# Description: C:\Users\Acer\Pictures\IAIN_Syekh_Nurjati.jpg**Al Ibtida 3 (2): 1-13**

Al Ibtida

ISSN: 2442-5133

e-ISSN: 2525-7227

Journal homepage: www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida

Journal Email: pgmi@syekhnurjati.ac.id

**Pengembangan Bahan Ajar Delikan Tematik Berbasis Multimedia Interaktif**

**Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri**

Bagus Amirul Mukmin

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Nusantara PGRI Kediri

[bagus@unpkediri.ac.id](mailto:bagus@unpkediri.ac.id)

Farida Nurlaila Zunaidah

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Nusantara PGRI Kediri

[farida@unpkediri.ac.id](mailto:farida@unpkediri.ac.id)

**Abstrak**

Memasuki dunia digital, kemajuan teknologi semakin pesat dan memberikan inovasi baru untuk membantu memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaan. Kemajuan teknologi juga berperan penting dalam dunia pendidikan, terbukti sebagian besar sekolah dasar di kota Kediri sudah memiliki fasilitas komputer. Tapi sayangnya fasilitas komputer yang tersedia belum mampu berkontribusi mendukung pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar DELIKAN (Dengar, Lihat, Kerjakan) pada pembelajaran tematik yang berbasis multimedia interaktif yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa.

Bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif dipilih untuk memaksimalkan fasilitas teknologi yang sudah tersedia dan memberikan inovasi pembelajaran yang efektif untuk siswa. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah modifikasi model Borg & Gall (1987) dan Lee & Owen (2004). Berdasarkan hasil uji coba produk, bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif menurut ahli materi memperoleh skor prosentase kevalidan sebesar 94%, ahli multimedia 83%, dan ahli bahasa 80% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan respon kepraktisan siswa, produk ini memperoleh skor 95% dan 96% berdasarkan respon kepraktisan guru. Sedangkan untuk keefektifan produk ini mencapai 85% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif valid, praktis, dan efektif.

Untuk peneliti diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi praktis penelitian berikutnya untuk mengembangkan bahan ajar yang berbasis multimedia interaktif yang sejenis dengan orientasi model inovatif lainnya.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar DELIKAN Tematik, Valid, Praktis, Efektif, Multimedia Interaktif

**Abstract**

Entering the digital world, technological progress is increasing rapidly and provides new innovations to help the human in carrying out their work easier. The technological progress also affects education, proven that most of elementary schools in Kediri already had computer facilities. But unfortunately the computer facilities available have not been able to contribute to support learning. Based on these problems, it is necessary to conduct a research aims to develop teaching materials of *DELIKAN (Dengar, Lihat, Kerjakan)* for thematic learningthat are based on interactive multimedia on valid, practical, and effective for students.

Thematic teaching material of DELIKAN based on interactive multimedia is choosen to maximises available technology facilities and provides innovation of effective learning for students. Model used in this development research is modifying model from Borg & Gall (1987) and Lee & Owen (2004).Based on the product test result, the thematic teaching material of DELIKAN based on interactive multimedia obtained a score 94% of percent validity according to material expert, 83% from multimedia expert, and 80% from language expert with quite valid category. Based on students' practicality, this product got a skor 95% and 96% based on teacher practicality. Whereas for the effectiveness, this product reaches 85% with very effective category. Based on those data, it can be conclude that thematic teaching material of DELIKAN based on interactive multimedia is valid, practical, and effective.

For the researcher, this study is expected to be next research’s practical reference to develop the same teaching material based on interactive multimedia with other innovative model oriented.

**Key Word:** Thematic Teaching Material of DELIKAN, Valid, Practical, Effective, Interactive Multimedia

**PENDAHULUAN**

Pada abad 21 manusia mulai tidak bisa terlepas dari dunia digital, salah satunya kemajuan teknologi saat ini yang memberikan inovasi-inovasi baru untuk membantu memudahkan manusia dalam menjalankan pekerjaannya. Kemajuan tersebut juga berpengaruh pada dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Baik itu sistem pembelajarannya, bahan ajar, model, metode, maupun media pembelajaran yang digunakan di dunia pendidikan. Dunia pendidikan, khususnya di sekolah-sekolah, perkembangan teknologi ini ditandai dengan semakin tersedianya fasilitas pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti komputer atau laptop (Arief, 2013). Fasilitas tersebut juga memberikan manfaat serta mampu meningkatkan kopetensi yang dimili oleh guru. Seperti yang dikemukakan oleh Hardianto (2013) fasilitas teknologi tersebut juga dapat membantu guru dalam memudahkan pembelajaran, memotivasi dan mengakselerasi belajar siswa.

Keberadaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi seperti multimedia interaktif (komputer dan laptop) banyak ditemui di sekolah kota-kota besar. Salah satunya di kota Kediri seperti Mrican 3, hanya sayangnya fasilitas multimedia interatif tersebut belum termanfaatkan untuk pembelajran tematik, hanya digunakan untuk pelajaran komputer dan ekstra kurikuler sekolah. Permasalahan tersebut disebabkan karena belum tersedianya bahan ajar tematik yang berbasis multimedia interatif yang mampu memanfaatkan fasilitas komputer dan laptop yang ada di sekolah. Padahal jika dirancang secara khusus teknologi multimedia interaktif tersebut bisa memberi kontribusi yang efektif bagi pembelajaran dan bisa membantu siswa meraih potensi tertinggi mereka (Smaldino, 2011). Fasilitas teknologi tersebut juga dapat membantu guru dalam memudahkan pembelajaran, memotivasi dan mengakselerasi belajar siswa (Hardianto, 2013).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan kepala SDN Mrican 3, mengungkapkan bahwa perlu adanya pengembangan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran yang ada di SD. Sesuai dengan Komalasari (2010: 78) menyatakan bahwa bahan ajar yang baik yaitu penyajiannya menarik, menantang, dan bervariasi sehingga siswa benar-benar termotivasi untuk mempelajarinya Kebutuhan tersebut dikarenakan belum tersedianya pembelajaran tematik yang berbasis multimedia interaktif untuk sekolah dasar. Dengan adanya pengembangan bahan ajar yang berbasis multimedia interaktif sehingga fasilitas teknologi yang ada di sekolah dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa dan guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dikembangkan suatu bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif untuk siswa SD. Diharapkan, informasi yang diperoleh dari penelitian ini dapat menjadi referensi praktis penelitian berikutnya untuk mengembangkan bahan ajar sejenis pada materi yang lebih luas dengan orientasi model inovatif lainnya.

**METODE PENELITIAN**

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi model Borg & Gall dan Lee & Owen (2004). Kedua model di atas dimodifikasi dan disinergikan untuk saling melengkapi keterbatasan dan mengoptimalkan kelebihan masing-masing model. Model Borg & Gall menekankan pada penelitiannya, sedangkan model Lee & Owen lebih spesifik pada pengembangan multimedia interaktifnya. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari angket dan lembar tes dan analisis deskriptif untuk mengolah data berupa respon (saran/ tanggapan/ kritik). Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari tiga jenis data, yaitu data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Suatu perangkat komputer pendukung pembelajaran (multimedia) dikatakan memiliki kualitas yang tinggi jika mencakup karakteristik kevaliditasan *(validity)*, kepraktisan *(practicality)*, dan keefektifan *(effectiveness)*.

**HASIL**

1. **Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan**

Hasil luaran yang dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah produk bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif. Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini di uji cobakan pada beberapa subjek yaitu pada ahli desain multimedia, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas, dan siswa SD kelas V. Bahan ajar ini bersifat interaktif karena memungkinkan interaksi siswa. Siswa dapat melakukan perintah kepada bahan ajar dan bahan ajar dapat memberikan balikan kepada siswa. Spesifik komponen multimedia terdiri dari sampul, menu-menu, tombol-tombol, video, pengisi suara, audio, gambar, materi, bentuk tulisan, warna, soal quis, tokoh anak SD, dan petunjuk penggunaan. Adapun salah satu contoh gambar bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif bagian menu-menu sebagai berikut.



1. **Penyajian Data Uji Coba**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif yang valid, praktis, dan efektif. Uji coba dilakukan pada subjek coba yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan Ahli bahan ajar/media pembelajaran, guru, dan siswa kelas V SDN Mrican 3.

1. **Analisis Data**

Hasil analisis data yang diperoleh dari hasil ujicoba awal dan uji coba terbatas, dapat dianalisis tingkat kevaalidan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif.

* + - 1. **Analisis Data Kevalidan Produk**

Hasil analisis kevalidan produk dalam penggunaan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif terhadap uji coba lapang ditinjau dari ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 5.12 sebagai berikut.

**Tabel 5.12. Hasil Penilaian Kevalidan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Responden** | **Skor Prosentase Kevalidan** | **Kriteria Validitas** |
| 1 | Ahli Materi | 94% | Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) |
| 2 | Ahli Bahan Ajar | 83% | Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) |
| 3 | Ahli Bahasa | 80% | Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) |

Berdasarkan tabel 5.12. dapat diketahui bahwa analisis kevalidan untuk ahli materi mendapatkan skor prosentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Sedangkan untuk ahli bahan ajar dari hasil analisis data didapatkan skor sebesar 83% dengan kategori sangat valid. Untuk ahli bahasa didapatakan data sebesar 80% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil analisis data dari ketiga responden yaitu ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli bahasa dapat dinyatakan bahwa bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif sangat valid dan dapt digunakan dalam pembeljaran siswa SD kelas V.

* + - 1. **Analisis Data Kepraktisan Produk**

Hasil analisis kepraktisan produk dalam penggunaan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif pada uji coba lapang oleh guru dan siswa kelas V dapat dilihat pada tabel 5.13 sebagai berikut.

**Tabel 5.13. Hasil Penilaian Kepraktisan Guru Dan Siswa Kelas V**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Tahap Uji Coba** | **Responden** | **Hasil** |
| **1** | Uji coba terbatas | Siswa | Skor kepraktisan dari 6 siswa yaitu 93% dengan kategori sangat praktis (sangat tuntas) tidak perlu revisi lagi |
| 2 | Uji coba lapangan | Siswa | Skor kepraktisan dari 20 siswa yaitu 95% dengan kategori sangat praktis (sangat tuntas) tidak perlu revisi lagi |
| 3 | Uji coba lapangan | Guru | Kepraktisan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif diyatakan sanagat praktis dengan skor kepraktisan mencapai 96 % |

Dari tabel 5.13 dapat dilihat bahwa kepraktisan bahan ajar DELIKAN tematik menurut para siswa juga memberikan respon sangat praktis, terlihat dari skor kepraktisan rata-rata siswa mencapai 93% pada tahap uji coba terbatas. Sedangkan pada tahap uji coba lapangan skor kepraktisan dari 20 siswa yaitu 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil data kepraktisan tersebut dilihat berdasarakan bahwa bahan ajar tersebut belum pernah ada sebelummya, kesesuaian gambar, variasi warna, pemilihan font, dan dapat menarik motivasi belajar siswa. Sedangkan kepraktisan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimdia interaktif berdasarkan respon guru mencapai 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil kepraktisan guru dilihat berdasarkan aspek pembelajaran, kegrafisan, dan aspek penggunaan. Selain itu guru juga memberikan komentar didalam angket tersebut dengan menyatakan bahwa bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif sangat cocok untuk pembelajaran anak-anak kelas V selain menarik, mudah dipahami sehingga anak belajar secara maksimal. Berdasarakan data tersebut dapat dinyatakan bahwa bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimdia interaktif sangat praktis untuk siswa SD kelas V.

* + - 1. **Analisis Data Keefektiffan Produk**

Hasil Data keefektiffan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimdia interaktif mendapatkan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 85% dengan kategori sangat efektif. Keefektiffan bahan ajar sudah mencapai diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM). Berdasarkan data analisis keefektiffan siswa diketahui dari 20 siswa 17 siswa telah memperoleh nilai diatas KKM yang telah ditentukan. KKM yang ditentukan untuk siswa yaitu 75 untuk setiap induvidu dan ketuntasan klasikal adalah 75%. Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar keefektifan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimdia interaktif sangat efektif untuk siswa SD kela V.

1. **Revisi Produk**

Data tentang tingkat kevalidan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimdia interaktif. Berdasarkan data yang telah didapatkan dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimdia interaktif sangat valid, berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli bahasa. Selain itu produk bahan ajar juga praktis menurut guru dan siswa kelas V. Tidak hanya itu, bahan ajar ini juga sangat efektif dalam pembelajaran.

**1. Uji Coba Awal**

Uji coba pada tahap ini bertujuan untuk mendapatakan kevalidan dari para ahli terkait kelayakan awal dari produk yang dikembangkan. Selain untuk memperoleh penilaian dari ahli validasi dilakukan untuk memperoleh masukan dan saran yang akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan produk/ revisi produk. Revisi tahap ini dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli bahasa. Rincian revisi produk bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif pada tahap ini dijelaskan melalui tabel 5.14 berikut ini.

**Tabel 5.14 Rincian Revisi Produk Tahap 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Saran perbaikan** | **Hasil revisi** |
| Materi | Gambar iklan pada materi harus sesuai dengan materi yang sedang dipelajari | 1. Gambar iklan pada materi diperjelas dan disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari |
| Desain Bahan Ajar | 1. Penulisan huruf dan kata harus baku 2. Tampilan awal alangkah baiknya menampilkan info tentang apa itu DELIKAN 3. Icon dalam bentuk gambar kurang 4. Kualitas audio ditingkatkan | 1. Penulisan huruf dan kata secara baku 2. Tampilan awal menampilkan info tentang apa itu DELIKAN 3. Penambahan icon dalam bentuk gambar 4. Peningkatan kualitas audio |
| Bahasa | 1. Kata dan kalimat yang digunakan belum mengacu pada kaidah bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD | 1. Kata dan kalimat yang digunakan dalam bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD |

**PEMBAHASAN**

Hasil analisis kevalidan produk dalam penggunaan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif terhadap uji coba lapang ditinjau dari ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli bahasa. dapat diketahui bahwa analisis kevalidan untuk ahli materi mendapatkan skor sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Sedangkan untuk ahli bahan ajar dari hasil analisis data didapatkan skor sebesar 83% dengan kategori sangat valid. Untuk ahli bahasa didapatakan data sebesar 80% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil analisis data dari ketiga responden yaitu ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli bahasa dapat dinyatakan bahwa bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran siswa SD kelas V. Untuk menguji kepraktisan dalam penggunaan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif pada uji coba lapang oleh guru dan siswa kelas V, terlihat dari skor kepraktisan rata-rata siswa mencapai 93% pada tahap uji coba terbatas dan tahap uji coba lapangan skor kepraktisan dari 20 siswa yaitu 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil data kepraktisan tersebut belum pernah ada sebelummya karena kesesuaian gambar, variasi warna, dan pemilihan font dapat menarik motivasi belajar siswa. Sedangkan kepraktisan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimdia interaktif berdasarkan respon guru mencapai 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil kepraktisan guru dilihat berdasarkan aspek pembelajaran, kegrafisan, dan aspek penggunaan. Selain itu guru juga memberikan komentar didalam angket tersebut dengan menyatakan bahwa bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif sangat cocok untuk pembelajaran anak-anak kelas V selain menarik, mudah dipahami sehingga anak belajar secara maksimal. Berdasarakan data tersebut dapat dinyatakan bahwa bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimdia interaktif sangat praktis untuk siswa SD kelas V. Berikut hasil data keefektiffan penggunaan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimdia interaktif mendapatkan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 85% dengan kategori sangat efektif prosentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 85% dengan kategori sangat efektif. Keefektiffan bahan ajar sudah mencapai diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM). Berdasarkan data analisis keefektiffan siswa diketahui dari 20 siswa 17 siswa telah memperoleh nilai diatas KKM yang telah ditentukan. KKM yang ditentukan untuk siswa yaitu 75 untuk setiap induvidu dan ketuntasan klasikal adalah 75%. Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar keefektifan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimdia interaktif sangat efektif untuk siswa SD kela V.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan : 1) Kevalidan produk bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif sangat valid dan dapat digunakan dalam pembeljaran siswa SD kelas V. 2) Kepraktisan produk bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif berdasarkan respon siswa dan respon guru memberikan tanggapan yang baik dengan memberikan komentar bahwa bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif sangat cocok untuk pembelajaran anak-anak kelas V selain menarik, mudah dipahami sehingga anak belajar secara maksimal. 3) Keefektifan dilihat berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 85% dengan kategori sangat efektif. Keefektiffan bahan ajar sudah mencapai diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sesuai dengan simpulan hasil penelitian, saran yang dapat disampaikan yaitu: 1) Bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif dapat dijadikan salah satu alternatif dalam proses pembelajaran siswa. 2) Sekolah hendaknya mensosialisasikan bahan ajar DELIKAN tematik berbasis multimedia interaktif kepada semua guru.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arief, F. 2013. *Globalisasi Pendidikan,* (Online), (http:// edukasi. kompasiana. com/2011/06/08/ globalisasi-pendidikan-371426. html), diakses 11 April 2013

Borg, W. R. & Gall, M.D. 1987. *Educational Research. An Introduction* (4th ed.).New York: Longman Inc.

Hardianto, D. 2013. *Telaah Kritis Pemanfaatan Teknologi Komputer Dalam Pembelajaran*,(Online),(http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Deni/Hardianto/M.Pd./Telaah/Kritis/Pemanfaatan/Teknologi/Komputer/Dalam/Pembelajaran.pdf), diakses 11 April 2013

Komalasari, K. 2010. *Pembelajaran Kotekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.

Lee, W. W. & Owens, D. L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pleiffer

Smaldino, S. E. *dkk.* 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (edisi 9) (Triwibowo B.S, Ed.)*.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.