

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KEARIFAN LOKAL BANYUWANGI UNTUK SISWA KELAS V

Dinar Khoirun Najib, Saida Ulfa, Sulthoni
Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang 65145 0341-574700
Email: dinarkhoirunnajib@gmail.com

<p>Article History</p> <hr/> <p><i>Received: 24 Mei 2019</i></p> <p><i>Accepted: 14 Juni .2019</i></p> <p><i>Published: 15 Juni 2019</i></p> <hr/> <p>Keywords</p> <hr/> <p><i>Pengembangan, Media Pembelajaran, Muatan Lokal, Minat Belajar</i></p>	<p>Abstrak</p> <p>Pesatnya ilmu teknologi sangatlah berpengaruh dalam menunjang pembelajaran di dunia pendidikan saat ini. Salah satunya media pembelajaran interaktif, media pembelajaran yang mampu membantu memudahkan guru menciptakan interaksi dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami isi materi lebih mudah. Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi untuk Kelas V di SDN 3 Kepundungan Kabupaten Banyuwangi yang valid dan layak. Pengembangan ini telah melalui beberapa tahap yaitu tahap penilaian kebutuhan dan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sesuai dengan model pengembangan Lee dan Owens (2004). Validasi produk dilakukan terhadap ahli media dan ahli materi. Sasaran uji coba adalah seluruh siswa kelas V di SDN 3 Kepundungan Kabupaten Banyuwangi. Berdasarkan uji validasi Ahli Materi dan Media menilai Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi layak digunakan untuk pembelajaran, dengan rata-rata presentase dari ahli materi dan media adalah 98,75%, dan 96,25%. Sedangkan uji validasi kelompok besar terhadap 38 siswa mendapatkan rata-rata presentasi 87,36%. Selain itu Dalam uji coba Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi menghasilkan hasil yang cukup baik setelah dilakukan uji tes hasil belajar, sebelum penggunaan media siswa yang mencapai kkm sebanyak 26 dari 38 siswa, sedangkan setelah menggunakan media siswa yang mencapai KKM sebanyak 35 dari 38. Sehingga diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan.</p>
--	--

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran, dapat membantu guru dalam menyampaikan kesuluran isi materi dengan mudah. Ali, M (2005) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis desktop dapat memberi pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan.

Sebagai calon teknolog pendidikan, kami tidak terlepas dengan perangkat teknologi, diantara berbagai jenis perangkat yang ada, salah satunya adalah laptop, yang dimana teknologi ini menjadi hal wajib dimiliki oleh para guru pada era saat ini. Namun tidak banyak guru di Indonesia khususnya guru Sekolah Dasar (SD) yang menggunakan laptop sebagai pendamping ketika mengajar, namun

tidak semata-mata laptop saja yang dapat membantu proses pembelajaran, ada juga yang harus dimiliki guru agar laptop yang mereka miliki dapat digunakan sebagai pendamping pembelajaran, yaitu media pembelajaran. Dengan demikian, apabila media pembelajaran dikembangkan, digunakan dan dimanfaatkan secara tepat, maka akan memberi manfaat yang sangat besar dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, Guru perlu memberikan kemudahan dan fasilitas untuk menunjang proses belajar siswa agar penyampaian materi dan informasi bias tersampaikan dengan baik, dan sebaliknya siswa yang mendapatkan kemudahan dalam informasi akan termotivasi dan bergairah untuk belajar. Satu tantangan besar adalah tentang bagaimana pengguna dapat berhasil menggunakan teknologi dan memastikan komitmen peserta mengingat karakteristik pembelajar individual dan pertemuan dengan teknologi (Hofmann, 2014).

Media pembelajaran merupakan hal yang harus ada untuk berlangsungnya suatu pembelajaran di kelas, pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dalam hal ini kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. (Djamarah dan Aswan, 2010: 120).

Berdasarkan observasi di SDN 3 Kepundungan mayoritas guru telah memiliki laptop pribadi. Namun menurut pemaparan kepala sekolah di SDN 3 Kepundungan masih belum ada guru yang memanfaatkan laptop yang mereka miliki untuk proses pembelajaran di dalam kelas. Dan guru di sini masih mengandalkan buku saja dalam proses pembelajaran.

Saat observasi pada Kamis 3 Januari 2019 di SDN 3 Kepundungan, diketahui mayoritas siswa melalui pelajaran muatan lokal bahasa usung ini mereka hanya mengetahui budaya dan tariannya hanya sebagai hiburan saja, sangat disayangkan jika diartikan seperti itu. Padahal muatan lokal adalah warisan yang harus dilestarikan dan dijaga supaya seni budaya tersebut tidak terkikis dan hilang karena perkembangan teknologi yang begitu pesat.

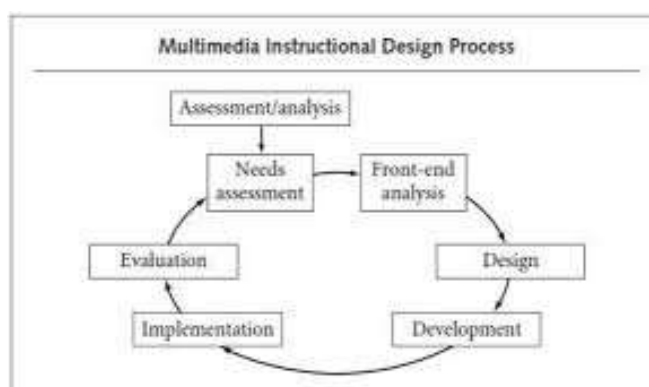
Jika dilihat dari tujuan pembelajaran muatan lokal yang ada di Kabupaten Banyuwangi berisikan : 1) Sejarah Kabupaten Banyuwangi, 2) Bahasa 3) Tari tradisional, 4) Adat istiadat, 5) Objek Wisata. Maka dari itu kurang efektif jika penjelasan hanya disajikan dalam bentuk buku saja. Sudah seharusnya dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk dapat menambahkan motivasi belajarnya agar tujuan pembelajaran tercapai dan membuat siswa sadar akan kekayaan warisan nenek moyang yang telah diberikan kepada mereka dan sudah sepatutnya siswa menjaga dan melestarikan budaya yang ada di daerah khususnya di Kabupaten Banyuwangi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang diangkat yaitu untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran melalui perangkat laptop tentang muatan lokal bahasa usung, dengan harapan aplikasi ini mampu mendukung pembelajaran dalam kelas. Dengan media pembelajaran yang dikembangkan, diharapkan siswa dapat meningkatkan perhatian dan rasa memiliki dalam memahami semua kekayaan warisan dari nenek moyang yang ada di Kabupaten Banyuwangi dan menjadi sumber belajar yang menyenangkan sehingga mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media ini merupakan yang pertama yang akan diterapkan guru di SDN 3 Kepundungan dan pertama bagi siswa memperoleh ilmu melalui media pembelajaran yang baru mereka tahu, sehingga akan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dikemas dalam perangkat laptop secara offline agar guru dapat mengakses dengan cukup mudah dan berulang kali.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Lee dan Owens (2004). Model ini digunakan karena sesuai untuk diterapkan pada penelitian pengembangan multimedia interaktif. Tahap-tahap dalam pengembangan sesuai dengan model Lee dan Owens meliputi beberapa tahap yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Tahap analisis dibagi menjadi dua tahapan, tahapan pertama adalah *need assesment* dan *front-end analysis*, yaitu menentukan kesenjangan dan menjembatani kesenjangan. Tahap desain atau tahap perencanaan produk yaitu, pembuatan jadwal kegiatan, pembentukan tim proyek, penyusunan struktur konten dan konfigurasi kontrol. Tahap pengembangan merupakan tahap memasukkan konten yang telah dirancang ke dalam multimedia dimulai dari pra-produksi, produksi, dan post-produksi. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media kepada anak siswa setelah media direview oleh pengembang dan para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi). Tahap evaluasi adalah tahap penilaian dan analisis data dari hasil implementasi media.



Gambar 1. Model Penelitian dan Pengembangan William W. Lee dan Diana L. Owens (2004) (Sumber: Lee & Owens, 2004: xxviii)

Subjek penelitian ini yaitu 38 siswa kelas V SDN 3 Kepundungan. Syaodih Sukmadinata (2006:209) menyebutkan bahwa SSR (*Single Subject Research*) adalah penelitian terhadap 1 orang individu dalam keadaan tidak diberi perlakuan dan diberikan perlakuan serta dampaknya terhadap variabel yang diukur dilihat dari kedua keadaan tersebut. Penelitian serupa dilakukan oleh Wicaksono, M. A (2018) dalam penelitian pengembangannya berupa suplement yang diterapkan di 30 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket. Observasi bertujuan untuk kebutuhan alat penunjang media dan juga minat belajar siswa saat menerima materi saat mata pelajaran muatan lokal bahasa using. Wawancara dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dan media dalam belajar. Angket bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. *Pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk menguji efektivitas media. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diolah dari hasil observasi dan wawancara berupa paragraf deskriptif. Data kuantitatif diolah dari penilaian kelayakan media melalui angket oleh para ahli. Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai tes untuk melihat efektivitas media pembelajaran.

HASIL

Konten media pembelajaran interaktif terdiri dari materi sejarah kabupaten banyuwangi, bahasa, tari tradisional, adat istiadat, dan objek wisata. Rincian produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan terdiri dari tampilan awal, petunjuk, tujuan pembelajaran, menu materi, petunjuk kuis, kuis, hasil, dan *closing*.



Gambar 2. Tampilan materi sejarah



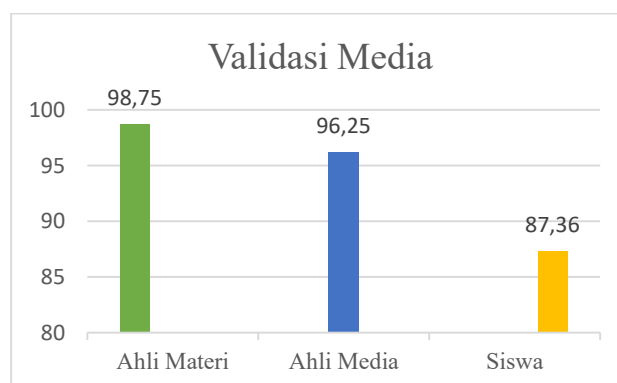
Gambar 3. Tampilan materi adat istiadat

Sebelum implementasi produk, media pembelajaran interaktif akan keefektifan oleh para ahli. Kriteria tingkat keberhasilan yang digunakan adalah tingkat keberhasilan menurut Arikunto.

Kategori	Prosentase	Kualifikasi
A	80-100	Efektif
B	60%-79%	Cukup Efektif
C	40%-59%	Kurang Efektif
D	0%-39%	Tidak Efektif

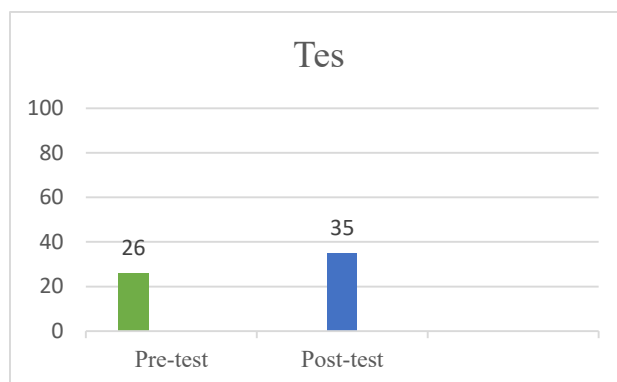
Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan (Arikunto, 2000)

Tingkat kevalidan dari penilaian ahli materi sebesar 98,75%, ahli media sebesar 96,25% dan dari 38 siswa sebesar 87,36%. Penilaian tersebut menunjukkan media pembelajaran interaktif layak dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Implementasi yang akan dilakukan pada 38 siswa untuk melihat efektivitas media yang dikembangkan, peneliti memberikan tes setelah menggunakan media untuk melihat target hasil belajar.



Gambar 4. Hasil validasi media

Dari hasil implementasi, nilai sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif siswa telah mencapai target hasil belajar yaitu dari 38 siswa sebanyak 26 siswa telah mencapai kkm, dan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif siswa telah mencapai target hasil belajar yaitu dari 38 siswa sebanyak 35 siswa telah mencapai kkm. Dapat disimpulkan siswa kelas V SDN 3 Kepundungan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif mengalami penambahan siswa yang mendapatkan target nilai hasil belajar.



Gambar 5. Hasil implementasi media

PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan pada semua jenjang pendidikan, kemampuan guru dalam menguasai kelas yang dimana siswanya memiliki karakter yang berbeda-beda membutuhkan alat bantu belajar seperti media pembelajaran interaktif untuk memfokuskan siswa pada saat guru menerangkan materi pelajaran. Menurunnya minat belajar anak dalam membudayakan budaya nenek moyangnya sendiri sangatlah diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

Temuan pada penelitian ini sejalan dengan beberapa temuan pada penelitian yang serupa lainnya. Handayani, S. N (2018) menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran efektif untuk membantu belajar mandiri siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Yusuf, W. L (2018) menyatakan hal sama bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dengan bantuan multimedia pembelajaran. Supardi, S. U (2015) mengungkapkan bahwa penumbuhan minat belajar dapat dimulai dari fasilitas media belajar yang memadai

Senada dengan hasil penelitian Indahini, R. S (2018) menyebutkan bahwa multimedia pembelajaran khususnya berbasis blended dapat mendukung peningkatan proses pembelajaran. Admaja, A. M (2018) menjelaskan hasil penelitiannya disimpulkan efektif terhadap peningkatan hasil belajar. Temuan tersebut sejalan dengan temuan Wijaya, A. R (2018) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran terbukti efektif untuk melampaui kriteria ketuntasan minimal hasil belajar mahasiswa.

Media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan lebih tahan lama dan bisa digunakan berkali-kali daripada buku teks yang mudah rusak. Tampilan media pembelajaran juga lebih dinamis daripada buku teks yang monoton. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan didesain semenarik mungkin, dan berisi game yang dapat membuat siswa menyegerkan otaknya dengan bermain game saat pelajaran mulai terasa membosankan.

Media pembelajaran interaktif mampu membuat siswa mengendalikan konsentrasi belajar secara langsung melalui teknologi komputer. siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran akan mengalami pembelajaran yang bermakna dan informasi yang diterima akan disimpan dalam memori jangka panjang. Teori konstruktivisme mengatakan belajar adalah sebuah proses aktif, dimana siswa aktif dalam mengkonstruksikan belajarnya melalui berbagai indera.

Belajar adalah membantu siswa mengkonstruksikan makna sendiri, bukan "mendapatkan jawaban yang benar" karena teori konstruktivisme melatih siswa untuk mendapatkan jawaban yang benar tanpa benar-benar memahami konsepnya (Muijs & Reynolds, 2009). Kualitas dan interaksi teknologi adalah satu-satunya fitur desain yang memprediksi konstruksi pengetahuan pelajar,

sementara dukungan sosial di antara latar belakang pelajar (Kintu & Kagambe 2017). Dari situlah peran media akan dapat menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap kekayaan warisan nenek moyang yang ada sebelumnya.

Media pembelajaran interaktif yang berisi materi sejarah, tarian, adat istiadat, bahasa, dan juga wisata ini didesain semenarik mungkin dan semudah mungkin untuk dapat dipahami oleh siswa siswi kelas V, didalam materi bahasa terdapat narasi yang dapat memudahkan siswa memahami bagaimana cara pelafalan bahasa using yang benar. Media ini menarik minat belajar siswa dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks. Hal ini terbukti dengan hasil uji lapangan dengan menggunakan media teks bacaan dan menggunakan media pembelajaran interaktif terdapat perbedaan hasil belajar.

Penelitian dilakukan secara bertahap, yaitu dilakukan uji coba dengan memberikan soal tanpa diberikan media pembelajaran interaktif. Nilai tes awal dari 38 siswa terdapat 26 siswa yang lulus sesuai KKM. Uji coba kepada 38 siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lalu kemudian diberikan tes yang sama dengan tes awal. Nilai tes dari 38 siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif ini bertambah menjadi 35 siswa yang lulus sesuai KKM.

Hasil uji coba tersebut menunjukkan media pembelajaran interaktif efektif dalam memecahkan permasalahan minat belajar siswa. Rendahnya minat belajar dalam materi muatan lokal bahasa uing dapat mempengaruhi nilai akademik siswa. Jika siswa tidak berminat mempelajari budayanya, otomatis siswa tidak akan menerima informasi apapun dari materi yang dipelajari. Jika anak tidak menerima informasi apapun, otomatis akan berpengaruh terhadap nilai akademik.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat menjawab permasalahan yang ada di lapangan, terbukti terdapat peningkatan nilai akademik siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini menunjukkan siswa lebih tertarik dan antusias membaca dan mengingat materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan berupa media pembelajaran interaktif yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran serta efektif dalam membantu menyelesaikan permasalahan rendahnya minat anak terhadap mengenal budaya dan adat istiadat daerahnya sendiri. Tingkat kevalidan multimedia tutorial dari penilaian ahli materi sebesar 98,75%, penilaian dari ahli media sebesar 96,25%, dan penilaian dari siswa sebesar 87,36%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan valid dan layak digunakan.

Dari hasil implementasi untuk melihat efektivitas media melalui *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan nilai. Dari 38 siswa terdapat 26 siswa yang mencapai KKM sebelum menggunakan media dan terdapat 35 siswa mencapai KKM sesudah menggunakan media. Hasil tersebut menjelaskan bahwa siswa lebih dapat memahami dan mengingat materi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif daripada hanya menggunakan buku sehingga terdapat peningkatan nilai setelah menggunakan media.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Wicaksono, M. A., Sihkabuden., Husna, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Yang Berupa Supplement Pada Muatan Lokal Khas Ngawi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1 (2) 133-140. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3716>
- Djamarah, S. B. Dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1). 71-81. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/86>
- Ali, Muhammad. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Proyek PGSM Dikti.
- Indahini, R. S., Sulton., Husna, A. (2018) Pengembangan Multimedia Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X Smk, 1 (2) 141-149. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3730/2779>
- Hofmann, J. (2014). *Solutions to the top 10 challenges of blended learning*. United states: InSync Training, LLC.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia -Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Kintu, M. J., Zhu, C., & Kagambe, E. (2017). Blended learning effectiveness: the relationship between student characteristics, design features and outcomes. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 7. Retrieved from <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0043-4>
- Muijs, Daniel, & Renold, F. (2009) *Effectiveness and disadvantage in education. Can a focus on effectiveness aid equity in education?* In, Raffo, Carlo, Dyson, Alan, Gunter, Helen, Hall, Dave, Jones, Lisa and Kalambouka, Afroditi (eds.) *Education and Poverty in Affluent Countries*. Abingdon, GB, Routledge.
- Yusuf, W. L., & Adi, E. P. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa Dengan Sandhangan Kelas Iv Sd. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 94-98. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/4095>
- Syaodih Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Handayani, S. N., Sihkabuden, S., & Praherdhiono, H. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Karang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1) 63-70. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3412/2183>
- Admaja, A. M., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Tutorial Untuk Guru Dalam Mengembangkan Software Tes Berbasis Komputer. *Jinotep (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 63-68. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/6900>
- Wijaya, A. R., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Topik Kolonialisme Dan Imperialisme Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii. *Jinotep (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 38-42. Retrieved from <Http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jinotep/Article/View/6904/3485>