3	Warna	a. Warna <i>background</i>	7,8	2
		b. Warna gambar		
4	Animasi	a. Kualitas animasi	9,10	2
		b. Kemenarikan animasi		

No	Aspek	Indikator	Butir	Banyak Butir
5	Suara atau Audio	a. Kualitas suara b. Intonasi suara c. Kejelasan narasi d. Penggunaan <i>sound effect</i> e. Penggunaan <i>backsound</i>	11,12,13 ,14,15	5
6	Teknis	a. Petunjuk penggunaan multimedia b. Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	16,17	2
<b>Jumlah</b>				<b>17</b>

(Suartama, 2016)

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Angket untuk Siswa

No	Aspek	Indikator	Butir	Banyak Butir
1	Media	a. Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif b. Kemudahan penggunaan multimedia interaktif c. Kemenarikan tampilan multimedia interaktif d. Keefektifan multimedia interaktif	1,2,3,4	4
2	Materi	a. Kemudahan materi untuk dipelajari b. Kebermanfaatan materi c. Kejelasan latihan soal d. Kejelasan umpan balik	5,6,7,8	4
3	Pembelajaran	a. Interaktivitas media b. Meningkatkan minat belajar c. Pemberian contoh d. Kelengkapan dan kejelasan contoh	9,10,11, 12	4
<b>Jumlah</b>				<b>12</b>

(Haryono, 2015)

Respon atau jawaban yang diberikan oleh masing-masing responden dalam angket kemudian dianalisis menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengembangkan instrumen yang mengukur sikap, persepsi, maupun pendapat seseorang terhadap rancangan suatu produk atau proses pembuatan produk dan produk yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2019). Skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang berupa kata-kata, seperti sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop & Evaluate*) yang terdiri dari 4 tahap yakni tahap menetapkan (*decide*), tahap desain (*design*), tahap mengembangkan (*develop*), dan tahap mengevaluasi (*evaluate*). Model pengembangan DDD-E ini dipilih karena model ini dianggap cocok dalam pengembangan multimedia interaktif. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang telah melalui beberapa tahap uji dan sudah dilakukan perbaikan

berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli. Selanjutnya dibahas mengenai hasil dari pengembangan multimedia interaktif berdasarkan proses pengembangan dan uji kelayakan produk. Tujuan dilaksanakannya tahap ini adalah untuk menyempurnakan multimedia interaktif agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan hasil uji kelayakan produk pengembangan multimedia interaktif menurut uji ahli isi (konten) pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5.** Presentase Hasil Uji Kelayakan Produk Pengembangan Multimedia Interaktif

No	Subjek Uji	Hasil	Kualifikasi
1	Uji Ahli Isi (Konten) Pembelajaran	96,43%	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	94,23%	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	91,17%	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	95,83%	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	95,13%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil *review* oleh ahli isi (konten) pembelajaran, multimedia interaktif ini memperoleh persentase sebesar 96,43% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Hal tersebut diperoleh dari beberapa aspek, yakni aspek kurikulum, aspek materi, dan aspek tata bahasa. Berdasarkan hasil *review* oleh ahli desain pembelajaran, multimedia interaktif ini memperoleh persentase sebesar 94,23% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Hal tersebut diperoleh dari beberapa aspek, yakni tujuan, strategi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil *review* oleh ahli media pembelajaran, multimedia interaktif ini memperoleh persentase sebesar 91,17% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Hal tersebut diperoleh dari beberapa aspek, yakni teks, gambar, warna, animasi, suara atau audio, dan teknis. Uji coba produk merupakan langkah yang selanjutnya setelah melewati uji ahli. Produk diujicobakan kepada siswa yang meliputi beberapa tahapan, yakni tahap uji coba perorangan, dan tahap uji coba kelompok kecil. Hasil uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 95,83% dengan kualifikasi sangat baik, dan dari uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 95,13% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelayakan produk pengembangan multimedia interaktif secara keseluruhan memiliki persentase dengan kategori atau kualifikasi sangat baik.

## Pembahasan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop & Evalute*). Model pengembangan DDD-E ini dipilih karena model ini dianggap cocok dalam pengembangan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran karena bersifat mempermudah siswa dalam memahami materi ajar. Multimedia interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran karena multimedia interaktif mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit dengan cara yang komunikatif ([Abdurrahman et al., 2020](#); [Suyitno, 2016](#)). Media pembelajaran berupa multimedia interaktif ini dikembangkan dengan tujuan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat menjembatani konsep yang ingin disampaikan guru kepada siswa.

Multimedia interaktif dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Hal tersebut diperoleh dari beberapa aspek, yakni aspek kurikulum, aspek materi, dan aspek tata bahasa. Pada aspek kurikulum memuat beberapa hal, yakni kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Pada aspek materi juga memuat beberapa hal, yakni kebenaran materi, ketepatan materi, pentingnya materi, kedalaman

materi, kemenarikan materi, kesesuaian materi dengan karakteristik siswa, kemudahan materi untuk dipahami siswa, keterkaitan materi dengan kehidupan nyata, serta keselarasan konsep materi dengan prinsip-prinsip pendekatan kontekstual. Selanjutnya, pada aspek tata bahasa memuat penggunaan bahasa yang tepat dan penyesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik siswa. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media yang sengaja dirancang untuk siswa dapat belajar secara mandiri, aktif dan terkendali sehingga materi ajar mudah untuk dipahami (Parata & Zawawi, 2018). Multimedia interaktif yang memanfaatkan alat bantu berupa komputer atau *laptop* dalam penggunaannya dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena multimedia ini dapat menyajikan suatu model pembelajaran yang interaktif (Munawaroh et al., 2020; Putrantana et al., 2020).

Kedua, multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS layak dan efektif diperoleh dari beberapa aspek, yakni teks, gambar, warna, animasi, suara atau audio, dan teknis. Pada aspek teks memuat beberapa hal, yakni jenis huruf, keterbacaan teks, dan penyajian teks. Pada aspek gambar memuat keterkaitan gambar dengan materi, tata letak gambar, dan kualitas atau resolusi gambar. Pada aspek warna memuat warna *background* dan warna gambar. Pada aspek animasi memuat kualitas animasi, dan kemenarikan animasi. Pada aspek suara atau audio memuat kualitas suara, intonasi suara, kejelasan narasi, penggunaan *sound effect*, dan penggunaan *background*. Selanjutnya, adapun aspek teknis yang memuat petunjuk penggunaan multimedia dan kemudahan penggunaan multimedia interaktif. multimedia interaktif dalam pembelajaran merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi, yang disajikan secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang mana pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan program. Multimedia haruslah mampu merangkul berbagai media seperti media teks, suara, gambar, dan animasi dalam satu sajian digital. adanya multimedia interaktif yang membuat siswa lebih bersemangat dan antusias dalam belajar. Multimedia interaktif berbasis kontekstual ini dikembangkan dengan semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa. Beberapa kelebihan yang dimiliki multimedia interaktif, yakni dapat membuat siswa lebih mandiri dalam belajar, dapat meningkatkan motivasi belajar, dan dapat memberikan umpan balik.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya menyatakan multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran (T. Illahi et al., 2018). Multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar guna meningkatkan hasil belajar siswa (Dewi & Puspitaningrum, 2016). Pada pembelajaran IPS, multimedia interaktif juga memegang peranan yang cukup penting, yang mana multimedia interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hasri, 2015; Prayoga & Gularso, 2016). Multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran IPS (Sugawara & Nikaido, 2014). Berdasarkan pembahasan, penggunaan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun implikasi dari penelitian pengembangan multimedia interaktif pada muatan materi masalah sosial dalam pembelajaran IPS pada tema 7 kelas IV SD adalah pengembangan ini memotivasi guru untuk lebih memanfaatkan sarana dan prasarana di sekolah yang sebelumnya jarang dimanfaatkan. Penelitian pengembangan ini juga dapat mengasah kemampuan guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengkreasi media pembelajaran guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara tidak langsung hal ini juga berdampak pada kemampuan guru dalam memanfaatkan media penunjang yang ada di sekolah seperti *laptop* dan LCD Proyektor. Jika pembelajaran dilaksanakan daring, guru harus bisa *share link* multimedia agar dapat



digunakan oleh siswa pada saat siswa belajar secara mandiri di rumah masing-masing. Siswa sebagai pengguna multimedia interaktif harus memiliki *laptop* atau komputer yang layak pakai serta dapat mengoperasikannya dengan baik dan benar.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Multimedia interaktif berbasis kontekstual yang memuat materi masalah sosial pada pembelajaran IPS dalam tema 7 kelas IV SD yang bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Diharapkan multimedia interaktif yang dikembangkan ini dapat lebih memacu kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Selain itu, diharapkan pula dengan adanya multimedia interaktif ini dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Proses pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih mudah memahami konsep.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Journal of Education Technology*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24091>.
- Adawiyah, R., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik Melalui E-LKPD dengan Bantuan Aplikasi Google Meet. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3393–3398. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1339>.
- Afriani, A. (2018). *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa*. 1(3), 80–88.
- Agung, A. A. G. (2010). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Alfianti, R. A., Suprpta, B., & Andayani, E. S. (2019). Model Pembelajaran Interaktif dan Keterampilan Sosial terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 4(7), 938–943. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i7.12636>.
- Ana, R. R. (2015). Peningkatan Pemahaman Konsep Masalah Sosial Melalui Inkuiri Sosial Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Kendal REJO 01 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 1(1), 16–26. <https://doi.org/10.29100/jpsd.v1i01.422>.
- Astuti, T., Suryani, N., & Sunardi. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Program Unggulan Colomadu Karanganyar Tri. *Teknodika, Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 16(01), 1–9. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v14i2.34733>
- Bakhri, S., Sari, A. F., & Ernawati, A. (2019). Kualitas Pembelajaran Kontekstual Siswa IPS Materi Program Linier yang Memiliki Kecemasan Belajar Matematika. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2). <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.19061>
- Dewi, E., & Puspitaningrum. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Materi Struktur Bumi Kelas V Sdn Karangayu 01 Kota Semarang*.
- Duwika, K., & Paramasila, K. W. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Hybrid Bernuansa Karakter Bali “Cupak-Gerantang” Pada Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi. *Journal of Education Technology*, 3(4), 301.

- <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22501>.
- Hapidah, D. (2016). *Penggunaan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bagian-Bagian Utama Tubuh Hewan dan Kegunaannya di Kelas II SDN Kulur 1 Kecamatan Majalengka Kabupaten Majalengka*. 2(1).
- Haryono, N. D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran IPS bagi Siswa Kleas IV SD Negeri Tegalpanggung. *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 53(9), 1689–1699.
- Hasri, H. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran PKn SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 109–114. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7662>.
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172.
- Illahi, T. A. R. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3), 826. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p826-835>
- Illahi, T., Rahmah, Sukartiningsih, W., & Subroto, W. T. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p826>
- Krissandi, A. D. S., & Rusmawan, R. (2015). Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 457–467. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7409>.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*, 5(2), 1164 – 1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>.
- Nopriyanti, & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 222 – 235. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>.
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeru 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11. <https://doi.org/10.17977/UM014v11i12018p071>
- Parata, T. P., & Zawawi, M. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Disertai Drills pada Pokok Bahasan Tekanan di SMP. *Jurnal Ecoment Global*, 3(2), 52. <https://doi.org/10.35908/jeg.v3i2.476>
- Patricia, F. A., & Zamzam, K. F. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Himpunan Berbasis Puzzle Dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Aksioma*, 9(4), 1112 – 1122. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3132>.
- Persada, Y. I., Djatmika, E. T., & Degeng, I. N. S. (2020). Pelaksanaan Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 114–120. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13151>.

- Prayoga, N., & Gularso, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Macromedia Authorware pada Kelas IV SD untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. *Prodi PGSD, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Puspitasari, W. D. (2016). Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31949/jcp.v2i2.338>
- Putrantana, A. B., Hariyanto, E., & Saichudin, S. (2020). Uji Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar pada Materi Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13584>.
- Rulianto, R. (2019). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127–134. <https://doi.org/10.23887/jiis.v4i2.16527>
- Santoso, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.407>
- Setiawan, A. R. (2020). Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.298>.
- Setioko, D. B., Endramawan, P., & Hariwibowo, A. (2017). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Macromedia Flash Sebagai Modul perkuliahan Motor Listrik Arus Bolak Balik. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 1(2), 77. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v1i2.1020>
- Siti Zulaiha. (2016). Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning (CTL) dan Implementasinya dalam rencana Pembelajaran PAI MI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 41–60. <https://doi.org/10.29240/bjpi.v1i1.84>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha. [https://www.researchgate.net/publication/335541585\\_Evaluasi\\_dan\\_Kriteria\\_Kualitas\\_Multimedia\\_Pembeajaran](https://www.researchgate.net/publication/335541585_Evaluasi_dan_Kriteria_Kualitas_Multimedia_Pembeajaran)
- Sugawara, E., & Nikaido, H. (2014). Properties of AdeABC and AdeIJK efflux systems of *Acinetobacter baumannii* compared with those of the AcrAB-TolC system of *Escherichia coli*. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 58(12), 7250–7257. <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Suharto. (2018). Peningkatan Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning (CTL) di Kelas VI SDN 45 Jambak Kecamatan Bayang. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 3(1), 63–69. <https://doi.org/10.29210/02162jpgi0005>.
- Sulastri, T. (2017). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Persepsi Harga Terhadap Kepuasan Mahasiswa Serta Implikasinya pada Citra Perguruan Tinggi. *Jurnal Inspirasi Bisnis Dan Manajemen*, 1(1), 41. <https://doi.org/10.33603/jibm.v1i1.491>.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Perss.
- Suyitno, S. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 101. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9359>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tegeh. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wicaksono, A. G., Irmade, O., & Jumanto. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Kontekstual Dalam Pembelajaran Sains Sd. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.32585/jkp.v1i2.23>
- Yanti, H., Wahyuni, S., Maryani, & Putra, P. D. A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Disertai Drills Pada Pokok Bahasan Tekanan di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 348–355. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/download/6224/4620>.
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 72–80. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/8414/6803>.