



Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ni Putu Eka Sri Yulianti^{1*}, Maria Goreti Rini Kristiantari², I Komang Ngurah Wiyasa³ 

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 22, 2023

Accepted October 10, 2023

Available online October 25, 2023

Kata Kunci:

Multimedia Interaktif, *Problem Based Learning*, Bahasa Indonesia

Keywords:

Interactive Multimedia, *Problem Based Learning*, *Indonesian Language*



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya variasi media pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang efektif digunakan khususnya muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi Ide Pokok Paragraf kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan teknik analisis data digunakan analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian ini adalah produk Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* dengan kualitas produk sangat baik dan baik serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/materi pelajaran memperoleh skor 97,90% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain instruksional memperoleh skor 97,70% dengan kualifikasi baik, ahli media pembelajaran memperoleh skor 93,70% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan pada 3 siswa memperoleh skor 97,50% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji kelompok kecil pada 9 orang siswa memperoleh skor 92,20% dengan kualifikasi sangat baik sehingga produk yang dikembangkan dengan kualitas sangat baik. Berdasarkan uji efektivitas menggunakan 28 siswa diperoleh terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* efektif digunakan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.

ABSTRACT

Lack of variation of learning media in Elementary Schools. This study aims to create Interactive Multimedia learning media based on Problem-Based Learning that is effectively used, especially for the Indonesian Language subject matter of Main Idea Paragraphs for grade IV Elementary School. This study uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collection method uses a questionnaire, and the data analysis technique uses quantitative descriptive analysis and inferential statistics. The results of this study are interactive multimedia products based on problem-based learning with very good product quality that is good and effective for use in the learning process. Based on the assessment results of content/subject matter experts, they obtained a score of 97.90% with very good qualifications, instructional design experts obtained a score of 97.70% with good qualifications, learning media experts obtained a score of 93.70% with very good qualifications, individual trials on 3 students obtained a score of 97.50% with very good qualifications and small group trials on 9 students obtained a score of 92.20% with very good qualifications so that the product developed has very good quality. Based on the effectiveness test using 28 students, there was a significant difference before and after using learning media. It is concluded that interactive multimedia based on Problem-Based Learning is effective for use in the Indonesian language subject content of grade IV elementary schools.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era seperti sekarang ini sangat mempengaruhi kemajuan dari sebuah bangsa atau negara. Kemajuan tersebut dapat dilihat dari Sumber

*Corresponding author.

E-mail addresses: sriekayulianti@gmail.com (Ni Putu Eka Sri Yulianti)

Daya Manusia (SDM) yang cerdas dan berkualitas sehingga segala kepentingan dan kemajuan negara bisa dimanfaatkan. Sebagai generasi muda penerus bangsa tentu memiliki peranan yang sangat penting untuk kemajuan sebuah negara demi masa sekarang dan masa yang akan mendatang (Ramadhan, 2023; Sangsawang, 2020). Pendidikan adalah upaya yang sangat strategis untuk mecerdaskan dan memajukan kehidupan bangsa dan negara (Pradana et al., 2020; Yuniarni et al., 2019). Perkembangan dari masa ke masa semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan yang menghasilkan inovasi-inovasi yang modern berupa kemajuan teknologi. Peran teknologi di bidang pendidikan sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan pelaksanaan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik atau guru dengan siswa. Maka seorang pendidik atau guru harus memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai salah satu sarana dalam penyampaian informasi berupa materi pelajaran dari guru kepada siswa (Aryani & Ambara, 2021; Winingsi et al., 2023). Secara umum media dapat diartikan sebagai perantara dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu alat yang dapat berbentuk audio, visual, audiovisual yang berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran melalui kegiatan mencerna dan menyusun kembali informasi yang disampaikan. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Astri et al., 2022; Barus, 2021). Media pembelajaran adalah bagian dari proses pembelajaran yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain karena dipergunakan untuk menyalurkan informasi dari guru kepada siswa. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu proses pembelajaran melalui kegiatan mencerna dan menyusun kembali informasi yang diperoleh sehingga makna yang disampaikan dapat menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Aeni et al., 2022; Dewi, 2020). Adapun kelebihan dari media pembelajaran yaitu dapat mengembangkan daya imajinasi siswa, merangsang partisipasi aktif siswa, memusatkan perhatian siswa, serta dapat digunakan di mana saja. Media pembelajaran juga memiliki kekurangan yaitu komunikasi antara guru dan siswa bersifat satu arah. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Media pembelajaran sangat berpengaruh dan besar peranannya dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu multimedia interaktif, multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang penyajiannya merupakan perpaduan yang terdiri atas teks, animasi, video, dan suara sehingga penyajian dalam multimedia menjadi lebih interaktif (Cahyati, 2018). Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang penyajiannya berupa kombinasi antara teks, animasi, video, dan suara dengan melibatkan indera pengelihatan dan pendengaran sehingga menimbulkan interaksi antara multimedia interaktif dengan pengguna (Novita et al., 2019; Ramadhan, 2023). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu solusi yang baik, siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan multimedia interaktif karena terdapat berbagai informasi berupa narasi, quiz, dan animasi yang mempermudah dalam menghubungkan antara guru dengan siswa (Irawan et al., 2021; Setyawati et al., 2022). Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menentukan strategi dan metode belajar yang tepat agar siswa tidak bosan dan malas untuk belajar.

Kenyataannya, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD No. 7 Dalung khususnya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang ditemukan dalam proses belajar mengajar yaitu minat membaca siswa yang kurang, siswa kesulitan menemukan dan menganalisis isi teks bacaan, kurangnya sumber belajar dan media pembelajaran, serta terbatasnya kemampuan guru menerapkan media berbasis elektronik. Dalam membelajarkan keterampilan membaca guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran dalam metode konvensional menyebabkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, oleh karena itu siswa lambat dalam menemukan dan menganalisis isi teks bacaan. Pada teks bacaan panjang, siswa seringkali menjadi malas untuk membaca karena banyaknya waktu yang harus dihabiskan untuk membaca, selain itu informasi penting yang terdapat dalam teks terkadang tidak dapat ditemukan oleh siswa. Hal inilah yang menjadi faktor siswa kurang menguasai kemampuan menemukan dan menganalisis isi teks bacaan. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan, terlihat pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa siswa yang kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, hal itu tentu dipengaruhi oleh cara mengajar dan kelengkapan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Kurang maksimalnya kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia diperkuat dengan hasil ulangan bahasa Indonesia kelas IV materi mengenai ide pokok yang masih belum memenuhi kriteria

ketuntasan minimum yang ditetapkan. Kriteria ketuntasan minimum yang digunakan pada pelajaran bahasa Indonesia di SD No. 7 Dalung adalah 78, dengan siswa kelas IV berjumlah 28 orang. Dari 28 siswa terdapat 17 siswa yang mendapat nilai Bahasa Indonesia dibawah kriteria ketuntasan minimum, dengan kata lain jika dipresentasikan terdapat 60,71% siswa kelas IV yang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, didapatkan bahwa siswa dan guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai, diharapkan mampu menunjang aktivitas belajar siswa.

Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini yaitu dengan mengembangkan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis ide dari pokok bacaan. Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca cepat siswa karena mampu menyajikan bahan yang disajikan secara efisien dalam waktu pendek. Dalam rangka menunjang aktivitas pembelajaran di sekolah pada era digital saat ini, penggunaan aplikasi atau platform media pembelajaran online dapat menjadi solusi agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah terasa menjadi lebih menyenangkan. Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran secara mandiri. Multimedia interaktif memiliki kelebihan yang dapat menunjang pembelajaran secara daring, penyampaian materi dapat berupa teks, audio, gambar, dan video, tampilan halaman dapat didesain semenarik mungkin agar siswa tertarik dalam mengoperasikan media tersebut, berisi quiz yang dapat digunakan siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menyimak informasi dari teks dan video yang telah dipaparkan dalam materi sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang tidak hanya mendengar dan melihat, melainkan memberikan respon aktif kepada pengguna (Juniari & Putra, 2021; Yuniarni et al., 2019). Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan tombol atau alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna mampu memilih tindakan untuk proses selanjutnya. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang diproduksi dengan pengemasan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi yang memiliki interaktivitas bagi penggunaannya (Inawan et al., 2022). PBL (*Problem Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik agar dapat selalu berpikir kritis dan terampil dalam mengatasi suatu permasalahan (Fauzia & Kelana, 2021; Purnamawati et al., 2019). Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah model pembelajaran yang berdasar pada masalah-masalah yang di hadapi siswa terkait dengan kompetensi dasar yang sedang dipelajari siswa (Sudarta, 2022). Masalah yang dimaksud bersifat nyata atau sesuatu yang menjadi pertanyaan-pertanyaan pelik bagi siswa. PBL merupakan model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa. Dalam model ini, siswa dituntut aktif dalam memecahkan suatu masalah (Kuswanto et al., 2022; Ulfa, 2019). Inti model PBL itu adalah masalah (*problem*). Model tersebut bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam pemecahan masalah.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan model PBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Kartikasari et al., 2021; Paratiwi & Ramadhan, 2023). Model pembelajaran PBL dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran yang menggunakan masalah-masalah nyata terkait keseharian siswa sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis sekaligus pemecahan masalah terkait kompetensi dasar yang dipelajari. Berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru saat mengajar serta kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang pembelajaran. Penelitian pengembangan mengenai multimedia interaktif berbasis PBL pada materi ide pokok muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di sekolah dasar. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah dasar terbilang monoton. Diharapkan dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL pada materi ide pokok muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di sekolah dasar dapat meningkatkan minat siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, maka perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif yang nantinya dapat digunakan pada materi ide pokok muatan pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan multimedia interaktif pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk siswa kelas IV SD No. 7 Dalung Badung Tahun Ajaran 2023/2024.

2. METODE

Penelitian Pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuktikan dan menetapkan tingkat kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Uji coba produk dilaksanakan dalam 2 tahap. Tahap

pertama yaitu uji coba perorangan, dan tahap kedua yaitu uji coba kelompok kecil. Subjek uji coba produk hasil penelitian pengembangan Multimedia Interaktif ini yaitu para ahli dan siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu dengan metode non tes. Metode non tes merupakan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner/angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Kuesioner/angket memuat berbagai pertanyaan yang dibuat berdasarkan aspek-aspek yang hendak diukur. Dalam penelitian ini digunakan angket atau kuesioner tertutup. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui validitas dan efektivitas media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis PBL pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), [Tabel 4](#), [Tabel 5](#), dan [Tabel 6](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Rancang Bangun

No.	Komponen	Indikator
1	Model Pengembangan yang Digunakan	a. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan b. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan
2	Tahapan-tahapan Pengembangan	a. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan b. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan
3	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	a. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan b. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan c. Keruntutan langkah-langkah pengembangan
4	Evaluasi Formatif	a. Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan b. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan c. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi/Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. b. Kesesuaian materi dengan indikator. c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
2	Materi	a. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa. b. Kedalaman materi. c. Materinya didukung media yang tepat. d. Materinya mudah dipahami e. Kemenarikan materi. f. Memberikan sumber lain untuk belajar. g. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.
3	Evaluasi	a. Kesesuaian evaluasi dengan materi. b. Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi siswa.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi
2	Strategi	a. Penyampaian materi yang sistematis b. Dapat memotivasi siswa c. Memberikan petunjuk belajar d. Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri
3	Evaluasi	a. Memberikan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa b. Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	Teknis	a. Kemudahan menggunakan media b. Media dapat membantu siswa memahami materi c. Media dapat membangkitkan motivasi siswa
2	Tampilan	a. Kualitas tampilan baik b. Tampilan layar serasi dan seimbang
3	Teks	a. Ketepatan penggunaan jenis huruf b. Ketepatan penggunaan ukuran huruf c. Ketepatan penggunaan spasi tulisan
4	Gambar dan Video	a. Penggunaan gambar yang mendukung materi pembelajaran b. Penggunaan video yang mendukung pemahaman materi

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator
1	Tampilan	a. Kemenarikan tampilan Multimedia Interaktif b. Keterbacaan teks c. Kejelasan gambar d. Kejelasan petunjuk penggunaan tautan (<i>Google form</i> dan <i>Youtube</i>)
2	Materi	a. Materi mudah dipahami b. Kejelasan uraian materi c. Media memberikan semangat siswa dalam belajar
3	Evaluasi	a. Menjelaskan petunjuk pengerjaan soal b. Soal sesuai dengan materi c. Kemudahan dalam penggunaan

Tabel 6. Kisi-Kisi Penyusunan Instrumen Tes Pilihan Ganda untuk Uji Efektivitas Produk

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator
1	Peserta didik mampu mendeskripsikan jenis jenis paragraf yang didalamnya terdapat suatu ide pokok, serta mampu menganalisis ide pokok dan ide pendukung yang terdapat pada suatu paragraf	Melalui Multimedia Interaktif peserta didik mampu mendeskripsikan jenis jenis paragraf Melalui Multimedia Interaktif peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dalam suatu paragraf Melalui Multimedia Interaktif peserta didik mampu menganalisis ide pokok dan ide pendukung yang terdapat dalam suatu paragraf

Terdapat dua jenis teknik analisis data, yaitu analisis data deskriptif kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari angket dan lembar tes, sedangkan analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data berupa respon (saran/tanggapan/kritik) dan hasil analisis yang diperoleh dapat digunakan sebagai acuan untuk merevisi media yang dikembangkan. Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari tiga jenis data, yaitu data validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan di SD No. 7 Dalung Badung. Subjek penelitian adalah 28 orang siswa di kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Adapun langkah-langkah yang dilakukan antara lain. Tahap analisis (*analyze*) dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran, analisis materi, dan analisis fasilitas pembelajaran. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik serta kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV diketahui bahwa pada saat pembelajaran terdapat banyak kesulitan maupun kendala yang dialami dalam proses pembelajaran berlangsung. Media yang biasa diberikan kepada siswa tidak dibuat sendiri, melainkan guru

mengambilnya dari internet atau hanya sekedar menggunakan media buku pembelajaran yang tersedia disekolah. Sehingga media yang digunakan bersifat monoton dan kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran. Tahap perencanaan (*design*) yang dilakukan diantaranya penentuan *Hardware* dan *Software* yang dibutuhkan, membuat *Flowchart* media, membuat *Storyboard* media serta pada tahap ini juga dilakukan penyusunan modul ajar. Desain media yang telah dibuat bisa dilihat pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Desain Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning*

Tahap pengembangan (*development*) tahap ketiga dalam penelitian pengembangan ini yaitu tahap pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis PBL. Pada tahap ini komponen serta layout Media Pembelajaran Interaktif berbasis PBL yang telah terancang dikembangkan dan disusun menjadi satu kesatuan di dalam software *Microsoft PowerPoint*. Kemudian dilanjutkan dengan proses menambahkan kegiatan pembelajaran dan soal latihan serta menambahkan konten *Hyperlink* sehingga media pembelajaran menjadi interaktif. Setelah itu, mengubah format produk media pembelajaran yang sebelumnya pptx menjadi format html5. Serta menyimpan media pembelajaran interaktif pada link agar mudah untuk diakses oleh siswa. Sehingga menjadi Media Pembelajaran Interaktif berbasis PBL yang siap diberikan kepada siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi (*implementation*) setelah produk selesai diproduksi dan dinyatakan valid untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran, maka tahap selanjutnya adalah tahap implementasi multimedia interaktif. Implementasi adalah penerapan produk pengembangan yang sudah valid digunakan secara luas pada proses pembelajaran. Tujuan tahap ini untuk mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap Multimedia Interaktif. Komentar dan saran dari pengguna selama prosedur ini dijadikan sebagai pertimbangan perbaikan produk agar produk menjadi lebih sempurna.

Tahap terakhir yakni evaluasi (*evaluation*) tahap ini dilakukan pengumpulan data, penyempurnaan serta perbaikan produk yang dikembangkan. Tahap ini dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan produk multimedia interaktif terhadap hasil belajar dan kualitas pembelajaran siswa. Tahap evaluasi dilakukan setelah data hasil pre-test dan post-test yang telah terkumpul pada tahap implementasi, apakah masih terdapat kekurangan dan kelemahan pada produk atau tidak. Jika sudah tidak ada perbaikan kembali, maka Multimedia Interaktif valid/layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tahap evaluasi ini dibagi menjadi 2 tahapan, yaitu tahap evaluasi formatif dilakukan setelah data-data pada tahap implementasi terkumpul. Evaluasi dengan menilai produk berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan hasil respon siswa terhadap produk yang dikembangkan, sehingga produk dapat direvisi sebagai perbaikan. Tahap evaluasi sumatif dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Untuk menjangkau siswa dalam jumlah banyak maka dilaksanakan uji efektivitas dengan memberikan soal pre-test dan post-test kepada siswa pada tahap implementasi sebelumnya. Kemudian, hasil skor pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji-t berkorelasi untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan produk Multimedia Interaktif. Adapun hasil analisis data kualitas pengembangan multimedia ini membahas mengenai hasil uji coba produk dari ahli isi/materi pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Kelima data tersebut disajikan sesuai dengan hasil yang diperoleh pada **Tabel 7**.

Tabel 7. Persentase Hasil Kelayakan Produk Multimedia Interaktif

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Kelayakan	Kualifikasi
1	Ahli Isi/Materi Pembelajaran	97,9%	Sangat Baik
2	Ahli Desain Pembelajaran	97,7%	Sangat Baik
3	Ahli Media Pembelajaran	93,7%	Sangat Baik
4	Uji Coba Perseorangan	97,5%	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	92,2%	Sangat Baik

Hasil uji efektivitas produk multimedia interaktif dianalisis menggunakan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) untuk sampel berkorelasi. Efektivitas pengembangan multimedia interaktif yang dilakukan dengan menggunakan metode tes diukur dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada 28 orang siswa kelas IV SD No. 7 Dalung. Rata-rata *pre-test* adalah 62,86 dan rata-rata *post-test* adalah 84,11. Setelah dilakukan perhitungan secara manual diperoleh hasil t_{hitung} sebesar -8,91. Harga t_{tabel} untuk $db = n - 1 = 28 - 1 = 27$ dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,05. Dengan demikian, harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan (5%) sebelum dan sesudah menggunakan produk multimedia interaktif berbasis PBL. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis PBL efektif diterapkan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Ide Pokok Paragraf kelas IV di SD No. 7 Dalung.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu berupa multimedia interaktif berbasis PBL pada materi ide pokok paragraf untuk siswa kelas IV di SD No. 7 Dalung Badung. Media ini dikembangkan untuk memfasilitasi siswa kelas IV agar dapat belajar secara bermakna dan menyenangkan. Media yang dikembangkan memuat materi ide pokok paragraf pelajaran Bahasa Indonesia. Media disertai dengan model pembelajaran PBL, gambar dan audio serta video pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan aktif dan terbimbing serta mempermudah siswa memahami materi secara mandiri. Dalam pengembangannya, media pembelajaran multimedia interaktif berbasis PBL ini telah melewati beberapa tahap uji coba dan revisi atau perbaikan. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang penyajiannya berupa kombinasi antara foto, grafis, teks, video, dan suara dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sehingga menimbulkan interaksi antara media video pembelajaran dengan pengguna (Andini & Agung, 2022; Susantini & Kristiantari, 2021). Multimedia interaktif berbasis PBL pada materi ide pokok muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di sekolah dasar dapat memudahkan guru dalam menyalurkan informasi atau materi pembelajaran. Adanya multimedia interaktif berbasis PBL dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara mandiri. Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL pada materi ide pokok muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di sekolah dasar dapat memfasilitasi informasi atau materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa, meningkatkan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran secara mandiri, menumbuhkan interaksi antara media pembelajaran dengan siswa, serta dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis PBL terbukti bahwa media ini layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran multimedia interaktif diyakini dapat menyampaikan materi secara efektif dan efisien. Multimedia interaktif sangat efektif dalam penyampaian sebuah materi. Selain itu penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Octavyanti & Wulandari, 2021; Widiyasanti & Ayriza, 2018). Media pembelajaran melalui multimedia interaktif juga dapat menarik minat siswa untuk fokus belajar dan dapat memperjelas materi pembelajaran sehingga dapat membantu siswa memahami konsep materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Kusumawati et al., 2021; Susantini & Kristiantari, 2021). Multimedia interaktif ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan didukung tampilan dan konten yang baik, sehingga dapat menarik perhatian siswa, mudah dalam penggunaan, dan dapat menyampaikan pesan dengan baik (Kurniawan et al., 2021). Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif mampu meningkatkan prestasi siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kelebihan seperti terdapat berbagai fitur menarik yang dapat membuat siswa lebih tertarik belajar, mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam belajar karena terdapat gambar, suara dan suara yang dibuat dalam bentuk interaktif (Ma'aruf et al., 2019; Septiani et al., 2020). Model PBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Kartikasari et al., 2021; Paratiwi & Ramadhan, 2023). Implikasi penelitian ini yaitu multimedia interaktif ini dapat membantu siswa untuk memahami materi secara maksimal serta meningkatkan semangat, motivasi, dan semangat siswa dalam belajar.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media multimedia interaktif berbasis PBL muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi ide pokok paragraf. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis PBL yang telah dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL yaitu guru disarankan untuk memanfaatkan dan menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL sebagai

media pembelajaran selama proses pembelajaran. Guru dapat mengembangkan variasi media pembelajaran yang sejenis yang dapat dipergunakan sebagai salah satu alternatif media untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa serta menerapkan model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif. Kepala sekolah disarankan agar memfasilitasi dan mendukung guru-guru untuk dapat memanfaatkan dan mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi sehingga tersedianya berbagai media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran di sekolah. Kepada penelitian lain supaya menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk hasil kajian yang relevan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya atau mengembangkan bahan ajar lainnya yang lebih inovatif dan menyenangkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>.
- Andini, N. P. M., & Agung, A. A. G. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/JMT.V2I1.44839>.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 575–585. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I3.4371>.
- Barus, J. B. N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata kuliah Atletik Lanjutan. *Journal Coaching Education Sports*, 2(1), 41 – 54. <https://doi.org/10.31599/jces.v2i1.466>.
- Cahyati, N. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 75. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i02.1033>.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.26388>.
- Fauzia, N. L. U., & Kelana, J. B. (2021). Natural Science Problem Solving in Elementary School Students Using the Project Based Learning (PjBL) Model. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4), 596–603. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i4.28377>.
- Inawan, D. S., Sulthoni, S., & Ulfa, S. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA SD Kelas IV Materi Makan dan Dimakan Antar Makhluk Hidup. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 151–161. <https://doi.org/10.17977/UM038V5I2022P151>.
- Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 294. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37756>.
- Juniari, I. G. A. O., & Putra, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 150–159. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>.
- Kartikasari, I., Nugroho, A., & Muslim, A. H. (2021). Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(1), 44–56. <https://doi.org/10.22437/gentala.v6i1.10124>.
- Kurniawan, B., Basri K, I., Widiastuti, N. P. K., & Ahmad, R. A. R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Metode EPIC 5C berbasis Model Case-Based Learning pada Materi Tematik Terpadu Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 312–319. <https://doi.org/doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41368>.
- Kusumawati, N. P. Y. S., Jayanta, I. N. L., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Learning Video: Efforts to Improve the Quality of Natural Resource Learning for Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(3), 461–470. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.35548>.
- Kuswanto, K., Usanto, H., Simaremare, T. P., & Anderson, I. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Pancasila pada Mahasiswa PPKn Universitas Jambi. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 4(2), 121–130. <https://doi.org/10.31605/ijes.v4i2.1508>.
- Ma'aruf, M., Setiawan, A., & Suhandi, A. (2019). Identification of Android-Based Interactive Multimedia

- Needs for Basic Physics Content. *The 2nd International Conference on Science, Mathematics, Environment, and Education*. <https://doi.org/10.1063/1.5139792>.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Paratiwi, T., & Ramadhan, Z. H. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 603–610. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.69971>.
- Pradana, I. B., Punaji, S., & Sulthoni. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 26–32. <https://doi.org/10.17977/UM031V7I12020P026>.
- Purnamawati, P., Arfandi, A., & Nurfaeda, N. (2019). The level of use of information and communication technology at vocational high school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3). <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i3.27117>.
- Ramadhan, I. (2023). Kurikulum Merdeka : Proses Adaptasi dan Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas. *Journal of Education Research*, 4(4), 1846–1853.
- Sangsawang, T. (2020). An instructional design for online learning in vocational education according to a self-regulated learning framework for problem solving during the covid-19 crisis. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(2), 283–198. <https://doi.org/10.17509/ijost.v5i2.24702>.
- Septiani, A. N. S., Rejekiningsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267–1279. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>.
- Setyawati, N. K., Japa, I. G. N., & Gading, I. K. (2022). Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 490–501. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i3.52820>.
- Sudarta, G. K. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation pada Siswa Kelas VI. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 221–227. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45826>.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439–448. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>.
- Ulfa, M. (2019). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui e-modul berbasis PBL pada materi sistem pernapasan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(1), 91–97.
- Widiasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Winingsi, K. R., Afriani, A., Rahmawati, E., & Ayu, N. N. (2023). Desain Model dan Media Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 7140–7153. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i6.6733>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi*, 4(1), 290 – 304. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.