

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV memaparkan sub bab meliputi: (1) hasil penelitian, (2) pembahasan hasil penelitian, serta (3) implikasi penelitian.

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Petak. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 14 orang. Dalam pengembangan proyek multimedia interaktif Jatra Bali digunakan model ADDIE dengan lima fase yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

4.1.1 Paparan Hasil Penelitian

Penyajian hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif jelajah tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS Kelas IV SD Negeri 3 Petak dijabarkan dalam tiga paparan yaitu (1) hasil rancang bangun Multimedia Interaktif Jatra Bali, (2) hasil kelayakan Multimedia Interaktif Jatra Bali, (3) hasil efektivitas Multimedia Interaktif Jatra Bali.

1. Rancang Bangun Multimedia Interaktif Jatra Bali

Penelitian pengembangan ini menghasilkan multimedia interaktif jelajah tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak, yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE.

Hasil pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali merupakan gabungan berupa audio, gambar, grafik, teks, dan video yang berbentuk HTML serta bisa diakses secara *offline*. Multimedia interaktif Jatra Bali berisikan materi mengenai tradisi Bali yang terdiri dari 18 tradisi Bali dari 9 kabupaten/kota di Bali. Setiap materi tradisi Bali disajikan dalam bentuk uraian, gambar, dan video proses tradisi Bali tersebut. Pada bagian halaman depan media berisikan judul media yaitu jelajah tradisi Bali (Jatra Bali) kelas IV SD, pada halaman menu multimedia interaktif Jatra Bali terdapat 7 menu yaitu menu musik pengiring, menu cara penggunaan media, menu capaian pembelajaran, menu materi pembelajaran, menu Latihan soal, dan menu sumber belajar. Menu capaian pembelajaran yang berisikan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran. Menu musik pengiring untuk mengatur atau memilih musik yang akan digunakan sebagai pengiring. Menu cara penggunaan media mencantumkan cara penggunaan dan fungsi dari tombol yang ada pada multimedia interaktif Jatra Bali. Menu materi pembelajaran terdapat peta Provinsi Bali yang ketika di pencet simbol lokasi pada peta akan muncul tradisi tersebut, pada setiap tradisi terdapat uraian materi, gambar serta video prosesi tradisi tersebut berlangsung. Pada menu sumber belajar terdapat daftar rujukan dari gambar dan video yang digunakan dalam multimedia interaktif. Pada menu Latihan soal, terdapat 10 soal dari 18 materi tradisi Bali yang sudah dipaparkan pada bagian materi pembelajaran serta diakhir akan muncul perolehan skor siswa serta ketuntasan berdasarkan perolehan skor. Multimedia interaktif Jatra Bali merangkum 18 tradisi Bali dari 9 kabupaten/kota di bali. Guna memaksimalkan penggunaan multimedia interaktif Jatra Bali maka sebaiknya akses melalui perangkat laptop maupun komputer.

2. Hasil Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Jatra Bali

Tingkat kelayakan media yang dikembangkan dapat diketahui melalui uji kelayakan. Uji kelayakan media dievaluasi melalui angket yang disebarakan kepada para ahli dan siswa. Pada bagian kelayakan, hasil pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali disajikan dalam lima poin utama yang meliputi kelayakan pengembangan multimedia interaktif menurut (1) ahli materi, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan dan (5) uji coba kelompok kecil. Kelima data tersebut disajikan satu per satu sesuai dengan hasil yang diperoleh.

a. Hasil *Review* Ahli Isi/Materi Pembelajaran

Produk akhir Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Jatra Bali dievaluasi oleh dosen Universitas Pendidikan Ganesha yang berkompeten dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atas nama Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd sebagai pakar isi/materi pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk menilai produk Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Jatra Bali pada mata pelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya adalah angket. Melalui penilaian ahli isi/materi pembelajaran, ditentukan nilai angket dan saran perbaikan isi pada produk yang dikembangkan. Berikut ini adalah hasil penilaian ahli isi/materi terhadap produk multimedia interaktif yang dikembangkan.

Tabel 4. 1
Hasil Penilaian Ahli Materi/Isi Pembelajaran

| No | Aspek/Pernyataan | Skor |
|--|--|-----------|
| 1. | Materi pada multimedia interaktif sesuai dengan capaian pembelajaran. | 4 |
| 2. | Materi pada multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran. | 4 |
| 3. | Materi pada multimedia interaktif dijelaskan secara mendalam. | 4 |
| 4. | Materi yang disajikan pada multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa. | 4 |
| 5. | Materi didukung dengan media yang tepat. | 4 |
| 6. | Penyajian materi pada multimedia interaktif mudah untuk dipahami. | 3 |
| 7. | Penyajian materi pada multimedia interaktif dapat merepresentasikan kehidupan nyata. | 4 |
| 8. | Materi pada multimedia interaktif menarik . | 3 |
| 9. | Bahasa yang digunakan jelas, tepat dan konsisten. | 4 |
| 10. | Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi siswa. | 4 |
| 11. | Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi pelajaran. | 4 |
| Jumlah keseluruhan skor jawaban responden | | 42 |
| Skor maksimal | | 44 |

Berdasarkan hasil penilaian dari uji konten/materi pembelajaran, maka nilai persentase skor Tingkat pencapaiannya dapat dihitung sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{44} \times 100\% = 95,4\%$$

Keterangan:

P = persentase skor masing-masing responden

$\sum X$ = jumlah skor keseluruhan jawaban responden

SMI = skor maksimal ideal

Dari hasil penilaian persentase yang diperoleh dari ahli materi/konten, persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam tabel konversi skala 5 untuk

memberikan makna terhadap penilaian persentase yang diperoleh. Berdasarkan tabel konversi skala 5 tersebut, diperoleh nilai persentase sebesar 95,4% yang berada pada rentang 90 - 100% dengan kualifikasi sangat baik. Artinya, produk yang dikembangkan layak untuk diproduksi, namun dengan revisi sesuai dengan saran ahli. Berikut ini adalah komentar dan saran dari ahli materi dan konten.

Tabel 4. 2
Komentar dan Saran dari Ahli Materi/Isi

| No | Komentar dan Saran |
|----|---|
| 1) | Sumber belajar direvisi disesuaikan dengan penulisan daftar pustaka |

b. Hasil *Review* Ahli Desain Pembelajaran

Produk akhir Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Jatra Bali dinilai oleh dosen Universitas Pendidikan Ganesha yang berkualifikasi sebagai pakar desain pembelajaran bidang teknologi pendidikan atas nama Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. Instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi produk Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Jatra Bali untuk muatan IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya adalah angket. Melalui penilaian ahli desain pembelajaran, ditentukan nilai angket dan saran-saran perbaikan desain pembelajaran produk yang dikembangkan. Berikut ini adalah hasil evaluasi desain pembelajaran Produk Multimedia Interaktif Jatra Bali.

Tabel 4. 3
Hasil Penilaian Ahli Uji Desain Pembelajaran

| No | Aspek/Pernyataan | Skor |
|--|---|-----------|
| 1. | Capaian pembelajaran pada multimedia interaktif disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. | 4 |
| 2. | Tujuan pembelajaran konsisten terhadap materi dan evaluasi pembelajaran. | 4 |
| 3. | Tujuan pembelajaran pada multimedia interaktif sesuai dengan materi pembelajaran. | 4 |
| 4. | Materi yang disajikan pada multimedia interaktif jelas sehingga mudah dipahami. | 3 |
| 5. | Multimedia interaktif memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri. | 4 |
| 6. | Materi disajikan secara sistematis. | 3 |
| 7. | Penyampaian materi dapat memberikan motivasi belajar siswa | 4 |
| 8. | Multimedia interaktif menyajikan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa | 3 |
| 9. | Soal yang diberikan sesuai dengan capaian pembelajaran. | 4 |
| 10. | Tingkat kesulitan soal yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. | 4 |
| Jumlah keseluruhan skor jawaban responden | | 37 |
| Skor maksimal | | 40 |

Berdasarkan hasil penilaian dari uji desain pembelajaran, maka nilai persentase skor tingkat pencapaiannya dapat dihitung sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Keterangan:

P = persentase skor masing-masing responden

$\sum X$ = jumlah skor keseluruhan jawaban responden

SMI = skor maksimal ideal

Dari hasil penilaian persentase yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran, persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam tabel konversi

skala 5 untuk memberikan makna terhadap persentase penilaian yang diperoleh. Berdasarkan tabel konversi skala 5 tersebut, diperoleh skor persentase sebesar 92,5% yang berada pada rentang 90-100% dengan kualifikasi sangat baik. Artinya, produk yang dikembangkan layak untuk diproduksi, namun dengan revisi sesuai dengan saran dari para ahli. Terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli sebagai acuan untuk penyempurnaan produk desain pembelajaran. Berikut ini adalah komentar dan saran dari para ahli desain pembelajaran.

Tabel 4. 4
Komentar dan Saran dari Ahli Desain Pembelajaran

| No | Komentar dan Saran |
|----|---------------------------------------|
| 1) | Capaian pembelajaran diberi penomoran |

c. Hasil *Review* Ahli Media Pembelajaran

Produk akhir media pembelajaran multimedia interaktif Jatra Bali dievaluasi oleh dosen Universitas Pendidikan Ganesha yang memiliki kualifikasi dalam bidang teknologi pendidikan atas nama Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran multimedia interaktif Jatra Bali pada muatan pelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya adalah angket. Melalui penilaian ahli media pembelajaran, ditentukan nilai angket dan saran perbaikan media pembelajaran pada produk yang dikembangkan. Berikut ini adalah hasil penilaian media pembelajaran pada produk multimedia interaktif yang dikembangkan.

Tabel 4. 5
Hasil Penilaian Ahli Uji Media Pembelajaran

| No | Aspek/Pernyataan | Skor |
|--|--|-----------|
| 1. | <i>Background</i> yang digunakan sesuai dengan materi. | 4 |
| 2. | Proporsi <i>layout</i> yang digunakan pada multimedia interaktif tepat. | 3 |
| 3. | Penggunaan jenis huruf yang digunakan pada multimedia interaktif tepat. | 4 |
| 4. | Penggunaan ukuran huruf yang digunakan pada multimedia interaktif tepat. | 4 |
| 5. | Komposisi gambar pada multimedia interaktif sesuai. | 3 |
| 6. | Kualitas tampilan gambar pada multimedia interaktif baik. | 4 |
| 7. | Animasi yang disajikan pada multimedia interaktif menarik. | 4 |
| 8. | Penggunaan animasi sesuai dengan materi. | 4 |
| 9. | <i>Backsound</i> yang digunakan pada multimedia interaktif tepat. | 3 |
| 10. | Video yang disajikan sesuai dengan materi. | 4 |
| 11. | Tampilan visual dalam multimedia interaktif menarik. | 4 |
| 12. | Tampilan awal multimedia interaktif sesuai dengan isi materi. | 3 |
| 13. | Multimedia interaktif mudah digunakan. | 4 |
| 14. | Multimedia interaktif berjalan dengan stabil tanpa kendala teknis yang signifikan. | 4 |
| 15. | Petunjuk penggunaan multimedia interaktif lengkap. | 3 |
| Jumlah keseluruhan skor jawaban responden | | 55 |
| Skor maksimal | | 60 |

Berdasarkan hasil penilaian dari uji media pembelajaran, maka nilai persentase skor tingkat pencapaiannya dapat dihitung sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100\% = 91,6\%$$

Keterangan:

P = persentase skor masing-masing responden

$\sum X$ = jumlah skor keseluruhan jawaban responden

SMI = skor maksimal ideal

Dari hasil penilaian persentase yang diperoleh dari ahli media pembelajaran, persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam tabel konversi skala 5 untuk memberikan makna terhadap persentase penilaian yang diperoleh. Berdasarkan tabel konversi skala 5 tersebut, diperoleh skor persentase sebesar 91,6% yang berada pada rentang 90-100% dengan kualifikasi sangat baik. Artinya, produk yang dikembangkan layak untuk diproduksi, namun dengan revisi sesuai dengan saran dari ahli. Terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli sebagai acuan untuk penyempurnaan produk media pembelajaran. Berikut ini adalah komentar dan saran dari ahli media pembelajaran.

Tabel 4. 6
Komentar dan Saran dari Ahli Media Pembelajaran

| No | Komentar dan Saran |
|----|--|
| 1) | Pada cover depan tuliskan sasarannya, misal SD kelas IV. |

d. Hasil *Review Uji Coba Perorangan*

Uji coba perorangan dilakukan setelah uji coba produk dengan para ahli di bidang konten/materi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran serta direvisi sesuai dengan komentar dan saran para ahli. Uji coba perorangan dilakukan oleh tiga orang siswa yaitu siswa hasil belajar IPS tingkat tinggi, siswa hasil belajar IPS tingkat sedang, dan siswa hasil belajar IPS tingkat rendah di Kelas IV SD Negeri 3 Petak. Berikut ini adalah hasil uji coba perorangan terhadap produk multimedia interaktif yang dikembangkan pada Tabel 4.8

Tabel 4. 7
Hasil Uji Coba Perorangan

| No | Butir Pernyataan | Responden | | |
|--|--|--------------|-------------|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 |
| 1. | Kemenarikannya Multimedia interaktif Jatra Bali. | 3 | 3 | 4 |
| 2. | Kualitas resolusi video baik. | 4 | 4 | 4 |
| 3. | Animasi pada multimedia interaktif menarik. | 4 | 4 | 4 |
| 4. | Musik <i>background</i> sesuai dengan media. | 3 | 3 | 4 |
| 5. | Kejelasan tulisan pada multimedia interaktif. | 4 | 4 | 4 |
| 6. | Gambar yang digunakan sesuai dan jelas | 4 | 3 | 4 |
| 7. | Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan | 3 | 4 | 4 |
| 8. | Kejelasan uraian materi yang disajikan. | 3 | 4 | 3 |
| 9. | Kebermanfaatan materi yang disajikan dalam kehidupan nyata | 4 | 4 | 4 |
| 10. | Meningkatkan motivasi belajar siswa | 4 | 3 | 4 |
| 11. | Menyajikan materi dengan contoh yang relevan | 4 | 3 | 4 |
| 12. | Media menyajikan materi dengan efektif | 3 | 4 | 3 |
| Jumlah keseluruhan skor jawaban responden | | 43 | 43 | 46 |
| Skor maksimal | | 48 | | |
| Persentase skor (%) | | 89,6 | 89,6 | 95,8 |
| Total persentase skor (%) | | 275 | | |
| Rata-rata persentase skor (%) | | 91,6% | | |

Berdasarkan hasil penilaian dari uji coba perorangan, maka nilai persentase skor tingkat pencapaiannya dapat dihitung sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\%$$

Persentase skor responden 1

$$P = \frac{43}{48} \times 100\% = 89,6\%$$

Keterangan:

P = persentase skor masing-masing responden

$\sum X$ = jumlah skor keseluruhan jawaban responden

SMI = skor maksimal ideal

selanjutnya, rumus berikut digunakan untuk menghitung persentase keseluruhan subjek.

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N}$$

$$\text{Persentase} = \frac{275}{3} = 91,6\%$$

Keterangan:

F = banyak persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Setelah dilakukan perhitungan presentase keseluruhan subjek, diperoleh presentase rata-rata nilai siswa sebesar 91,6%. Hasil presentase nilai yang diperoleh pada setiap uji coba perorangan, kemudian presentase tersebut dikonversikan ke dalam tabel konversi 5 skala untuk memberikan makna terhadap presentase nilai yang diperoleh. Berdasarkan tabel konversi 5 skala tersebut, diperoleh presentase nilai sebesar 91,6% yang berada pada rentang 90-100% dengan kualifikasi sangat baik tanpa revisi, sehingga multimedia interaktif layak untuk digunakan. Berikut ini adalah komentar dan saran siswa.

Tabel 4. 8
Komentar dan Saran dari Siswa

| No | Responden | Komentar dan Saran |
|----|------------------------------|----------------------------------|
| 1) | I Putu Agus Pradipa Anagatha | Sangat bagus dan mudah digunakan |
| 2) | Ni Putu Anggita Satya Yanti | Sangat bagus dan menarik |
| 3) | Ni Putu Winda Kusuma Dewi | Tampilan media menarik dan bagus |

e. Hasil *Review Uji Coba Kelompok Kecil*

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 9 siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Petak, yang mana tiga siswa memiliki keterampilan IPS tinggi, tiga siswa memiliki keterampilan sedang, dan tiga siswa memiliki keterampilan IPS rendah. Hasil uji coba kelompok kecil dengan produk multimedia interaktif yang dikembangkan ditunjukkan pada Tabel 4.10.

Tabel 4. 9
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No | Butir Kuesioner | | | | | | | | | | | | Jumlah Skor | Persentase Skor (%) | |
|--------------------------------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|--------------|---------------------|------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | | |
| 1. | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 44 | 91,6 |
| 2. | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 44 | 91,6 |
| 3. | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 44 | 91,6 |
| 4. | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 39 | 81,3 |
| 5. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 48 | 100 |
| 6. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 48 | 100 |
| 7. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 48 | 100 |
| 8. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 48 | 100 |
| 9. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 47 | 98 |
| Total persentase skor (%) | | | | | | | | | | | | | 854.1 | | |
| Rata-rata persentase skor (%) | | | | | | | | | | | | | 95% | | |

Berdasarkan hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil, maka nilai persentase skor tingkat pencapaiannya dapat dihitung sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\%$$

Persentase skor responden 1

$$P = \frac{44}{48} \times 100\% = 91,6\%$$

Keterangan:

P = persentase skor masing-masing responden

$\sum X$ = jumlah skor keseluruhan jawaban responden

SMI = skor maksimal ideal

selanjutnya, rumus berikut digunakan untuk menghitung persentase keseluruhan subjek.

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N}$$

$$\text{Persentase} = \frac{854.1}{9} = 95\%$$

Keterangan:

F = banyak persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Setelah dilakukan perhitungan presentase keseluruhan subjek, diperoleh presentase rata-rata nilai siswa sebesar 95%. Hasil presentase nilai yang diperoleh pada setiap uji coba kelompok kecil, kemudian presentase tersebut dikonversikan ke dalam tabel konversi 5 skala untuk memberikan makna terhadap presentase nilai yang diperoleh. Berdasarkan tabel konversi 5 skala tersebut, diperoleh presentase nilai sebesar 95% yang berada pada rentang 90-100% dengan kualifikasi sangat baik tanpa revisi, sehingga multimedia interaktif layak untuk digunakan. Berikut ini adalah komentar dan saran siswa.

Tabel 4. 10
Komentar dan Saran dari Siswa

| No | Responden | Komentar dan Saran |
|----|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1) | I Komang Anandhaa Danadipa | Medianya sangat menarik dan seru |
| 2) | I Putu Pande Radhika Sandiana Putra | Menarik dan juga seru |
| 3) | Wayan Armana Putra | Sangat bagus dan menarik |
| 4) | Ni Kadek Ayu Widiyanti | Seru dan juga cukup menarik |
| 5) | I Made Adi Putra | Menarik dan juga seru |
| 6) | Ni Putu Ayu Zara Alissia | Baik sekali |
| 7) | Ni Ketut Widyantari | Seru, menarik |
| 8) | Renka Akshita Nagoya | Lumayan baik dan sangat seru |
| 9) | Ni Komang Adelia Faranisa Putri | Sangat baik, seru, dan juga menarik |

3. Efektivitas Pengembangan Multimedia Interaktif Jatra Bali

Efektivitas pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif Jatra Bali diuji dengan menggunakan metode tes. Uji efektivitas dilakukan menggunakan soal-soal tes berupa tes pilihan ganda, data hasil belajar siswa setelah menggunakan

produk multimedia interaktif Jatra Bali dikumpulkan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan produk multimedia interaktif Jatra Bali. Hasil yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan uji-t satu sampel.

a. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji t satu sampel), dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data dalam penelitian. Data yang layak digunakan adalah data yang berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan terhadap 14 siswa yang belajar IPS setelah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif Jatra Bali. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil sebaran normal *post-test* ditunjukkan pada Tabel 4.12.

Tabel 4. 11
Uji Normalitas *Post-Test* IPAS

| No | X_i | f | fk | fs | Z | Ft | ft-fs | Ft-Fs |
|-----------------|--------|---|----|-------|--------|-------|--------|-------|
| 1 | 80 | 2 | 2 | 0,143 | -1,505 | 0,066 | -0,077 | 0,077 |
| 2 | 85 | 4 | 6 | 0,429 | -0,627 | 0,265 | -0,163 | 0,163 |
| 3 | 90 | 5 | 11 | 0,786 | 0,251 | 0,599 | -0,187 | 0,187 |
| 4 | 95 | 2 | 13 | 0,929 | 1,129 | 0,871 | -0,058 | 0,058 |
| 5 | 100 | 1 | 14 | 1,000 | 2,007 | 0,978 | -0,022 | 0,022 |
| n | 14 | | | | | | | |
| Rata-rata | 88,571 | | | | | | | |
| Standar Deviasi | 5,694 | | | | | | | |
| D_{hitung} | 0,187 | | | | | | | |
| D_{tabel} | 0,349 | | | | | | | |

Tabel 4. 12
Rangkuman Hasil Normalitas *Post-Test* IPAS

| No | Kelompok Data Hasil Belajar | Dhitung | Dtabel | Keterangan |
|----|-----------------------------|---------|--------|------------|
| 1 | <i>Post-Test</i> | 0,187 | 0,349 | Normal |

b. Uji Statistika Inferensial Teknik Uji-t

Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t satu sampel disajikan pada tabel 4.14 berikut.

Tabel 4. 13
Hasil Uji-t Satu Sampel

| No. Absen | Hasil <i>Post Test</i> | $(x - \bar{x})$ | $(x - \bar{x})^2$ |
|---------------|------------------------|-----------------|-------------------|
| 1 | 90 | 1.429 | 2.041 |
| 2 | 85 | -3.571 | 12.755 |
| 3 | 85 | -3.571 | 12.755 |
| 4 | 95 | 6.429 | 41.327 |
| 5 | 90 | 1.429 | 2.041 |
| 6 | 95 | 6.429 | 41.327 |
| 7 | 85 | -3.571 | 12.755 |
| 8 | 80 | -8.571 | 73.469 |
| 9 | 85 | -3.571 | 12.755 |
| 10 | 90 | 1.429 | 2.041 |
| 11 | 90 | 1.429 | 2.041 |
| 12 | 100 | 11.429 | 130.612 |
| 13 | 80 | -8.571 | 73.469 |
| 14 | 90 | 1.429 | 2.041 |
| Jumlah | 1240 | 0.000 | 421.429 |

4.1.2 Hasil Analisis Data

Hasil analisis data dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali disajikan bersama dengan hasil analisis data kelayakan sebagai berikut.

1. Hasil Analisis Data Rancang Bangun Multimedia Interaktif Jatra Bali

Hasil analisis penilaian rancang bangun multimedia interaktif Jatra Bali menurut pakar diperoleh bahwa model pengembangan ADDIE sesuai dengan karakteristik multimedia interaktif Jatra Bali. Penelitian pengembangan ini menghasilkan multimedia interaktif jelajah tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak. Hasil

pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali merupakan gabungan berupa audio, gambar, grafik, teks, dan video yang berbentuk HTML serta bisa diakses secara *offline*. Multimedia interaktif Jatra Bali berisikan materi mengenai tradisi Bali yang terdiri dari 18 tradisi Bali dari 9 kabupaten/kota di Bali. Setiap materi tradisi Bali disajikan dalam bentuk uraian, gambar, dan video proses tradisi Bali tersebut. **Guna** memaksimalkan penggunaan multimedia interaktif Jatra Bali maka sebaiknya akses melalui perangkat laptop maupun komputer.

2. Hasil Analisis Data Kelayakan Multimedia Interaktif Jatra Bali

Hasil analisis data kelayakan pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali membahas mengenai hasil uji coba produk oleh ahli isi/materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yang disajikan sesuai hasil pada Tabel 4.15 berikut ini.

Tabel 4. 14
Persentase Hasil Uji Coba Produk Multimedia Interaktif Jatra Bali

| No | Subjek Uji Coba | Hasil | Kualifikasi | Keterangan |
|----|--------------------------|-------|-------------|--------------------------|
| 1 | Ahli isi pelajaran | 95,4% | Sangat baik | Revisi sesuai saran ahli |
| 2 | Ahli desain pembelajaran | 92,5% | Sangat baik | Revisi sesuai saran ahli |
| 3 | Ahli media pembelajaran | 91,6% | Sangat baik | Revisi sesuai saran ahli |
| 4 | Uji coba perorangan | 91,6% | Sangat baik | Tanpa revisi |
| 5 | Uji coba kelompok kecil | 95% | Sangat baik | Tanpa revisi |

Dari Tabel 4.15 dapat diketahui bahwa presentase kelayakan pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali menurut subjek uji coba berada pada rentang 95,4%, 92,5%, 91,6%, 91,6% dan 95% secara keseluruhan memiliki presentase dengan kualifikasi sangat baik. Sesuai dengan kriteria kelayakan multimedia interaktif yaitu memperoleh presentase rata-rata sebesar 93,22% berada pada rentang 80%-100% dengan kualifikasi sangat layak, sehingga media pembelajaran

multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Meskipun produk yang dikembangkan sudah masuk dalam kategori sangat layak, namun perlu dilakukan penyempurnaan produk berdasarkan komentar para ahli agar lebih sempurna lagi. Berikut ini disajikan komentar para ahli yang melakukan revisi terhadap produk.

Tabel 4. 15
Komentar Bersifat Merevisi dari Subjek Uji Coba

| No | Komentar |
|----|--|
| 1 | Sumber belajar direvisi disesuaikan dengan penulisan daftar Pustaka. |
| 2 | Capaian pembelajaran diberi penomoran. |
| 3 | Pada cover depan tuliskan sasarannya, misal SD kelas IV. |

3. Hasil Analisis Data Efektivitas Multimedia Interaktif Jatra Bali

Efektivitas pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali dianalisis menggunakan teknik analisis data statistik inferensial dan alat pengumpul data. Instrumen tes digunakan sebagai alat pengumpul data. Tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk multimedia interaktif Jatra Bali dianalisis menggunakan uji t satu sampel.

a. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji t satu sampel), dilakukan uji prasyarat (normalitas) sebagai berikut.

1) Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data dalam penelitian. Data yang layak digunakan adalah data yang berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan terhadap 14 siswa yang belajar IPS setelah menggunakan media

pembelajaran multimedia interaktif Jatra Bali. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Teknik *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil sebaran normal *post-test* ditunjukkan pada tabel

Tabel 4. 16
Hasil Normalitas *Post-Test*

| No | X_i | f_i | f_{kum} | f_s | Z | F_t | $f_t - f_s$ | $ F_t - F_s $ |
|-----------------|--------|-------|-----------|-------|--------|-------|-------------|---------------|
| 1 | 80 | 2 | 2 | 0,143 | -1,505 | 0,066 | -0,077 | 0,077 |
| 2 | 85 | 4 | 6 | 0,429 | -0,627 | 0,265 | -0,163 | 0,163 |
| 3 | 90 | 5 | 11 | 0,786 | 0,251 | 0,599 | -0,187 | 0,187 |
| 4 | 95 | 2 | 13 | 0,929 | 1,129 | 0,871 | -0,058 | 0,058 |
| 5 | 100 | 1 | 14 | 1,000 | 2,007 | 0,978 | -0,022 | 0,022 |
| n | 14 | | | | | | | |
| Rata-rata | 88,571 | | | | | | | |
| Standar Deviasi | 5,694 | | | | | | | |
| D_{hitung} | 0,187 | | | | | | | |
| D_{tabel} | 0,349 | | | | | | | |

Tabel 4. 17
Rangkuman Hasil Normalitas *Post-Test*

| No | Kelompok Data Hasil Belajar | Dhitung | Dtabel | Keterangan |
|----|-----------------------------|---------|--------|------------|
| 1 | <i>Post-Test</i> | 0,187 | 0,349 | Normal |

Berdasarkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh D_{hitung} (0,187) dan D_{tabel} taraf signifikansi 5% yakni 0,349, sehingga $D_{hitung} < D_{tabel}$. Berdasarkan hasil tersebut maka H_0 diterima dan *post-test* dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Statistik Inferensial Uji-t

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas distribusi data, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji t satu sampel. Uji satu sampel digunakan untuk menguji hasil belajar siswa setelah menggunakan

multimedia interaktif Jatra Bali. Hasil pengujian hipotesis ditunjukkan pada Tabel 4.19 sebagai berikut.

Tabel 4. 18
Distribusi skor *Post-Test* Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS

| No. Absen | Hasil <i>Post Test</i> | (x- \bar{X}) | (x- \bar{X}) ² |
|---------------|------------------------|-----------------|------------------------------|
| 1 | 90 | 1.429 | 2.041 |
| 2 | 85 | -3.571 | 12.755 |
| 3 | 85 | -3.571 | 12.755 |
| 4 | 95 | 6.429 | 41.327 |
| 5 | 90 | 1.429 | 2.041 |
| 6 | 95 | 6.429 | 41.327 |
| 7 | 85 | -3.571 | 12.755 |
| 8 | 80 | -8.571 | 73.469 |
| 9 | 85 | -3.571 | 12.755 |
| 10 | 90 | 1.429 | 2.041 |
| 11 | 90 | 1.429 | 2.041 |
| 12 | 100 | 11.429 | 130.612 |
| 13 | 80 | -8.571 | 73.469 |
| 14 | 90 | 1.429 | 2.041 |
| Jumlah | 1240 | 0.000 | 421.429 |

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t satu sampel yaitu menguji rata-rata populasi dengan nilai tertentu. Kriteria uji hipotesis adalah penolakan H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t satu sampel pada hasil *post-test* sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Aplikasi rumus

Diketahui

a. $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$

$$\bar{X} = \frac{1240}{14}$$

$$\bar{X} = 88,57$$

b. Mencari simpangan baku (S)

$$s = \sqrt{\frac{\sum(X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

$$s = \sqrt{\frac{421,429}{14 - 1}}$$

$$s = 5,69$$

c. Mencari t_{hitung}

Setelah diketahui rata-rata dan simpangan baku, maka dilanjutkan dengan mencari t_{hitung} menggunakan rumus uji-t satu sampel sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{88,57 - 80}{\frac{5,69}{\sqrt{14}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{8,57}{1,52}$$

$$t_{hitung} = 5,633$$

$$t_{tabel} = 1,771$$

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t untuk satu sampel diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,633$. Kemudian harga t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan diketahui $dk = (n-1) = (14-1) = 13$. Harga t_{tabel} untuk dk 13 dengan taraf signifikansi 5% (0,05) adalah 1,771. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,663 > 1,771$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa nilai rata-rata siswa *post-test* lebih atau sama dengan nilai KKTP. Dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif Jatra Bali pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya efektif untuk digunakan pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV.

4.1.3 Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil tinjauan kelayakan produk oleh ahli dan uji coba produk kepada siswa. Komentar dan saran diberikan untuk memperbaiki atau menyempurnakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Berikut ini dijabarkan revisi produk multimedia berdasarkan komentar dan saran dari pakar dan siswa.

1. Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Isi/Materi Pembelajaran

Berdasarkan penilaian ahli konten/materi pelajaran IPS, produk memperoleh tingkat persentase capaian 95,4% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli isi IPS, dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Perbaikan terhadap komentar dan saran ahli isi dapat dilihat pada Tabel 4.20.

Tabel 4. 19
Perbaikan Multimedia Interaktif Jatra Bali Berdasarkan Komentar dan Saran dari Ahli Isi/Materi Pelajaran

| No | Komentar dan Saran | Perbaikan |
|----|---|--|
| 1 | Sumber belajar direvisi disesuaikan dengan penulisan daftar pustaka | Sumber belajar disesuaikan dengan penulisan daftar pustaka |

Adapun tampilan atau visualisasi revisi oleh ahli konten atau materi pelajaran, yaitu:



Gambar 4. 1
Perbaikan pada Sumber Belajar

2. Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Desain Pembelajaran

Berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran, produk memperoleh tingkat persentase capaian 92,5% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli desain pembelajar, dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Perbaikan terhadap komentar dan saran ahli desain pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.21.

Tabel 4. 20
Perbaikan Multimedia Interaktif Jatra Bali Berdasarkan Komentar dan Saran dari Ahli Desain Pembelajaran

| No | Komentar dan Saran | Perbaikan |
|----|--|--|
| 1 | Capaian pembelajaran diberi penomoran. | Pemberian penomoran pada capaian pembelajaran. |

Adapun tampilan atau visualisasi revisi oleh ahli desain pembelajaran, yaitu:



Gambar 4. 2
Perbaikan pada Capaian Pembelajaran

3. Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, produk memperoleh tingkat persentase capaian 91,6% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli media pembelajar, dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Perbaikan terhadap komentar dan saran ahli media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.22.

Tabel 4. 21
Perbaikan Multimedia Interaktif Jatra Bali Berdasarkan Komentar dan Saran dari Ahli Media Pembelajaran

| No | Komentar dan Saran | Perbaikan |
|----|--|---|
| 1 | Pada cover depan tuliskan sasarannya, misal SD kelas IV. | Penulisan untuk sasaran media pada cover depan yaitu SD kelas IV. |

Adapun tampilan atau visualisasi revisi oleh ahli media pembelajaran, yaitu:



Gambar 4. 3
Perbaikan pada Cover Depan Media

4. Revisi Berdasarkan Masukan Uji Coba Perorangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba perorangan, multimedia interaktif Jatra Bali memperoleh persentase 91,6% yang berada pada kisaran 90-100% dengan kualifikasi sangat baik. Revisi tidak dilakukan karena perolehan kualifikasi multimedia interaktif Jatra Bali sudah sangat baik sehingga dapat dipertimbangkan untuk tidak dilakukan revisi.

5. Revisi Berdasarkan Masukan Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil, multimedia interaktif Jatra Bali memperoleh persentase 95% yang berada pada rentang 90-100% dengan kualifikasi sangat baik. Revisi tidak dilakukan karena perolehan kualifikasi multimedia interaktif Jatra Bali sudah sangat baik sehingga dapat dipertimbangkan untuk tidak dilakukan revisi.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

4.2.1. Pembahasan Rancang Bangun Multimedia Interaktif Jatra Bali

Penelitian pengembangan ini menghasilkan multimedia interaktif jelajah tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak, yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE.

Hasil pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali merupakan gabungan berupa audio, gambar, grafik, teks, dan video yang berbentuk HTML serta bisa diakses secara *offline*. Multimedia interaktif Jatra Bali berisikan materi mengenai tradisi Bali yang terdiri dari 18 tradisi Bali dari 9 kabupaten/kota di Bali. Setiap materi tradisi Bali disajikan dalam bentuk uraian, gambar, dan video proses tradisi Bali tersebut. Pada bagian halaman depan media berisikan judul media yaitu jelajah tradisi Bali (Jatra Bali) kelas IV SD, pada halaman menu multimedia interaktif Jatra Bali terdapat 7 menu yaitu menu musik pengiring, menu cara penggunaan media, menu capaian pembelajaran, menu materi pembelajaran, menu Latihan soal, dan menu sumber belajar. Menu capaian pembelajaran yang berisikan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran. Menu musik pengiring untuk mengatur atau memilih musik yang akan digunakan sebagai pengiring. Menu cara penggunaan media mencantumkan cara penggunaan dan fungsi dari tombol yang ada pada multimedia interaktif Jatra Bali. Menu materi pembelajaran terdapat peta Provinsi Bali yang ketika di pencet simbol lokasi pada peta akan muncul tradisi tersebut, pada setiap tradisi terdapat uraian materi, gambar serta video prosesi tradisi tersebut berlangsung. Pada menu sumber belajar terdapat daftar rujukan dari gambar dan video yang digunakan dalam multimedia interaktif. Pada menu Latihan soal, terdapat 10 soal dari 18 materi tradisi Bali yang sudah dipaparkan pada bagian materi pembelajaran serta diakhir akan muncul perolehan skor siswa serta ketuntasan berdasarkan perolehan skor. Multimedia interaktif Jatra Bali merangkum 18 tradisi Bali dari 9 kabupaten/kota di bali. Guna memaksimalkan penggunaan multimedia interaktif Jatra Bali maka sebaiknya akses melalui

perangkat laptop maupun komputer. Hasil akhir produk yang dikembangkan disajikan di bawah ini.



Gambar 4. 4
Hasil Akhir Produk

4.2.2. Pembahasan Hasil Kelayakan Multimedia Interaktif Jatra Bali

Pembahasan kelayakan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif untuk Jatra Bali melalui uji ahli dan uji produk adalah sebagai berikut.

1. Pembahasan Kelayakan Ahli Isi Pembelajaran

Hasil kelayakan ahli isi/materi pelajaran yaitu materi pelajaran IPS pada topik Indonesiaku kaya akan budaya khususnya adat istiadat Bali pada multimedia interaktif yang dikembangkan mencapai persentase 95,4% dengan kualifikasi sangat baik. Aspek penilaian materi multimedia interaktif dinilai berdasarkan aspek kurikulum, materi dan evaluasi. Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting dalam pengembangan tujuan pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan bahwa aspek isi media pembelajaran dapat diketahui dari kesesuaian penyajian konten pembelajaran dengan rumusan tujuan pembelajaran dan materi yang disampaikan sehingga mudah dipelajari oleh peserta didik (Riyani & Wulandari, 2022). Setelah

proses pembelajaran berlangsung, siswa telah memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang akan digunakan pada jenjang berikutnya. Komentar dari ahli isi pembelajaran yang sifatnya merevisi yaitu penulisan sumber belajar harus sesuai dengan penulisan daftar pustaka, sehingga dalam hal ini masukan dari ahli materi/konten layak untuk dilanjutkan.

2. Pembahasan Kelayakan Ahli Desain Pembelajaran

Hasil kelayakan dari ahli desain pembelajaran yaitu multimedia interaktif produk multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase tingkat kelayakan sebesar 92,5% dengan kualifikasi sangat baik. Aspek penilaian desain pembelajaran multimedia interaktif ini dievaluasi berdasarkan aspek tujuan, strategi dan evaluasi. Kesesuaian tujuan, strategi, serta evaluasi pembelajaran dalam desain pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting dalam pengembangan media salah satunya multimedia interaktif. Multimedia interaktif harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, baik dari segi gaya belajar maupun ketersediaan bahan ajar, dan sedapat mungkin dipahami oleh anak sekolah dasar sehingga desain dan hasilnya sesederhana mungkin (Agetania & Marlinda, 2022). Komentar dari ahli desain pembelajaran yang sifatnya merevisi yaitu berikan penomoran pada capaian pembelajaran.

3. Pembahasan Kelayakan Ahli Media Pembelajaran

Hasil kelayakan dari ahli media pembelajaran yaitu multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase penilaian kelayakan sebesar 91,6% dengan kualifikasi sangat baik. Aspek penilaian media pembelajaran multimedia interaktif ini dinilai dari aspek tampilan dan program. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran bertujuan untuk memperbaiki tampilan

sampul depan dengan mendeskripsikan target sasaran media yaitu siswa sekolah dasar kelas IV.

4. Pembahasan Kelayakan Uji Coba Perorangan

Hasil uji coba perorangan terhadap tiga orang siswa yang memiliki prestasi belajar IPS tinggi, sedang, dan rendah. Dari hasil angket diperoleh skor presentase sebesar 91,6% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil komentar siswa terhadap media multimedia interaktif yang dikembangkan dinilai positif. Media multimedia interaktif yang dikembangkan mampu membangkitkan minat belajar siswa, sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Hasil evaluasi uji coba perorangan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak, sehingga dapat diaplikasikan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi pembelajaran IPS Indonesiaku kaya budaya, khususnya tradisi Bali.

5. Pembahasan Kelayakan Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil melibatkan 9 orang siswa dengan tingkat belajar IPS tinggi, sedang, dan rendah. Hasil angket menunjukkan persentase 95% dengan kualifikasi baik. Hasil tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan mendapat tanggapan positif. Multimedia interaktif yang dikembangkan mampu membangkitkan minat siswa. Multimedia interaktif yang dikembangkan mampu membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa. Hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil menunjukkan bahwa media multimedia interaktif ini layak digunakan. Media multimedia interaktif mampu membangkitkan minat siswa dalam uji coba perorangan dan kelompok kecil dilihat dari aspek

penyajian media multimedia interaktif dan pengoperasian. Semua aspek tersebut sejalan dengan media multimedia interaktif yang dikembangkan, sehingga materi yang disajikan dalam media multimedia interaktif ini mudah dipahami oleh siswa dan minat serta motivasi belajar siswa dapat meningkat. Sejalan dengan pendapat Swati *et al.*, (2024) media pembelajaran yang menarik dapat merangsang proses belajar siswa. Saat ini, proses pembelajaran telah memanfaatkan berbagai kemajuan teknologi untuk mendukung sarana pembelajaran.

4.2.3. Pembahasan Hasil Efektivitas Multimedia Interaktif Jatra Bali

Efektivitas pengembangan multimedia interaktif yang dilakukan dengan metode tes diukur dari hasil *post-test* yang dilakukan kepada 14 siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak. *Post-test* dilakukan setelah penggunaan multimedia interaktif Jatra Bali, hasil nilai *post-test* siswa diuji dengan teknik uji-t satu sampel berdasarkan hasil *post-test* 14 siswa tersebut. Nilai rata-rata siswa setelah dilakukan tes sebesar 88,57 dengan nilai KKTP sebesar 80. Nilai rata-rata siswa melebihi nilai KKTP siswa, nilai rata-rata siswa dapat diketahui dari jawaban siswa saat menjawab soal-soal *post-test*. Hal ini disebabkan karena penggunaan multimedia interaktif Jatra Bali dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih menunjukkan semangat dan minat dalam belajar. Setelah dilakukan perhitungan secara manual diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 5,63, kemudian harga t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $db = n-1 = 14-1 = 13$. Harga t_{tabel} untuk db 13 dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) sebesar 1,771. Dengan demikian harga t_{hitung} lebih besar dari harga t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali efektif terhadap literasi budaya siswa kelas IV. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif Jatra Bali

efektif diterapkan pada muatan IPAS khususnya materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 3 Petak.

Pada penelitian ini diperoleh bahwa multimedia interaktif Jatra Bali yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena multimedia interaktif Jatra Bali memiliki kelebihan dibandingkan dengan media lainnya. Kelebihan multimedia interaktif yaitu (1) gabungan antara teks, gambar, audio, animasi dan video dalam satu kesatuan yang saling mendukung dalam proses pembelajaran, (2) pokok bahasan dalam multimedia interaktif Jatra Bali ini khusus yaitu dengan muatan IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya terutama pada materi tradisi Bali, (3) pokok bahasan disampaikan dengan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga konsep-konsep pembelajaran dari buku siswa yang dianggap sulit akan lebih mudah dipahami oleh siswa, (4) multimedia interaktif mengikuti perkembangan teknologi sehingga media ini praktis dan mudah diakses oleh siswa maupun guru dimana saja dan kapan saja, (5) materi disajikan dengan cara yang menarik sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan, dan (6) daya tarik gambar dan video pembelajaran yang terintegrasi dalam multimedia interaktif Jatra Bali membuat minat dan motivasi belajar siswa meningkat sehingga hal ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap literasi budaya.

Manfaat penggunaan media pembelajaran yang membuat pembelajaran di kelas menjadi menarik, mudah dipahami, dan mampu menggugah minat belajar sering disebut-sebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga secara signifikan meningkatkan nilainya (Agetania *et al.*, 2023). Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga multimedia interaktif dapat secara efektif

meningkatkan hasil belajar siswa (Adiningsih, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif dan menarik, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan (Prastika *et al.*, 2024). Tentunya dengan penggunaan multimedia interaktif Jatra Bali dapat tercipta suasana belajar yang aktif, efektif dan menarik, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Hal ini diperkuat dengan temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Multimedia Interaktif sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa (Diputra & Sujana, 2023). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sangat efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023). Pengembangan multimedia interaktif jelajah tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya Muatan IPAS Kelas IV SD belum pernah dikembangkan sebelumnya, sehingga penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali ini merupakan suatu hal yang baru dalam penelitian bidang multimedia interaktif. Selain itu, hasil penelitian relevan dan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif Jatra Bali layak dan efektif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif Jatra Bali dapat memberikan dampak positif bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Kontribusi penelitian ini adalah Multimedia Interaktif Jatra Bali yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini dapat digunakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga dapat memberikan dampak positif bagi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pelaksanaan penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu media ini hanya memuat materi tradisi Bali, sehingga

penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media dengan variabel atau cakupan materi yang lebih beragam. Pengembangan suatu media tentunya juga memiliki keterbatasan. Keterbatasan dari pengembangan ini adalah cakupan materi, tingkat/jenjang, dan isi pembelajaran yang dikembangkan dalam multimedia interaktif, serta jumlah topik yang digunakan dalam pelaksanaan produk. Materi yang dikembangkan dalam Multimedia Interaktif hanya terbatas pada konten IPAS Kelas IV Semester 2 yaitu Indonesiaku Kaya Budaya Topik A, sedangkan jumlah orang yang terlibat dalam penerapan produk ini hanya 14 orang dengan menggunakan uji t satu sampel.

4.3 Implikasi Penelitian

Implikasi Penelitian Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif Jatra Bali memiliki implikasi penelitian sebagai berikut.

- 1) Peserta didik dapat mempelajari IPS khususnya materi adat Bali dalam konteks budaya Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif Jatra Bali untuk memperoleh pembelajaran yang bervariasi dan bermakna.
- 2) Peserta didik dibimbing melalui pengalaman belajar budaya khususnya adat Bali agar terlibat aktif dalam melestarikan kearifan lokal.
- 3) Peserta didik termotivasi untuk belajar sehingga menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran di kelas dan mampu berpikir kritis dalam memahami materi yang diberikan.

Penelitian ini memberikan motivasi kepada guru untuk memanfaatkan teknologi yang semakin canggih, karena multimedia interaktif yang dikembangkan dapat mendukung proses pembelajaran baik secara luring maupun daring sehingga

memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan mampu memvariasikan penggunaan media pembelajaran di kelas.

