

Pengembangan Multimedia Keberagaman Budaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Irene Itlay*, Dhian Dwi Nur Wenda, Abdul Aziz Hunaifi

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

*Corresponding Author: itlayirene8@gmail.com

Article History

Received : June 06th, 2026

Revised : June 27th, 2026

Accepted : July 28th, 2026

Abstract: Pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar memerlukan media yang mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami keragaman budaya Indonesia. Namun, pembelajaran di kelas masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran keberagaman budaya bagi siswa kelas IV sekolah dasar serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN Mojoroto 2 Kota Kediri dengan subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu guru kelas IV, dan siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas rata-rata 94% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan memperoleh persentase 88% dari guru, 91% pada uji coba kelompok kecil, dan 89% pada uji coba kelompok besar dengan kategori sangat praktis. Keefektifan multimedia ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik dengan ketuntasan klasikal mencapai 100% pada uji coba kelompok besar. Dengan demikian, multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan dinyatakan *valid, praktis, dan efektif*, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar.

Keywords: ADDIE, IPS, Keberagaman Budaya, Multimedia Pembelajaran, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik, termasuk dalam menanamkan pemahaman mengenai keberagaman budaya Indonesia (Arsyad, 2020). Pendidikan multikultural sejak dini diperlukan agar peserta didik mampu mengenali, menghargai, dan menghormati perbedaan suku, bahasa, adat istiadat, serta budaya sebagai identitas bangsa (Wulandari, 2022). Penanaman nilai keberagaman budaya tidak hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter toleransi, empati, gotong royong, dan persatuan dalam kehidupan sehari-hari (Yaumi, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran keberagaman budaya akan lebih bermakna apabila didukung oleh media yang mampu memberikan pengalaman belajar secara konkret dan interaktif (Mayer, 2019). Multimedia interaktif mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga peserta didik dapat belajar melalui berbagai aktivitas yang menarik (Munir, 2019). Penggunaan multimedia juga terbukti membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Ningsih & Riyanto, 2020). Dengan demikian, multimedia interaktif menjadi salah satu alternatif media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Mojoroto 2, pembelajaran keberagaman budaya masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik cenderung pasif selama mengikuti pembelajaran. Materi yang bersifat abstrak menyebabkan peserta

didik mengalami kesulitan memahami konsep apabila tidak didukung media visual yang menarik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah masih belum optimal sehingga pengalaman belajar peserta didik belum maksimal.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui video, gambar, animasi, dan permainan edukatif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Fitriyani dkk. (2020) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, Putra dan Indriani (2021) menjelaskan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih bermakna. Penelitian Pranoto dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berbasis animasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar.

Analisis dokumen hasil belajar menunjukkan bahwa dari 17 peserta didik kelas IV terdapat 10 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM 70 dengan rata-rata kelas sebesar 65. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Arsyad, 2020). Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah mengembangkan multimedia interaktif pada materi keberagaman budaya. Arsyad (2020) menjelaskan bahwa multimedia mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik. Penelitian Toma dan Reinita (2023) membuktikan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya memperoleh kategori sangat valid dan efektif digunakan pada pembelajaran sekolah dasar. Hasil penelitian Aisyah, Trisniawati, dan Rhosyida (2024) juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan Canva mampu meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penerapan multimedia interaktif masih menghadapi beberapa kendala, terutama keterbatasan sarana dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran (Ningsih & Riyanto, 2020). Munir (2019) menegaskan bahwa penggunaan multimedia harus didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat agar mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran keberagaman budaya diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan sikap toleransi peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 terhadap keberagaman budaya Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009). Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, yang digunakan secara sistematis untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Branch, 2009). Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN Mojoroto 2 Kota Kediri. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 yang berjumlah 17 peserta didik. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu guru kelas IV, serta 17 siswa kelas IV. Uji coba produk dilakukan secara bertahap, yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 17 siswa.

Prosedur penelitian mengikuti tahapan model ADDIE. Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan pembelajaran. Tahap *Design* meliputi penyusunan storyboard, penyusunan materi, desain tampilan multimedia, penyusunan instrumen penelitian, serta penyusunan soal evaluasi. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan multimedia pembelajaran, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta direvisi berdasarkan saran validator. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk mengevaluasi hasil pengembangan berdasarkan data validitas,

kepraktisan, dan keefektifan sebagai dasar penyempurnaan produk.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil validasi ahli, respons guru, dan respons siswa dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan kategori kevalidan dan kepraktisan, sedangkan data hasil tes dianalisis berdasarkan

persentase ketuntasan belajar klasikal untuk menentukan keefektifan multimedia pembelajaran. Data kevalidan diperoleh melalui angket validasi yang diberikan kepada para ahli dengan menggunakan skala penilaian (skala Likert). Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kevalidan adalah sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor oleh validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Pedoman Penilaian Kevalidan

Presentase	Kategori validitas	Keterangan
86% - 100%	Sangat valid	Sangat baik digunakan
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
56% - 70 %	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
25% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Analisis data kepraktisan dilakukan secara kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$PK = \frac{\text{Jumlah skor oleh validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Ket.

PK = Presentase Kepraktisan

Hasil persentase yang diperoleh dari angket kepraktisan selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Persentase tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori tingkat kepraktisan yang telah ditetapkan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Kategori kepraktisan media yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Pedoman Penilaian Kepraktisan

Presentase	Kategori validitas	Keterangan
86% - 100%	Sangat valid	Sangat baik digunakan
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
56% - 70 %	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
25% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Hasil rata-rata tersebut kemudian dijadikan dasar untuk menentukan tingkat keefektifan multimedia dalam mendukung proses pembelajaran, menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NR = \frac{\text{Jumlah nilai hasil belajar tiap siswa}}{\text{Jumlah siswa yang diuji}} \times 100$$

Ket.

NR= Nilai rata-rata

Hasil persentase ketuntasan belajar yang diperoleh dari tes hasil belajar selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Persentase tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori tingkat

keefektifan yang telah ditetapkan untuk mengetahui tingkat efektivitas multimedia pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kategori keefektifan media yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Pedoman Penilaian Keefektifan

Presentase Keefektifan (%)	Kategori
0% - 20%	Tidak efektif
21% - 40%	Kurang efektif
41% - 60%	Cukup efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di SDN Mojoroto 2 Kota Kediri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV diketahui bahwa pembelajaran materi keberagaman budaya masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran interaktif yang memadukan gambar, video, audio, dan animasi belum tersedia sehingga penyampaian materi belum optimal. Analisis hasil belajar menunjukkan bahwa dari 17 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM 70 dengan rata-rata kelas sebesar 65. Hasil tersebut menunjukkan perlunya pengembangan multimedia pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya

Tahap Design

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan perancangan multimedia pembelajaran keberagaman budaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Tahap ini meliputi penyusunan materi sesuai capaian pembelajaran, penyusunan storyboard, desain tampilan antarmuka, penyusunan soal evaluasi, serta pemilihan gambar, audio, video, dan animasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Multimedia dirancang menggunakan aplikasi yang mendukung penyajian materi secara interaktif sehingga peserta didik dapat belajar melalui menu materi, video pembelajaran, permainan edukatif, dan evaluasi. Tahap *design* merupakan tahap perancangan multimedia pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap

ini disusun rancangan media yang meliputi penyusunan alur (storyboard), struktur menu, tampilan antarmuka (interface), pemilihan warna, jenis huruf, ikon, gambar, audio, video, animasi, serta navigasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Materi keberagaman budaya disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, kemudian dikembangkan ke dalam beberapa menu utama, yaitu beranda, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, materi, video pembelajaran, permainan (*game*), evaluasi, profil pengembang, dan daftar pustaka. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Rancangan multimedia dibuat dengan mengintegrasikan berbagai unsur media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, serta mudah digunakan. Setiap menu dirancang menggunakan tombol navigasi yang memudahkan peserta didik berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya. Desain multimedia juga memperhatikan aspek keterbacaan, konsistensi tampilan, serta kemudahan penggunaan agar mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain memperhatikan aspek visual, perancangan multimedia juga disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar agar materi mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari. Hasil rancangan pada tahap ini menjadi acuan dalam proses pengembangan produk pada tahap *development*, sehingga multimedia yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna.





Gambar 1. Desai Multimedia PPT

Gambar 1 menunjukkan tampilan halaman utama multimedia pembelajaran yang berisi menu navigasi menuju materi, video pembelajaran, permainan edukatif, evaluasi, petunjuk penggunaan, profil pengembang, dan daftar pustaka. Halaman beranda dirancang dengan tampilan yang menarik menggunakan kombinasi warna, ilustrasi budaya Indonesia, serta tombol navigasi yang mudah dioperasikan oleh peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Tahap Development

Tahap *development* merupakan tahap pengembangan produk berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Produk yang dihasilkan berupa multimedia pembelajaran keberagaman budaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang memuat materi, video pembelajaran, gambar, audio, animasi, permainan edukatif, dan soal evaluasi dalam satu kesatuan media yang interaktif. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran, kebenaran konsep, kelengkapan materi, penggunaan bahasa, serta kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, desain antarmuka, navigasi, keterbacaan teks, pemilihan warna, kualitas gambar, audio, animasi, kemudahan penggunaan, serta fungsi setiap menu dalam multimedia. Hasil penilaian dari kedua validator menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek isi maupun aspek media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Meskipun memperoleh kategori sangat valid, validator tetap memberikan beberapa saran sebagai bahan penyempurnaan produk. Revisi

yang dilakukan meliputi penyempurnaan tampilan antarmuka agar lebih menarik, perbaikan penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, penambahan petunjuk penggunaan multimedia agar lebih mudah dipahami, serta penyempurnaan beberapa materi dan ilustrasi sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih jelas. Setelah seluruh saran dari validator diakomodasi, multimedia dinyatakan layak untuk dilanjutkan pada tahap implementasi.

Tabel 3. Hasil Kevalidan Media

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	95%	Sangat Valid
Ahli Media	90%	Sangat Valid
Rata-rata	94%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran memperoleh kategori sangat valid. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa isi materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, sedangkan desain media telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, dan interaktivitas. Dengan demikian, multimedia pembelajaran keberagaman budaya dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari para validator.

Tahap Implementation

Setelah multimedia pembelajaran dinyatakan valid melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, produk selanjutnya diimplementasikan kepada peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri. Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia ketika digunakan dalam proses pembelajaran serta memperoleh gambaran mengenai kemudahan penggunaan media oleh guru dan peserta didik. Uji coba dilakukan secara bertahap, yaitu melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Selama proses pembelajaran, peserta didik menggunakan multimedia untuk mempelajari materi

keberagaman budaya, mengamati video pembelajaran, mengerjakan permainan edukatif, serta menyelesaikan soal evaluasi yang tersedia pada media.

Kepraktisan multimedia diukur menggunakan angket respons guru dan peserta didik. Penilaian guru meliputi aspek kemudahan pengoperasian, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kejelasan penyajian materi, serta kebermanfaatan media dalam membantu proses pembelajaran. Sementara itu, penilaian peserta didik mencakup aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kejelasan materi, kemudahan navigasi, serta tingkat ketertarikan peserta didik selama menggunakan multimedia.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia memperoleh persentase 88% berdasarkan respons guru dengan kategori sangat praktis. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis, sedangkan pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik memahami materi keberagaman budaya.

Tabel 4. Hasil Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Kategori
Guru	88%	Sangat Praktis
Kelompok Kecil	91%	Sangat Praktis
Kelompok Besar	89%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4, multimedia pembelajaran memperoleh kategori sangat praktis pada seluruh tahapan uji coba. Tingginya persentase kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan, petunjuk penggunaan dapat dipahami dengan baik, serta fitur-fitur yang tersedia mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Selain itu, peserta didik memberikan respons positif karena multimedia menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan permainan edukatif yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran keberagaman budaya dinyatakan praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Selain untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia, pada tahap uji coba kelompok kecil juga dilakukan pengukuran keefektifan produk melalui pemberian pre-test

dan post-test. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran keberagaman budaya. Hasil uji coba terbatas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan multimedia.

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan setelah multimedia pembelajaran direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan awal multimedia sebelum diterapkan pada uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada 4 Juni 2026 di SDN Mojoroto 2 Kota Kediri dengan melibatkan 4 peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian. Sebelum menggunakan multimedia pembelajaran, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan *pre-test* yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai untuk mengukur kemampuan awal pada materi keberagaman budaya. Selanjutnya, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia yang dikembangkan melalui aplikasi Canva. Multimedia menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan permainan edukatif sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dan mandiri. Selama pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk mengamati materi, mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan informasi, melakukan pembuktian terhadap hasil yang diperoleh, serta menarik kesimpulan berdasarkan materi yang dipelajari.

Pada akhir kegiatan pembelajaran, peserta didik diberikan *post-test* dengan bentuk soal yang sama untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan multimedia pembelajaran keberagaman budaya. Hasil pre-test dan post-test pada uji coba kelompok kecil selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan awal multimedia yang dikembangkan sebelum diimplementasikan pada uji coba kelompok besar.

Tabel 5. Hasil Keefektifan Uji Terbatas

Indikator	Pre-test	Post-test
Rata-rata nilai	45	67
Jumlah siswa tuntas	3	6
Persentase ketuntasan	30%	60%

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai *pre-test* sebesar 45 meningkat menjadi 67 pada post-test. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar

juga meningkat dari 3 peserta didik (30%) menjadi 6 peserta didik (60%) setelah menggunakan multimedia pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia. Uji coba kelompok besar dilaksanakan setelah multimedia pembelajaran direvisi berdasarkan hasil evaluasi pada uji coba kelompok kecil. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia pembelajaran pada skala yang lebih luas dengan melibatkan 17 peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal pada materi keberagaman budaya. Selanjutnya, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia yang telah dikembangkan, kemudian diberikan *post-test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah menggunakan multimedia pembelajaran.

Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran keberagaman budaya. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 60,59 pada *pre-test* menjadi 81,76 pada *post-test*. Selain itu, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 10 peserta didik (58,82%) pada *pre-test* menjadi 17 peserta didik (100%) pada *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia.

Tabel 6. Hasil Keefektifan Uji Luas

Indikator	Pre-test	Post-test
Rata-rata nilai	60,59	81,76
Jumlah siswa tuntas	10	17
Persentase ketuntasan	58,82%	100%

Berdasarkan Tabel 5, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar maupun persentase ketuntasan belajar peserta didik setelah penggunaan multimedia pembelajaran keberagaman budaya. Ketuntasan klasikal yang mencapai 100% menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan permainan edukatif mampu membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya secara lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE memungkinkan setiap tahapan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk sehingga menghasilkan multimedia yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV (Branch, 2009). Pengembangan media yang didasarkan pada analisis kebutuhan pembelajaran mampu menghasilkan produk yang lebih relevan dengan kondisi nyata di kelas (Sugiyono, 2022).

Hasil validasi memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa multimedia telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan desain media. Tingginya tingkat validitas menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran serta karakteristik peserta didik sekolah dasar (Arsyad, 2020). Selain itu, tampilan multimedia yang memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi interaktif memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Munir, 2019). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Toma dan Reinita (2023) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif pada materi keberagaman budaya memperoleh kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar (Toma & Reinita, 2023). Temuan tersebut juga didukung oleh penelitian Aisyah, Trisniawati, dan Rhosyida (2024) yang menunjukkan bahwa multimedia berbasis Canva memperoleh tingkat validitas yang tinggi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar (Aisyah et al., 2024).

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia memperoleh persentase sebesar 88% berdasarkan respons guru, 91% pada uji coba kelompok kecil, dan 89% pada uji coba kelompok besar dengan kategori sangat praktis. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia mudah dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Arsyad, 2020). Peserta didik juga memberikan respons positif karena multimedia menyajikan materi secara interaktif melalui kombinasi gambar, video, audio, animasi, dan permainan edukatif

sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Mayer, 2019). Kemudahan penggunaan media merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan implementasi teknologi dalam proses pembelajaran (Munir, 2019). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fitriyani dkk. (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Fitriyani et al., 2020). Penelitian Putra dan Indriani (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Putra & Indriani, 2021).

Keefektifan multimedia ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil, rata-rata nilai meningkat dari 45 menjadi 67, sedangkan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 30% menjadi 60% setelah peserta didik menggunakan multimedia pembelajaran. Setelah dilakukan penyempurnaan produk, hasil uji coba kelompok besar menunjukkan peningkatan yang lebih optimal dengan rata-rata nilai meningkat dari 60,59 menjadi 81,76, serta ketuntasan belajar mencapai 100%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran mampu membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya secara lebih baik melalui penyajian informasi yang konkret dan interaktif (Mayer, 2019). Penyajian materi dalam bentuk visual dan audiovisual dapat mengurangi beban kognitif peserta didik sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat (Mayer, 2019).

Peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh karakteristik multimedia yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif melalui berbagai aktivitas, seperti mengamati video, membaca materi, memainkan permainan edukatif, serta mengerjakan evaluasi secara mandiri. Aktivitas belajar yang beragam mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Arsyad, 2020). Selain meningkatkan aspek kognitif, multimedia pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Yaumi, 2020). Hasil penelitian ini memperkuat temuan Pranoto dkk. (2023) yang menyatakan bahwa multimedia berbasis animasi

mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar (Pranoto et al., 2023). Temuan tersebut juga didukung oleh penelitian Ningsih dan Riyanto (2020) yang menjelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Ningsih & Riyanto, 2020).

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan telah memenuhi tiga indikator utama kualitas produk, yaitu valid, praktis, dan efektif. Produk tidak hanya layak digunakan berdasarkan penilaian ahli, tetapi juga memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik serta mampu meningkatkan hasil belajar hingga mencapai ketuntasan klasikal sebesar 100%. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran keberagaman budaya dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada materi keberagaman budaya, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik secara aktif (Branch, 2009).

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan multimedia pembelajaran keberagaman budaya untuk siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Tingkat kevalidan produk memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia memperoleh persentase 88% berdasarkan respons guru, 91% pada uji coba kelompok kecil, dan 89% pada uji coba kelompok besar dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, yang ditandai dengan meningkatnya rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar hingga mencapai 100% pada uji coba kelompok besar. Dengan demikian, multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses

pembelajaran di sekolah dasar karena mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN Mojoroto 2 Kota Kediri yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas IV, validator ahli materi dan ahli media, serta seluruh peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri yang telah berpartisipasi dan memberikan dukungan selama proses penelitian. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah memberikan masukan, bantuan, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Aisyah, N., Trisniawati, T., & Rhosyida, N. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45–56.
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis software Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122–2132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Ayunda, Y. S., & Fitria, Y. (2022). Desain multimedia interaktif berbantu Macromedia Flash 8 untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3086–3092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1635>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Firdaus, R., & Firdaus, R. (2024). Implementation of the ADDIE model for developing multimedia learning media and gamification on space objects material in elementary school. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 5(4), 365–373. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.4.2307>
- Fitriyani, E., Suryani, N., & Widyastuti, I. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap partisipasi aktif peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 120–128.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Muharani, A., & Desyandri. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12648–12652. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3836>
- Munir. (2019). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Ningsih, D., & Riyanto, Y. (2020). Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 45–55.
- Nurkhodri, M., & Dafit, F. (2022). Development of PowerPoint-based interactive media on Theme 8 Subtheme 1 in elementary school. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.51217>
- Oktavia, N., & Desyandri. (2020). Validitas dan praktikalitas pengembangan multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 pada pembelajaran tematik di kelas IV sekolah dasar Kota Padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112704>
- Pranoto, A., Sari, D. P., & Nugroho, R. (2023). Multimedia berbasis animasi dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1856–1867.
- Putra, R. A., & Indriani, F. (2021). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 215–224.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sukma, F. M., Ratnaningsih, A., & Suyoto. (2022). Development of learning videos

based on constructivistic learning theory on the theme of 8 areas I live in grade IV elementary school. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2).
<https://doi.org/10.51276/edu.v3i2.255>

Toma, Y., & Reinita, R. (2023). Pengembangan multimedia interaktif pada materi keberagaman budaya untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3210–3221.

Wahyuningsih, L., & Parmiti, D. P. (2023). 3D interactive multimedia with a contextual approach in English subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(3).
<https://doi.org/10.23887/ijee.v7i3.60473>

Yaumi, M. (2020). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.