

## Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Dikki Aleksander Ginting<sup>1\*</sup>, I Komang Sudarma<sup>2</sup>, Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

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

### Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran masih bersifat konvensional dimana metode ceramah dan tanya jawab masih mendominasi tanpa ada variasi model lain. Tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis proses pengembangan dan hasil uji validitas produk multimedia interaktif. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan 9 orang siswa kelas III SD Negeri 040522 Tambunan. Teknis analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, multimedia interaktif memperoleh skor sebesar 91,66% dari ahli isi pembelajaran, hasil penilaian ahli desain pembelajaran sebesar 93,84%, hasil penilaian media pembelajaran sebesar 92,72%, hasil dari uji coba perorangan sebesar 95,55% dan hasil dari uji coba kelompok kecil sebesar 95,83% dengan keseluruhan berkualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik valid digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III SD.

**Kata Kunci:** Kontekstual, Multimedia Interaktif, Pengembangan

### Abstract

*The research is motivated by the conventional learning process where the lecture and question and answer methods still dominate without any other variations of the model. The purpose of the study was to analyze the development process and the results of the validity test of interactive multimedia products. This research uses the ADDIE development model which consists of analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in this study were learning content experts, instructional design experts, instructional media experts and 9 third grade students at SD Negeri 040522 Tambunan. The data analysis technique used is quantitative and qualitative descriptive analysis techniques. Based on the results of data analysis obtained, interactive multimedia obtained a score of 91.66% from learning content experts, the results of the assessment of learning design experts were 93.84%, the results of the assessment of learning media were 92.72%, the results of individual trials were 95, 55% and the results of the small group trial of 95.83% with overall very good qualifications. Based on the results of data analysis, it can be concluded that interactive multimedia based on a contextual approach to thematic learning is valid as a learning medium for third grade elementary school students.*

**Keywords:** Contextual, Interactive Multimedia, Development

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi segala perkembangan zaman di era global (Nurrita, 2018). Perkembangan dunia pendidikan dipengaruhi oleh zaman modern, oleh karena itu perkembangan pendidikan selaras dengan perkembangan teknologi. Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam dunia pendidikan, sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sangat dibutuhkan

#### History:

Received : August 12, 2021

Revised : August 22, 2021

Accepted : September 13, 2021

Published : September 25, 2021

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under  
a Creative Commons Attribution 4.0 License



agar dapat bersaing secara profesional. Usaha yang maksimal diperlukan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang unggul, mampu menguasai, memanfaatkan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta teknologi yang ada. Pendidikan merupakan elemen utama yang berperan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Karena pada dasarnya pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, karena melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) akan mudah diserap.

Guru bertugas dalam mendidik dan menanamkan nilai-nilai positif bagi siswa yang akan berguna dalam kehidupannya (Nisa, 2020). Guru sebagai faktor kunci dalam pendidikan, sebab sebagian besar proses pendidikan berupa interaksi belajar mengajar, dimana peranan guru sangat berarti. Guru sebagai pengajar atau pendidik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap adanya upaya pendidikan. Perkembangan IPTEK yang begitu cepat menuntut guru untuk mampu berinovasi dalam proses pembelajaran dan meninggalkan cara lama untuk menuju ke cara baru yang lebih modern dan inovatif dalam kegiatan mengajar, guru dituntut menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik, memotivasi (Sole dan Anggraeni, 2018). Munculnya internet membawa perubahan mendasar untuk perilaku berkomunikasi (Philip, 2021). Pendidikan memiliki peranan penting dalam memajukan kualitas suatu pendidikan. Banyak sekali manfaat teknologi dalam dunia pendidikan yang mampu mempermudah guru dalam menyampaikan informasi. Dengan begitu pendidikan memainkan peran penting dalam menciptakan lulusan yang berkualitas (Apriliani et al., 2021). Adanya pendidikan membuat seseorang terpacu dalam menumbuhkan kreativitasnya yang dapat mendorong untuk berkarya, berpikir kritis, berinovasi dan berkompetensi serta meningkatkan pendidikan. Media pembelajaran harus bersifat fleksibel agar mudah diakses kapan saja dan dimana saja melalui media social yang sudah menjadi alat penting dalam kehidupan setiap orang karena orang-orang dapat berbagi ide, informasi, rencana serta melakukan proses pembelajaran di media social (Rashid et al., 2021). Penggunaan teknologi yang efektif untuk pembelajaran harus memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan mengembangkan keterampilan baru untuk mengoperasikan teknologi dengan baik (Farias & Ignacio, 2021).

Namun, beda halnya yang terjadi di lapangan, bahwa saat ini masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran secara konvensional, dimana metode ceramah dan tanya jawab masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga hal tersebut dapat berdampak terhadap rendahnya motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil observasi lapangan yang telah dilakukan di SD Negeri 040522 Tambunan. Dari hasil observasi tersebut diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang ada masih bersifat konvensional tanpa ada variasi model lain yang digunakan. Hal ini menjadikan pembelajaran berpusat pada guru, sehingga mengakibatkan kejenuhan dan menurunkan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu dalam proses pembelajaran, guru terlihat jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif, dimana media yang digunakan hanya sebatas buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan media-media seadanya yang kurang efektif untuk mendukung materi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III yaitu Ibu Susanna Br Ginting, S.Pd. pada Senin, 15 Februari 2021 bahwa Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, media yang digunakan berupa gambar dan benda di lingkungan sekitar yaitu seperti gambar peta serta tanaman disekitar sekolah, sumber belajar terbatas, guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru yang disediakan oleh sekolah, cakupan materi pada buku guru dan buku siswa kurang luas, namun belum ada sumber belajar pendukung lain. Bahkan, beberapa guru kewalahan dalam menyampaikan materi, karena materi yang disampaikan sulit diterima dan dipahami oleh siswa. Kendala lain yang dihadapi adalah masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) pada mata pelajaran Tematik khususnya pada muatan PKn, adapun KKM yang ditetapkan adalah 70. Penggunaan media yang kurang menarik menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal. Wawancara juga dilakukan kepada siswa kelas III SD Negeri 040522 Tambunan yang disertai dengan penyebaran angket analisis karakteristik siswa.

Adanya kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan, jika tidak ditindaklanjuti dikhawatirkan akan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar, motivasi, serta minat belajar siswa itu sendiri. Salah satu alternatif untuk mengurangi pembelajaran yang berpusat pada guru serta pengoptimalan dalam pemanfaatan sarana teknologi yang tersedia, dan menyesuaikan keberlangsungan proses pembelajaran di kelas dengan perkembangan teknologi saat ini yaitu dengan memfasilitasi proses pembelajaran dengan media pembelajaran.

Multimedia Pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif dan eksperimental, pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta memandu siswa untuk belajar lebih baik (Suartama, 2016). Selain itu multimedia pembelajaran interaktif dapat mengakomodasi siswa yang memiliki gaya belajar tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Surjono, 2017). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran tanpa dibantu dengan model pembelajaran yang tepat tentu tidak akan maksimal hasilnya, karena hal tersebut akan sekedar membuat siswa tertarik saja (Geni et al., 2020; Syahdiani et al., 2017). Sehingga dalam penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran harus didukung oleh model ataupun pendekatan pembelajaran yang sesuai. Multimedia ini berperan sebagai suatu alat komunikasi yang memberikan kemudahan dalam proses pengajaran/ pembelajaran yang berguna untuk membimbing dan memperluas proses pemikiran dan Media pembelajaran juga dipandang sebagai suatu alat komunikasi yang menjembatani antara ide-ide yang abstrak dengan dunia nyata (Azriah, 2018; Kurniawati & Nita, 2018)

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran adalah pendekatan kontekstual. Kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada pendekatan kontekstual akan membuat siswa senantiasa diajak kedalam lingkungan sehari-hari, karena pengetahuan siswa terbentuk melalui pengetahuan dasar yang sudah dimilikinya. Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang mengkaitkan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata siswa, sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi lebih bermakna dan bermanfaat bagi kehidupannya (Hidayat, 2012; Hobri et al., 2018). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan kontekstual pada proses pembelajaran dapat mengarahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan menghubungkannya pada kehidupan sehari-hari yang didukung dengan pengamatan visual dari multimedia (Andrianingrum & Suparman, 2019) Penelitian pengembangan ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Akbar, 2017). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tematik dan memadukan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan pembelajaran kontekstual (Istiqlal, 2017) Kelebihan multimedia interaktif ini yaitu dapat memfasilitasi proses pembelajaran siswa di kelas khususnya mata pelajaran tematik dan membantu guru menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa di dalam kelas (Aprianty et al., 2021). Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual dengan harapan dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dalam penyampaian pesan pembelajaran.

## 2. METODE

Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang dilengkapi dengan pengujian keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini merupakan model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ini tidak terlepas dari pengertian model ADDIE sendiri, yang merupakan salah satu dari banyak model desain pembelajaran yang berorientasi pada produk. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan, meliputi analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*) (Tegeh, I Made; Jampel, 2015).

Subjek yang terlibat dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif ini yaitu para ahli dan peserta didik. Para ahli yang dimaksud yaitu satu orang ahli isi pembelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran dan satu orang ahli media pembelajaran. Ahli isi pembelajaran adalah seorang guru mata pelajaran tematik kelas III SD Negeri 040522 Tambunan, ahli desain dalam penelitian pengembangan ini oleh dosen yang memiliki ahli dalam mendesain pembelajaran di program studi Teknologi Pendidikan untuk *mereview* konten media pembelajaran yang telah dikembangkan dan ahli media pembelajaran oleh dosen yang memiliki ahli dalam mengembangkan media pembelajaran di program studi Teknologi Pendidikan untuk *mereview* rancangan produk media pembelajaran *flash* yang telah dikembangkan. Jika dalam uji coba produk diperoleh hasil yang kurang memuaskan, maka media yang telah dikembangkan harus di revisi kembali. Dimana tahap ini sebagai proses penyempurnaan produk yang dikembangkan. Peserta didik yang dijadikan responden uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yaitu siswa kelas III. Uji coba perorangan terdiri dari 3 orang siswa yang masing-masing siswa memiliki prestasi tinggi, prestasi sedang dan prestasi rendah. Sedangkan uji coba kelompok kecil dilakukan pada 6 orang yang terdiri dari 2 orang siswa memiliki prestasi tinggi, 2 orang siswa memiliki prestasi sedang dan 2 orang siswa memiliki prestasi rendah.

Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan atau komentar dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang berkaitan dengan kevalidan produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Data tersebut diperoleh dari hasil penilaian ahli isi, ahli desain, ahli media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yang dikonversi menjadi skor/nilai. Sebelum pembuatan instrumen penelitian, terlebih dahulu harus merancang kisi-kisi instrumen yang dijadikan sebagai pedoman dalam pembuatan instrumen.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu) sehingga akhirnya di peroleh kesimpulan umum (Agung, 2018) Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data berupa masukan, komentar, ataupun saran dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, siswa dalam uji coba perorangan dan kelompok kecil. Hasil analisis data kemudian digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2017; Widiana, 2016). Dalam penelitian pengembangan ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah

data hasil penilaian para ahli (ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran) dan siswa terhadap produk yang dikembangkan melalui kuesioner dalam bentuk skor.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini yaitu pertama tahap analisis (*analyze*). Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup tiga hal yaitu, analisis karakteristik siswa dan permasalahan belajar, analisis kompetensi (kurikulum) dan analisis fasilitas ketersediaan sarana dan prasarana di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 040522 Tambunan, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran tematik di kelas III cenderung bersifat konvensional, dimana dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa ada variasi model lain. Selain itu guru terlihat jarang menggunakan bahan ajar yang inovatif, dimana bahan ajar yang digunakan hanya sebatas buku paket, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), dan media-media konvensional yang kurang efektif untuk mendukung materi. Kemudian Analisis instruksional yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut tercapai oleh peserta didik. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam multimedia pembelajaran interaktif ini adalah materi pada pembelajaran Tematik Tema 6 yang terdiri atas 4 sub tema diantaranya: Subtema 1 (Sumber Energi), Subtema 2 (Perubahan Energi), Subtema 3 (Energi Alternatif), dan Subtema 4 (Penghematan Energi). Beberapa materi tersebut dipilih berdasarkan hasil konsultasi dengan guru wali kelas III SD Negeri 040522 yang menyatakan bahwa materi tersebut sulit dijelaskan secara verbal kepada siswa, maka perlu untuk dibuatkan media yang menarik dan dilengkapi dengan dengan contoh-contoh yang sesuai dengan materi yang akan dibahas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 040522 Tambunan, diperoleh informasi bahwa tersedianya fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan kondisi baik, diantaranya 2 unit LCD proyektor, *speaker*, kepemilikan laptop oleh masing-masing guru, dan sumber kelistrikan yang memadai.

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*). Setelah melakukan analisis kebutuhan, selanjutnya peneliti mulai menentukan KD dan Indikator untuk Tematik Kelas III SD. Adapun KD, indikator dan tujuan dapat dilihat pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), dan [Tabel 4](#).

**Tabel 1.** KD, Indikator dan Tujuan (Subtema 1)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan
1.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	1.2.1 Mengetahui kewajiban di rumah terkait energi.	1. Setelah menyimak multimedia, siswa dapat mengidentifikasi kewajiban-kewajiban di rumah terkait sumber energi.
	1.2.2 Mengidentifikasi kewajiban di rumah terkait energi.	
4.2 Menyajikan hasil Identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan	4.2.1 Menyajikan perilaku yang menunjukkan kewajiban di rumah terkait penghematan sumber energi.	3. Setelah menyimak multimedia, siswa dapat menunjukkan kewajiban di rumah terkait penghematan sumber energi.
	4.2.2 Menentukan perilaku	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan
warga sekolah.	yang menunjukkan kewajiban di rumah terkait penghematan sumber energi.	siswa dapat menentukan perilaku yang menunjukkan kewajiban di rumah terkait penghematan sumber energi.

Tabel 2. KD, Indikator dan Tujuan (Subtema 2)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan
1.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	1.2.1 Mengetahui kewajiban di rumah terkait perubahan energi. 1.2.2 Mengidentifikasi kewajiban-kewajiban terkait perubahan energi	1. Setelah menyimak multimedia, siswa dapat mengetahui kewajiban di rumah terkait perubahan energi. 2. Setelah menyimak multimedia, siswa dapat mengidentifikasi kewajiban-kewajiban terkait perubahan energi
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	4.2.1 Menyajikan perilaku yang menunjukkan kewajiban terkait perubahan energi. 4.2.3 Menentukan perilaku yang menunjukkan kewajiban terkait perubahan energi.	3. Setelah menyimak multimedia, siswa dapat menyajikan perilaku yang menunjukkan kewajiban terkait perubahan energi. 4. Setelah menyimak multimedia, siswa dapat menentukan perilaku yang menunjukkan kewajiban terkait perubahan energi.

Tabel 3. KD, Indikator dan Tujuan (Subtema 3)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan
1.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	1.2.1 Mengetahui kewajiban di rumah terkait perubahan energi. 1.2.2 Mengidentifikasi kewajiban-kewajiban terkait perubahan energi.	1. Setelah menyimak multimedia, siswa dapat mengetahui kewajiban di rumah terkait perubahan energi. 2. Setelah menyimak multimedia, siswa dapat mengidentifikasi kewajiban-kewajiban terkait perubahan energi
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	4.2.1 Menyajikan contoh perilaku yang menunjukkan kewajiban terkait perubahan energi. 4.2.4 Menentukan perilaku yang menunjukkan kewajiban terkait perubahan energi.	3. Setelah menyimak multimedia, siswa dapat menyajikan perilaku yang menunjukkan kewajiban terkait perubahan energi. 4. Setelah menyimak multimedia, siswa dapat menentukan perilaku yang menunjukkan kewajiban terkait perubahan energi.

**Tabel 4.** KD, Indikator dan Tujuan (Subtema 4)

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Tujuan</b>
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.1 Mengetahui kewajiban di rumah terkait penghematan energi.	1. Setelah menyimak multimedia, siswa dapat mengetahui kewajiban di rumah terkait penghematan energi.
	3.2.2 Mengidentifikasi kewajiban-kewajiban terkait penghematan energi.	2. Setelah menyimak multimedia, siswa dapat mengidentifikasi kewajiban-kewajiban terkait penghematan energi.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	4.2.1 Menyajikan contoh pengalaman melakukan kewajiban sebagai anggota keluarga terkait penghematan energi	3. Setelah menyimak multimedia, siswa dapat menyajikan contoh pengalaman melakukan kewajiban sebagai anggota keluarga terkait penghematan energi
	4.2.2 Melakukan kewajiban sebagai anggota keluarga terkait penghematan energi	4. Setelah menyimak multimedia, siswa melakukan kewajiban sebagai anggota keluarga terkait penghematan energi.

Setelah menentukan KD, Indikator dan tujuan, dilanjutkan dengan merancang *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* adalah serangkaian simbol-simbol tertentu yang disusun pada suatu bagan yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program (Surjono, 2017). Pembuatan *flowchart* dalam hal ini bertujuan untuk mendeskripsikan alur dari multimedia pembelajaran interaktif. Setelah *flowchart* dibuat langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* adalah serangkaian sketsa yang dibuat untuk menggambarkan urutan atau alur elemen-elemen yang diusulkan pada aplikasi multimedia pembelajaran interaktif (Fatcham, 2018; Surjono, 2015). *Storyboard* sangat bermanfaat dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, karena dapat dijadikan sebagai acuan utama bagi pengembang dalam mengembangkan produk. Kemudian menyusun instrumen penilaian media dengan menyebar instrumen kuesioner yang digunakan untuk mengetahui validitas produk yang sudah dikembangkan kepada para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Terakhir penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tujuan penyusunan RPP adalah untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran pada peserta didik dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Dengan adanya RPP ini maka langkah-langkah pembelajaran akan tersusun secara terstruktur dan sistematis.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan pertama yaitu pemilihan materi yang disesuaikan dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Kemudian perancangan multimedia yang terdiri dari tampilan halaman awal multimedia pembelajaran interaktif, tampilan halaman petunjuk dimana pengguna baik guru atau siswa dapat membaca petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, mulai dari petunjuk umum seperti gambaran menu-menu yang ada di dalam multimedia pembelajaran interaktif hingga fungsi-fungsi dari tombol navigasi yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif ini. Kemudian tampilan halaman menu utama, tampilan halaman kompetensi, tampilan halaman materi, tampilan halaman evaluasi, tampilan halaman profil pengembang, tampilan cover CD/ kemasan media. Pada tahap pengembangan produk, uji validitas produk dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli

desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*). Pada tahap ini dilakukan implementasi media yang bertujuan untuk mengetahui efisiensi dan efektivitas produk yang telah di kembangkan. Dalam penelitian ini tahapan implementasi tidak dilakukan sepenuhnya karena masih dimasa pandemi covid-19, sehingga proses pembelajaran di SD Negeri 040522 Tambunan masih dilaksanakan secara terbatas, agar penyebaran Covid-19 tidak semakin meluas.

Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*). Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan melalui uji ahli dan uji coba produk. Pada setiap tahap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan demi perbaikan produk yang dihasilkan. Penilaian pada evaluasi ini adalah penilaian formatif, yaitu penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan produk. Adapun tahap selanjutnya akan dilakukan penguraian hasil uji coba produk pengembangan dimulai dari uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta dapat mengevaluasi produk yang telah dikembangkan.

Selanjutnya yaitu dilakukan serangkaian uji validitas pengembangan multimedia interaktif. Uji validitas dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Adapun perolehan persentase yang didapat oleh *review* ahli isi pembelajaran sebesar 91,66%, *review* ahli desain pembelajaran sebesar 93,84%, *review* ahli media pembelajaran sebesar 92,72%, uji coba perorangan sebesar 95,55% dan uji coba kelompok kecil sebesar 95,83%. Keseluruhan memperoleh kualifikasi sangat baik, maka dapat dinyatakan multimedia interaktif valid digunakan dengan kualifikasi sangat baik.

## **Pembahasan**

Produk akhir yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III di SD Negeri 040522 Tambunan yang sudah melalui beberapa tahap uji coba dan sudah dilakukan perbaikan.

Hasil *review* ahli isi pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik. Dilihat dari aspek materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran sangat penting dalam pembuatan media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian oleh ahli isi pada butir kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran mendapat kualifikasi sangat baik. Dalam menilai aspek isi/materi multimedia pembelajaran perlu memperhatikan kesesuaian antara isi materi dengan tujuan pembelajaran yang dituntut tercapai oleh peserta didik, karena elemen tersebut saling berkaitan satu sama lain untuk dapat menciptakan bahan ajar yang baik (Sudatha & Tegeh, 2015) Berdasarkan hasil uji perorangan dan kelompok kecil pada aspek materi mendapat kualifikasi sangat baik sehingga penilaian ahli isi pembelajaran selaras dengan implementasi kepada siswa kelas III melalui uji perorangan dan kelompok kecil. Berdasarkan masukan, komentar, dan saran ahli isi pembelajaran terdapat saran yang bersifat revisi yakni memperbesar tulisan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dibesarkan dan mempercepat durasinya serta mengganti gambar dan mengisi deskripsi pada gambar di setiap materi.

Hasil *review* ahli desain pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik. Multimedia interaktif untuk siswa kelas III dikembangkan sesuai dengan kurikulum dan

materi. Tujuan pembelajaran yang jelas akan berpengaruh pada kualitas pembelajaran itu sendiri (Gunawan et al., 2017). Dalam mendesain sebuah produk pembelajaran sangat penting untuk mengetahui karakteristik peserta didik terlebih dahulu, agar produk yang dikembangkan mampu memotivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil uji perorangan dan kelompok kecil aspek penggunaan multimedia mempermudah proses pembelajaran mendapat kualifikasi sangat baik sehingga penilaian ahli desain pembelajaran selaras dengan implementasi kepada siswa kelas III melalui uji perorangan dan kelompok kecil. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar harus dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, rangsangan belajar, membantu mempermudah proses belajar, dan membawa pengaruh psikologis yang positif terhadap siswa (Arsyad, 2011). Kualifikasi validitas sangat baik pada desain pembelajaran juga diperoleh karena aspek kejelasan judul multimedia pembelajaran interaktif dan sasaran pengguna. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian oleh ahli desain pembelajaran pada butir instrumen terkait kejelasan judul media dan sasaran pengguna memperoleh kriteria sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa judul dan sasaran pengguna pada multimedia pembelajaran interaktif ini sudah jelas dan sesuai. Judul merupakan komponen penting yang harus ada pada setiap bahan ajar, karena judul adalah identitas utama untuk memberikan gambaran secara umum tentang maksud, arah, dan tujuan dari bahan ajar tersebut, serta untuk memudahkan pengguna dalam memilih bahan ajar yang akan digunakan. Begitu juga dengan sasaran pengguna media yang merupakan sebuah deskripsi singkat yang menginformasikan tentang sasaran pengguna media yang telah ditentukan. Dengan demikian, kejelasan judul dan sasaran pengguna pada bahan ajar dapat memberikan informasi awal kepada pengguna tentang apa yang akan dipelajari secara keseluruhan dari bahan ajar itu sendiri. Berdasarkan masukan, komentar dan saran ahli desain pembelajaran terdapat saran yang bersifat revisi yakni mencantumkan nama dosen pembimbing pada bagian profil pengembang.

Hasil *review* ahli media pembelajaran memperoleh hasil persentase yaitu 92,72% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Perolehan hasil dengan sangat baik ini dikarenakan memperhatikan prinsip desain pesan. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian oleh ahli media pembelajaran pada butir instrumen terkait kesesuaian penggunaan teks, gambar, suara, video, dan animasi memperoleh kriteria sangat baik. Berdasarkan kualifikasi yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan teks, gambar, suara, video, dan animasi pada multimedia pembelajaran interaktif ini sudah tepat dan sesuai, serta dapat memperjelas pesan pembelajaran yang disampaikan kepada siswa. Kemudahan penggunaan media pembelajaran secara langsung akan memberikan pengaruh positif terhadap niat dan keingintahuan pengguna dalam menggunakan media pembelajaran serta dapat mempermudah pengguna dalam memahami isi yang terkandung dalam media (Surjono, 2015). Berdasarkan masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran terdapat saran yang bersifat revisi yaitu memperbaiki petunjuk belajar serta memperbaiki video pada setiap materi agar lebih konkret.

Hasil *review* oleh siswa pada uji coba perorangan dan kelompok kecil, multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan berada pada kualifikasi sangat baik. Perolehan kualifikasi sangat baik dari uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dikarenakan penggunaan gambar, suara, video, dan animasi pada media dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian subjek uji coba perorangan dan subjek uji coba kelompok kecil pada butir instrumen terkait penggunaan teks, gambar, suara, video, dan animasi pada media yang menarik dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi memperoleh kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan teks, gambar, suara, video, dan animasi pada multimedia pembelajaran interaktif ini sudah tepat dan sesuai, serta dapat menarik perhatian dan mempermudah siswa dalam memahami materi. pengintegrasian objek-objek multimedia seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam pembelajaran dapat membuat pesan

yang disampaikan menjadi lebih menarik perhatian dan merangsang pembelajar untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Perhatian inilah yang penting ada dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya perhatian dapat menimbulkan rangsangan atau motivasi belajar serta dapat membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar (Sudarma et al., 2015). Kelebihan dari multimedia interaktif dibuktikan dengan uji coba produk yang memperoleh kualifikasi sangat baik. Implikasi dari penelitian ini yaitu kepada guru untuk melaksanakan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran seperti penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada kegiatan pembelajaran di kelas sehingga tidak hanya menggunakan metode konvensional saja. Selain itu, meningkatnya motivasi dan minat siswa dalam belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Kualitas ditentukan berdasarkan hasil review para ahli dan siswa kelas III yang keseluruhan memperoleh kualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif valid diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perseptif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Akbar, A. (2017). Membudayakan Literasi Dengan Program 6M Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i1.1093>.
- Andrianingrum, F., & Suparman. (2019). Design of Interactive Learning Media Based on Contextual Approach to Improve Problem Solving Ability in Fourth Grade Students. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(11), 390–3911.
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>.
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Azriah. (2018). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berbantuan Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Daya Ingat Dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Jarak Dalam Ruang Untuk Sma Kelas Xii Azriah. *World Development*, 1(1), 1–15.
- Fatcham, M. (2018). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6. *Biomass Chem Eng*, 3(2),
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.

- Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2017). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9–14. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>.
- Hidayat, M. S. (2012). Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 17(2), 231–247. <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/view/1500/1098>.
- Hobri, Septiawati, I., & Prihandoko, A. C. (2018). High-order thinking skill in contextual teaching and learning of mathematics based on lesson study for learning community. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(3), 1576–1580. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i3.12110>.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>.
- 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>.
- Nisa, H. dkk. (2020). Relevansi Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran IPA Tingkat Sekolah Dasar Dengan Materi Ajar Tematik Kelas IV Tema 2. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 3(2), 169–182. <https://doi.org/10.23971/mdr.v3i2.2224>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 3, 171–187.
- Philip. (2021). *Publikasi prosiding konferensi dalam basis data bibliografi : studi kasus negara-negara*.
- Rashid, A., Farooq, M. S., Abid, A., Umer, T., Bashir, A. K., & Zikria, Y. Bin. (2021). Social media intention mining for sustainable information systems: categories, taxonomy, datasets and challenges. *Complex & Intelligent Systems*. <https://doi.org/10.1007/s40747-021-00342-9>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarma, K., Tegeh, M., & Prabawa, D. G. A. . (2015). *Desain Pesan : Kajian Analisis Desain Visual*. Graha Ilmu.
- Sudatha, W., & Tegeh, I. M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Media Akademi.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Penerbit Alfabeta.
- Surjono. (2015). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Surjono, D. H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syahdiani, S., Kardi, S., & Sanjaya, I. G. M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(1), 727. <https://doi.org/10.26740/jpps.v5n1.p727-741>.
- Tegeh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelittian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>.