

Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar

Nadiva Khairul Nisa^{1*}, Syafril²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

* e-mail: Nadivakhairuln@gmail.com

Abstract

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan multimedia interaktif pada proses belajar mengajar dikarenakan tidak adanya pembaharuan terhadap media bahkan untuk beberapa materi pembelajaran, media pembelajaran tidak tersedia. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif pada Pembelajaran Tematik Terpadu yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran oleh validator media 1 diperoleh 91% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil penilaian validator media 2 diperoleh 99% dengan kategori “Sangat Valid”. Dan penilaian oleh validator materi pada aspek kelayakan isi, penyajian, dan evaluasi diperoleh 93% dengan kategori “Sangat Valid” . Hasil uji praktikalitas kepada peserta didik terhadap multimedia interaktif dari aspek kemudahan penggunaan, materi, dan manfaat dapat dijelaskan bahwa penilaian yang dilakukan oleh peserta didik diperoleh hasil 96% yang dikategorikan “Sangat Praktis”. Dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis canva pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Keywords: *Pengembangan, Multimedia Interaktif, Tematik Terpadu*



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat sekarang ini, menempatkan Pendidikan sebagai salah satu penentuan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan. Meskipun begitu, terkadang perkembangan teknologi tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang baik di bidang pendidikan. Pendidikan adalah bagian yang diperlukan bagi setiap individu. Melalui Pendidikan seseorang dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan.

Untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat berperan secara aktif melibatkan unsur-unsur pembelajaran yang terdiri dari kurikulum, guru,

peserta didik, metode, saran dan prasarana serta media pembelajaran. Setiadi (2016) mengungkapkan bahwa kurikulum adalah acuan bagi instansi Pendidikan dalam melaksanakan proses Pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Sejalan itu, Shulam (Alimuddin dan Fitria, 2019: 60) menyatakan kurikulum mempresentasikan seluruh program pembelajaran yang lengkap untuk suatu mata pelajaran, termasuk didalamnya materi yang disusun berdasarkan tingkatan-tingkatan, instruksi yang cocok untuk digunakan termasuk informasi tentang situasi dimana suatu materi layak atau tidak layak dibawa dalam situasi tertentu.

Guru dan peserta didik ialah orang yang berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Rohmah dan Bukhori (2020), terdapat tantangan yang dimiliki guru untuk mengintegrasikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga guru tidak hanya berperan sebagai pendidik saja zaman sekarang. Sejalan dengan Mustaqim (2016) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai salah satu perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien. Menurut Hamalik (Sukiman, 2012), pemanfaatan media dalam pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat, meningkatkan rangsangan kegiatan belajar, bahkan berpengaruh secara psikologi kepada peserta didik. Bantuan media pembelajaran dalam proses belajar bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memahami materi pembelajaran. Dalam mempersiapkan pembelajaran, guru harus memilih strategi pembelajaran yang efektif melalui pendekatan yang berpusat pada siswa, dimana siswa berperan aktif dan harus di dukung dengan metode pembelajaran yang tidak hanya satu tetapi harus beragam agar siswa merasa lebih tertarik dalam pembelajaran (Bangsawan et al., 2020).

Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya multimedia interaktif. Multimedia kombinasi dari berbagai media audio, video, grafis, teks, dan lain sebagainya. Sedangkan interaktif secara umum memiliki arti komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Lebih simpelnya, "Interaktif" berarti komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Tidak ada satu pihak yang pasif. Menurut Widayat, dkk, (2014) bahwa multimedia interaktif merupakan media yang bagus digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan keterampilan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi. Hasil penelitian Wulandari (2020) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia membawa pengaruh yang sangat baik terhadap aspek perhatian peserta didik dan terhadap ketertarikan peserta didik, sementara pada aspek keterlibatan peserta didik dalam

pembelajaran juga tergolong pada kategori baik karena mengikuti evaluasi pada setiap soal-soal yang diberikan. Berdasarkan pernyataan di atas selain menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan multimedia interaktif juga berperan dalam membimbing peserta didik dalam pembelajaran meskipun tanpa guru.

Media pembelajaran jenis ini bisa digunakan sebagai alat bantu yang dapat mengubah proses belajar yang biasanya cenderung dilakukan secara konvensional di sebuah ruangan menjadi lebih bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Dan dalam pembuatan media pembelajaran bentuk multimedia interaktif akan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena media interaktif merupakan kombinasi dari berbagai media seperti media audio, video, grafis dan lain sebagainya sehingga akan menciptakan pembelajaran lebih konkret.

Dan bisa dikaitkan dengan Teknologi pendidikan berupaya untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar di mana saja, kapan saja, oleh siapa, dan dengan cara dan sumber belajar apa saja yang sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan perkembangan dalam bidang teknologi pendidikan dan disiplin ilmu lainnya, yang relevan dengan landasan teori pembelajaran, kemungkinan ke depan akan semakin berkembang mengenai kawasan dan ruang lingkup beserta kategori teknologi pendidikan.

Perkembangan teknologi membawa pengaruh besar terhadap berbagai aspek, salah satunya software pengembang media pembelajaran. Banyak software pengembang media pembelajaran yang sudah dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat memudahkan pengguna dalam pengembangan media pembelajaran salah satu yaitu Canva. Menurut Sholeh, dkk., (2020) Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Canva sudah dilengkapi dengan fitur-fitur pendukung seperti template yang disediakan bahkan dapat membuat template sendiri yang dapat disesuaikan dengan karakter yang diinginkan. Kelebihan lainnya yaitu canva dapat memuat beberapa konten seperti gambar, teks, audio, animasi, dan lain sebagainya. Selain memiliki fitur yang lengkap Canva mudah digunakan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif.

Berdasarkan informasi yang diperoleh ketika melakukan wawancara dengan salah satu guru di SDN 44 Mandau bernama ibuk Leny,S.Pd pada saat pra-penelitian masalah yang dihadapi yaitu kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terlihat disaat pembelajaran ada beberapa siswa kurang memperhatikan guru yang sedang menerangkan pembelajaran, ada juga beberapa siswa mengobrol dengan teman yang lain, ada juga yang hanya duduk termenung dan mengantuk dikelas, serta masih kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti

pembelajaran sehingga siswa kurang memperhatikan guru dalam menerangkan pembelajaran, masih kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran oleh guru ketika sedang menerangkan pembelajaran, dan guru sangat membutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan materi. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan permasalahan di atas, guru perlu mencari media yang efektif agar dapat meningkatkan aktifitas peserta didik seperti multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang memiliki kombinasi audio, video, animasi, dan grafik. Multimedia interaktif menyajikan informasi yang bersifat multisensorik (dilihat, didengar, dan dilakukan) dapat merangsang banyak indera dalam waktu bersamaan, sehingga efektif dan efisien dalam menarik perhatian, minat belajar, serta tingkat retensi yang baik dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan dikemas dalam bentuk media pembelajaran yang diaplikasikan dengan canva sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar”**.

METODE

Penelitian yang dipakai merupakan *Research & Development*. Penelitian berikut merujuk kepada penelitian yang menghasilkan, menciptakan atau mengembangkan sebuah produk atau jasa. Alasan mengapa penelitian pengembangan ini dilakukan: (1) Untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang dihasilkan; (2) Pengembangan multimedia interaktif yang dihasilkan diasumsikan akan menghasilkan media yang mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, karena pengembangan ini akan melalui berbagai tahap pengembangan diantaranya uji para ahli sebagai tahap validasi program; (3) Metodologi pengembangan ini sangat sesuai dengan bidang teknologi Pendidikan yaitu Kawasan pengembangan.

Penelitian ini berbasis aplikasi *Canva* menetapkan model yang dikembangkan oleh Dick and Carry, ADDIE (1996). Perancangannya secara terstruktur dengan tahapan-tahapan yang terprogram dalam upaya untuk menyelesaikan permasalahan tentang sumber pengetahuan yang disesuaikan dengan keperluan dan karakteristik peserta didik. Menurut Sugiyono (2019:28), model pengembangan ini terdiri atas 5 tahapan, diantaranya:

Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan berbagai informasi yang dijadikan bahan untuk pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan kegiatan pengumpulan informasi berupa analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan materi pembelajaran, analisis perangkat

keras pengguna, dan analisis software: (1) Analisis kebutuhan, Tahap kebutuhan ini agar mengetahui kebutuhan dari media pembelajaran berupa informasi pada permasalahan yang ditemukan. Tahap dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara pada salah satu guru; (2) Analisis Kurikulum, Tahap analisis kurikulum ini bertujuan menentukan materi, isi materi dan sejauh mana materi tersebut akan dimuat dalam media yang dikembangkan.

Tahap Perancangan

Tahap ini merupakan tahap dalam merancang gambaran dari multimedia interaktif yang akan dibuat. Pada awal kegiatan perancangan ini dibuat *flowchart* yang berfungsi untuk memberikan gambaran kasar dari produk yang akan dikembangkan dan *flowchart* ini juga berfungsi agar proses pengerjaan multimedia dapat berjalan dengan terarah dan sistematis. Setelah rancangan *flowchart* selanjutnya tahap desain bertujuan untuk memberikan gambaran desain dari produk yang dikembangkan menggunakan canva.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, hasil rancangan produk pada tahap perancangan kemudian dikembangkan untuk menghasilkan produk nyata untuk kemudian diuji validitasnya sebelum diimplementasikan. Pengembangan dilakukan atas rancangan yang telah dibuat dan tahap validasi. Berikut tahapan yang dilakukan: (1) Pengembangan dan penerapan pada desain, tahapan ini dilakukannya pengumpulan bahan, materi, dan pemrograman. Rancangan kerangka produk ini diterapkan menjadi produk awal multimedia interaktif; (2) Validasi, untuk menguji validitas multimedia interaktif yang dikembangkan guna memperoleh saran dan perbaikan produk sebelum produk diuji cobakan dalam pembelajaran. Produk di validasi oleh dua ahli media dan satu ahli materi; (3) Revisi, merupakan perbaikan produk sesuai saran dan masukan dari validator.

Tahap Implementasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba multimedia interaktif kepeserta didik. Uji coba ini memiliki tujuan agar mengetahui tingkat kepraktisan dan respon penilaian peserta didik terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Uji coba dilakukan terhadap subjek pada pengembangan ini yaitu peserta didik kelas IV SDN 44 Mandau.

Tahap Evaluasi

Tahapan ini merupakan langkah dalam mengevaluasi hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif. Ini dilakukan agar mengetahui setiap kekurangan, kelemahan dari multimedia interaktif yang dikembangkan. Multimedia interaktif yang telah dilakukan uji coba, tahap selanjutnya dilakukan perbaikan sesuai dengan hasil implementasi oleh peserta didik dan revisi dari ahli media, serta ahli materi.

PEMBAHASAN

Multimedia interaktif yang dikembangkan pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV tema 7 subtema 2 merupakan media pembelajaran yang didukung dengan konten teks, gambar, audio, serta video yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media yang dihasilkan juga didukung dengan konten latihan yang dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik dapat langsung berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menghasilkan multimedia interaktif yang valid dan praktis, peneliti melakukan uji validitas kepada validator media dan materi serta lembaran angket untuk peserta didik dengan menggunakan skala *likert*. Setelah memberikan penilaian, validator memberikan saran perbaikan yang menjadi pedoman dalam perbaikan multimedia interaktif.

Hasil Validasi Media Pembelajaran

Tabel 1

Hasil Validasi Media 1 (Validator 1)

Aspek Yang Dinilai	%
Kesesuaian Media	93%
Penggunaan Media	95%
Penyajian Media	96%
Desain dan Layout	86%

Pada uji validasi media pada validator pertama kesesuaian media, penggunaan media, penyajian media, desain dan layout yang mana hasil tersebut termasuk dalam kategori “**Sangat Valid**” .

Tabel 2

Hasil Validasi Media 2 (Validator 2)

Aspek Yang Dinilai	%
Kesesuaian Media	100%
Penggunaan Media	100%
Penyajian Media	100%
Desain dan Layout	98%

Pada uji validasi media pada validator kedua kesesuaian media, penggunaan media, penyajian media, desain dan layout yang mana hasil tersebut termasuk dalam kategori “**Sangat Valid**” .

Hasil Validasi Materi Pembelajaran

Tabel 3
Hasil Validasi Materi

Aspek Yang Dinilai	%
Kelayakan Isi	93%
Penyajian	100%
Evaluasi	90%

Berdasarkan hasil uji validasi oleh validator materi untuk aspek kesesuaian isi, penyajian, dan evaluasi yang mana hasil tersebut termasuk dalam kategori **“Sangat Valid”**.

Hasil Uji Praktikalitas

Tabel 4
Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Produk

Aspek Penilaian	%
Kemudahan	95%
Penggunaan	
Materi	96%
Manfaat	97%

Hasil uji praktikalitas media yang dinilai oleh 15 orang siswa kelas IV SD Negeri 44 Mandau yang mana hasil tersebut termasuk kedalam kategori **“Sangat Praktis”**. Siswa mengungkapkan merasa terbantu dengan adanya multimedia interaktif yang telah peneliti kembangkan ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SD menggunakan aplikasi Canva dan juga dengan beberapa aplikasi pendukung lainnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Proses pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik terpadu pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 di kelas IV SD berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan peneliti; (2) Hasil uji validasi materi dan media menunjukkan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran tematik terpadu tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 di kelas IV SD dinyatakan **“Sangat Valid”**.

Hasil uji praktikalitas oleh pengguna di SMPN 1 Padang, menunjukkan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik terpadu tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 di kelas IV SD

“**Sangat Praktis**”. Hasil ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, Z., & Fitria. (2019). Cara Mengajar Lebih Efektif Dengan Menggunakan PCK. Kalimantan Selatan: HAFECS Press. Retrieved from <https://docplayer.info/187164953-Cara-mengajar-lebih-efektif-denganmenggunakan-pck-bagi-guru-matematika-sains-penulis-zulfikaralimuddin-fitria-kamelia.html>
- Bangsawan, B., Rijal, A., & Rozi, Z. F. (2020). Analisis Kesulitan Guru Menerapkan Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 Kelas V Sd Negeri 61 Lubuklinggau. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 14(2), 133–141. <https://doi.org/10.31540/jpp.v14i2.1106>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* Vol.13, No.2, Juli 2016, Hal:174 ISSN 2541-0652, 13(2), 174. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 166–178. <https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>
- Widayat, W., Kasmui, & Sukaesih, S. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ipa Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia. *Unnes Science Education Journal*, 3(2), 535–541. <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3353>.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Journal, Indonesian Ijtis, Science*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>