

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “BUTIM” MATERI BUDAYA JAWA TIMUR UNTUK MEMPERKUAT PENDIDIKAN KARAKTER KELAS V SD

Anisa Fitri Lailatul Munawaroh

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (anisa.18029@mhs.unesa.ac.id)

Hendrik Pandu Paksi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media belajar yang hanya mengacu pada buku siswa sehingga tingkat inovasi perkembangan media belajar oleh tenaga pendidik masih rendah. Hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa rendah yang berdampak pada kurangnya pemahaman terkait nilai-nilai pendidikan karakter dalam penyampaian materi pelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan media interaktif BUTIM untuk memperkuat pendidikan karakter melalui materi keberagaman budaya Jawa Timur pada mata pelajaran PPKn. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Menghasilkan suatu produk yaitu media interaktif BUTIM, (2) Mengetahui tingkat kelayakan media interaktif BUTIM untuk memperkuat pendidikan karakter melalui materi keberagaman budaya Jawa Timur mata pelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek uji coba merupakan siswa kelas V Sekolah Dasar. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan hasil validasi media dan materi serta angket respon siswa. Dari penelitian ini, diperoleh hasil uji validasi media dengan persentase sebesar 88,64% yang termasuk dalam kategori sangat layak, kemudian hasil uji validasi materi dengan persentase 91,66% yang termasuk dalam kategori layak serta hasil angket respon siswa memperoleh persentase 89,77% dengan kategori sangat layak. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media interaktif BUTIM materi budaya Jawa Timur layak diterapkan di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, PPKn, Media Interaktif, Budaya Jawa Timur

Abstract

This research is motivated by the use of learning media which only refers to student books so that the level of innovation in the development of learning media by educators is still low. This causes low student learning motivation which has an impact on the lack of understanding regarding the values of character education in the delivery of subject matter. Based on these problems, the researchers developed BUTIM interactive media to strengthen character education through East Java cultural diversity material in Civics subjects. The aims of this research are: (1) to produce a product, namely BUTIM interactive media, (2) to determine the feasibility level of BUTIM interactive media to strengthen character education through the material of East Java cultural diversity in the subject of Civics for class V Elementary School. The type of research used is development research using the ADDIE model. The subjects of the experiment were fifth grade elementary school students. The data collection instrument in this study used the results of media and material validation as well as student response questionnaires. From this study, the results of the media validation test were obtained with a percentage of 88.64% which were included in the very feasible category, then the results of the material validation test with a percentage of 91.66% which were included in the appropriate category and the results of the student response questionnaires obtained a percentage of 89.77%. with a very decent category. From these results indicate that the application of interactive media BUTIM East Java cultural material is feasible to be applied in elementary schools.

Keywords: Development, PPKn, Interactive media, East Java Culture

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini mengalami proses peningkatan yang sangat signifikan sehingga akan berdampak pada segala bidang dalam perkembangan suatu negara. Hal ini terjadi juga pada bidang pendidikan yang akan ikut serta berdampak karena perkembangan

teknologi. Dewasa ini dunia pendidikan mengalami banyak perubahan dan peningkatan dalam penerapannya. Seperti yang diketahui kemajuan teknologi di Indonesia sendiri telah berada pada era revolusi 4.0 yang berarti bahwa kemajuan teknologi sudah sangat berkembang dari sebelumnya. Teknologi pada era revolusi 4.0 mencerminkan bahwasannya teknologi serba digital

yang dapat diakses melalui gawai. Adanya kemajuan teknologi ini memberi dampak positif bagi bidang pendidikan terutama dalam penerapan pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat dan pesat ialah ada faktor pendorong utama adanya perkembangan ini yaitu dengan munculnya wabah pandemi covid-19 yang melanda di Indonesia. Munculnya pandemi ini membuat semua kegiatan di segala bidang terpaksa berhenti untuk sementara waktu tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Dampak dalam bidang pendidikan dengan adanya wabah pandemi ini ialah kegiatan belajar tatap muka harus segera dihentikan untuk sementara waktu sehingga pelajaran dilakukan secara daring atau dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan adanya ketentuan. Keputusan ini juga tercantum dalam Surat Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/ Kb/ 2021 Nomor 384 Tahun 2021 yang menyatakan bahwa pembelajaran dapat dilaksanakan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau bisa dilaksanakan pembelajaran tatap muka (PTM) akan tetapi dengan pembatasan kapasitas sehingga berdampak dengan muncul adanya perubahan kegiatan belajar mengajar.

Adapun perubahan dapat dilihat mulai dari pembuatan RPP daring dengan modifikasi alokasi waktu dan langkah - langkah pembelajaran, media belajar dengan adanya inovasi - inovasi baru yang bertujuan agar peserta didik tetap bisa mencapai tujuan pembelajaran hingga pada alat evaluasi pembelajaran. Semua perubahan yang ada pastinya harus disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik. Kondisi inilah yang secara tidak langsung membuat perkembangan teknologi semakin berkembang. Semua perubahan yang ada dalam bidang pendidikan dapat teratasi dengan adanya kontribusi teknologi. Hal ini dapat dilihat dengan adanya inovasi - inovasi baru yang terus tumbuh terkhususnya dalam pembuatan media pembelajaran.

Menurut Satrianawati (2018) mengatakan bahwa media belajar merupakan suatu perantara dalam proses pembelajaran dan lebih dikenal sebagai alat grafis, fotografis atau elektronik yang berfungsi untuk menangkap kemudian diproses serta disusun kembali informasi yang didapat secara visual atau verbal. Pada suatu proses pembelajaran digunakan media yang berfungsi sebagai alat bantu proses transfer materi kepada siswa. Hal ini selaras dengan (Ani Cahyadi, 2019) media pembelajaran merupakan suatu alat peraga yang digunakan sebagai perantara atau penghubung pesan dengan tujuan agar dapat merangsang pikiran serta minat belajar siswa sehingga proses belajar terjadi pada

diri siswa. Menurut (Arief S Sadiman et al., 2012) berpendapat yang sama yaitu media merupakan segala sesuatu yang berfungsi dalam penyaluran pesan antara pengirim dan penerima sehingga adanya rangsangan minat serta perhatian siswa yang menimbulkan adanya proses belajar. Penggunaan media belajar menjadi faktor utama untuk menentukan proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tidaknya. Adanya penggunaan media belajar diharapkan dalam penyampaian materi dapat tersampaikan dengan baik dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dibuat. Seiring dengan berkembangnya teknologi media belajar juga mengalami perubahan dalam penerapannya. Jika dulu media belajar hanya tersaji dalam bentuk offline saja sekarang media belajar dapat diaplikasikan dalam bentuk online sesuai dengan perubahan kegiatan belajar di era pandemi.

Adapun salah satu media belajar yang dapat diterapkan di era pandemi adalah media interaktif yang didalamnya berisi gabungan beberapa komponen penunjang yang terdiri dari gambar, teks, audio, audio visual yang dirangkai sedemikian rupa sehingga nampak lebih menarik dan digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Novia Lestari, 2020) media interaktif merupakan beberapa kombinasi dari banyak media seperti suara, teks, cerita dan gambar yang menimbulkan adanya kesan interaksi sehingga pembelajaran lebih aktif dan memungkinkan adanya respon siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut (Herman Dwi Surjono, 2017) media interaktif merupakan suatu media dengan adanya program pembelajaran yang memuat kombinasi antara video teks dan gambar dengan bantuan perangkat elektronik sehingga mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna media dapat berinteraksi secara aktif dalam program. Penerapan media interaktif dalam pembelajaran memiliki beberapa fungsi antara lain: (1) meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, (2) proses pembelajaran lebih interaktif, (3) mengatasi keterbatasan materi belajar yang begitu kompleks, (4) dapat meningkatkan keterampilan dan pengalaman yang baru bagi siswa.

Sedangkan fungsi media interaktif menurut Ani Cahyani (2019:21) terdiri dari tiga fungsi meliputi fungsi fiksatif, fungsi motivasi dan fungsi psikologis. Fungsi fiksatif yang berkaitan dengan suatu kemampuan media untuk merekam dan menyimpan suatu objek dan peristiwa sehingga dapat dibuka kembali dan digunakan pada masa yang akan datang. Fungsi motivasi berkaitan dengan tingkat kemenarikan suatu media dalam pembelajaran sehingga jika media yang diterapkan menarik bagi siswa maka motivasi belajar siswa juga akan mengalami peningkatan. Fungsi yang ketiga ialah

fungsi psikologis yang terdiri dari aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotorik. Aspek afektif ini erat hubungannya dengan psikologis siswa. Penerapan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk aspek kognitif berkaitan dengan pengetahuan baru siswa. Media interaktif memberikan pengalaman belajar yang baru karena adanya kombinasi dengan literasi digital yang sangat dekat dengan kehidupan siswa. Aspek yang ketiga adalah aspek psikomotorik yang berkaitan dengan hal fisik atau keterampilan siswa. Selain pengetahuan baru yang didapat dalam penggunaan media interaktif juga dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa.

Dalam penerapannya media interaktif dapat dikombinasikan dengan berbagai literasi digital. Salah satu penggunaan media interaktif berbantu layanan *googke slides*. Google Slides merupakan suatu program yang disediakan oleh layanan google sejak tahun 2006 dan dapat digunakan untuk membuat presentasi pembelajaran. Google slides merupakan software yang menyajikan pembuatan presentasi secara online sehingga dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital (Ajeng et al., 2021)Be. Penggunaannya google slides dapat diakses melalui smartphone, laptop dan komputer dengan menggunakan akun google yang telah dibuat (Fakhriah et al., 2022). Adanya fitur - fitur yang beragam dapat dijadikan media belajar interaktif pada kegiatan belajar mengajar serta dalam jendela kerja google slides juga menyediakan fitur kolaborasi dengan link yang dapat dimanfaatkan dalam segala hal misalnya penerapan web game dan aplikasi belajar lain sehingga materi yang disajikan beragam.

Adanya inovasi baru dalam pembuatan media belajar tersebut merupakan bentuk tantangan baru bagi guru. Guru harus bisa menerapkan media belajar yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Akan tetapi dalam penerapannya media pembelajaran tidak hanya berfokus pada kebaharuan media saja namun perlu diperhatikan tujuan dan kebermanfaatannya yang dapat diperoleh baik bagi guru sebagai pendidik dan peserta didik sebagai tujuan utama dalam pembelajaran. Pembelajaran PPKn merupakan mata pelajaran wajib bagi peserta didik Sekolah Dasar. Menurut Sidurrahman dalam (Magdalena et al., 2020) pendidikan kewarganegaraan merupakan proses pendidikan demokrasi yang memiliki tujuan untuk mencetak pribadi warga negara yang dapat berpikir kritis dan bertindak secara demokratis dengan kesadaran bahwa demokrasi dapat menjamin hak kehidupan masyarakat. Mata pelajaran PPKn memuat nilai - nilai cinta tanah air, membentuk pribadi sebagai

warga negara yang paham akan hak dan kewajibannya serta pembentuk nilai pendidikan karakter.

Pengertian pendidikan karakter yang disampaikan oleh Lickona dalam (Sudrajat, 2011) mengatakan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu upaya yang disengaja dalam membantu seseorang untuk mendapatkan nilai - nilai estetika yang inti. Merujuk dengan definisi tersebut maka dapat dikatakan bahwa dengan adanya penerapan pendidikan karakter terlebih dalam pembelajaran maka siswa akan membentuk pribadi yang memiliki nilai - nilai positif dan mampu menerapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Adapun fungsi dengan adanya penerapan nilai - nilai pendidikan karakter adalah membantu generasi muda untuk tetap dapat mengontrol diri dari dampak perkembangan teknologi yang begitu pesat dengan bekal nilai - nilai moral yang terkandung didalamnya (Benninga et al., 2003).

Disinilah peran guru dibutuhkan untuk membantu membentuk nilai positif yang ada dalam pembelajaran PPKn. Untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang cinta tanah air, paham akan hak dan kewajiban serta memiliki nilai pendidikan karakter maka dalam penerapan pembelajaran PPKn seyogyanya harus mengedepankan minat belajar peserta didik.

Salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran PPKn ialah terkait keberagaman budaya di Indonesia. Tiap pulau di Indonesia tentunya memiliki budaya dan adat istiadat yang berbeda sehingga menyebabkan di Indonesia mempunyai keragaman budaya, sosial, dan suku bangsa (Putri Aprilia, 2021). Salah satu wilayah Indonesia yang kental akan budayanya ialah Jawa Timur. Jawa Timur merupakan suatu provinsi yang ada di Indonesia dengan letak di bagian timur Pulau Jawa.

Adapun budaya yang ada di Jawa Timur sangat beragam mulai dari adat istiadat, rumah adat, alat musik dan baju adat. Keragaman budaya tersebut terbentuk karena adanya tahapan adaptasi dan proses perkembangan kreativitas masyarakat pada lingkungannya (Widiyanto & Lutfiana, 2021). Keberagaman budaya yang ada di Jawa Timur memang seharusnya tetap dilestarikan agar budaya itu tidak terkikis dengan perkembangan zaman yang begitu pesat karena dirasakan dewasa ini materi tersebut semakin berkurang daya minatnya bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Bringin Bendo I dapat diketahui bahwa penyampaian materi mengacu pada buku pelajaran sehingga untuk materi khusus budaya Jawa Timur tidak dilakukan pembahasan secara mendalam melainkan secara umum. Serta penggunaan media pembelajaran pada masa pandemi covid-19 yang digunakan mengacu

pada buku dan disajikan tambahan dari bantuan youtube.

Adapun penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media interaktif BUTIM yang mana dapat digunakan sebagai inovasi baru bagi tenaga pendidik dalam pembelajaran yang menggunakan media dengan adanya penyesuaian kebutuhan materi pengajaran dan kondisi peserta didik. Selanjutnya tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil kelayakan media yang dikembangkan sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Manfaat dari penelitian ini secara teoritis dapat dijadikan tambahan informasi dan wawasan terkait bahasan yang ada bagi pihak pendidik, khususnya dalam penyampaian materi budaya Jawa Timur untuk memperkuat pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Selain itu memiliki manfaat bagi peserta didik untuk lebih mudah memahami dalam penyampaian materi terkait budaya Jawa Timur, meningkatkan motivasi belajar siswa dengan adanya inovasi dalam media pembelajaran serta membuat kegiatan belajar terkesan lebih bermakna karena materi yang disampaikan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan dapat memiliki ingatan jangka panjang terkait materi budaya Jawa Timur.

Manfaat penelitian bagi guru adalah dapat dijadikan inovasi baru dalam pengembangan media belajar interaktif terkhususnya pada pembelajaran daring. Serta bagi lembaga sekolah dapat meningkatkan proses pembelajaran terkait inovasi baru dalam media belajar interaktif pada pembelajaran daring.

Dengan berbagai tujuan dan manfaat yang telah dijelaskan, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan ini dengan judul "Pengembangan Media Interaktif BUTIM Budaya Jawa Timur Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter Kelas V SD". Dalam pengembangan media ini berisi terkait adat istiadat, rumah adat, pakaian adat, alat musik serta nilai-nilai positif yang terdapat dalam keberagaman budaya Jawa Timur.

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang mengatakan bahwa metode penelitian yang digunakan bertujuan untuk menghasilkan produk lalu kemudian akan dilakukan pengujian keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008). Model penelitian ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang terdapat 5 tahapan dalam pengembangannya ialah analysis, design, development, implementation and evaluation. Adapun untuk subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media interaktif "BUTIM" ini ialah siswa kelas V SDN

Bringin Bendo I yang berlokasi di Provinsi Jawa Timur, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua data yaitu data kualitatif merupakan data yang tidak diproses dalam bentuk angka namun diperoleh dari perolehan informasi. Adapun data kualitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari saran melalui ahli materi dan ahli media serta respon siswa setelah menerapkan media.

Data yang kedua yaitu data kuantitatif merupakan data yang dapat diukur dan diproses dalam bentuk angka. Adapun data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini didapat dari hasil perhitungan lembar validasi ahli media dan ahli materi serta data angket siswa dalam penerapan media pada saat proses pembelajaran.

Lembar validasi media dan materi digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media yang akan ditujukan kepada ahli bidang media dengan hasil penilaian dalam bentuk persentase. Lembar ini berisikan instrument penilaian yang ditujukan kepada validator dengan hasil yang dapat menunjukkan layak atau tidaknya media dapat diterapkan di Sekolah Dasar. Lembar angket peserta didik berisikan pernyataan terkait penerapan media BUTIM yang telah diterapkan dalam pembelajaran. Berisi beberapa pernyataan dengan adanya tanggapan jawaban "ya" atau "tidak" dalam bentuk tabel yang kemudian akan diisi oleh peserta didik sebagai bentuk dari hasil penerapan media interaktif BUTIM.

Teknik penelitian pengembangan media interaktif BUTIM ini menggunakan dua jenis analisis data terdiri dari analisis data kualitatif yang digunakan sebagai pengolah data hasil review media. Adapun pihak-pihak yang terlibat dalam analisis data kualitatif ini terdiri dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa yang digunakan sebagai perbaikan media yang diterapkan agar dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Dan yang kedua menggunakan analisis kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media dan materi serta hasil kuisioner yang diberikan kepada siswa dengan perhitungan skor hasil akhir melalui pembagian perolehan skor dan skor maksimal yang kemudian dikalikan dengan 100%.

Langkah selanjutnya setelah melakukan perhitungan analisis data kuantitatif dengan menggunakan rumus yang sudah dijelaskan, maka diperoleh persentase hasil kelayakan media interaktif BUTIM berbasis google slides yang kemudian hasil tersebut dijumlahkan dan dibandingkan dengan tujuan untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Berikut ini disajikan tabel hasil uji validasi kelayakan media dan materi serta hasil angket peserta didik yang sesuai dengan kriteria:

Persentase %	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61 % - 80%	Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis

Pada tahap awal dalam penerapan model ADDIE ini merupakan tahap dari pengumpulan informasi yang didapat melalui analisis beberapa aspek yang terdiri dari analisis pembelajaran, materi serta peserta didik. Adapun produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini ialah media interaktif “BUTIM” budaya Jawa Timur yang berbasis google slide dengan tujuan membantu guru dalam penyampaian materi pada siswa kelas V Sekolah Dasar terkait budaya Jawa Timur sehingga dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan dari perolehan data wawancara dan pengamatan dalam pembelajaran, peneliti menemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di era pandemi masih menggunakan buku siswa sebagai media belajar. Peserta didik tersebut mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan karena penyajian materi berupa teks dan bacaan saja. Hal ini berdampak pada tingkat motivasi belajar siswa. Pada era pandemi pembelajaran dilakukan dengan kombinasi antara tatap muka dan pembelajaran online (daring). Ketika pembelajaran secara online dilakukan guru memberikan materi melalui buku dan terkadang menambah informasi terkait materi belajar melalui youtube. Adapun sistematika penugasan diberikan oleh guru kemudian dikirim ke whatsapp guru. Pengembangan media interaktif “BUTIM” dapat dijadikan alternatif lain dalam pembelajaran dengan tujuan pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga berdampak pada tingkat motivasi belajar siswa serta pemahaman materi yang disampaikan.

Dalam pengembangan media interaktif “BUTIM” diperlukan adanya analisis materi. Adapun maksud dari analisis materi ini ialah dengan memilih materi yang sesuai dengan tingkatan dalam sekolah dasar. Peneliti melakukan analisis materi melalui buku siswa tematik kelas V SD. Peneliti memilih materi mata pelajaran PPKn terkait keberagaman sosial budaya masyarakat dengan Kompetensi Dasar 3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat dan 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat. Materi yang disajikan merupakan pengetahuan secara umum. Akan tetapi ketika tanya jawab terkait ragam budaya yang ada pada daerah

tempat tinggal yaitu Jawa timur, peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab.

Pengembangan media interaktif “BUTIM” dapat dijadikan sebagai alat bantu serta tambahan informasi terkait ragam budaya Jawa Timur. Hal ini bertujuan agar dalam penyampaian materi peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat karena berhubungan dengan kehidupan sehari - hari siswa.

Sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan oleh David Ausubel dalam (Nursalim et al., 2017) yang sering dikenal sebagai teori belajar bermakna. Teori ini menyatakan bahwa belajar merupakan proses pengaitan informasi baru dengan konsep yang sudah ada dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif ini berupa fakta - fakta yang ada dalam kehidupan sehari - hari siswa. Adapun materi yang dipilih berkaitan dengan lingkungan siswa seperti adat istiadat yang sering terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, ragam rumah adat Jawa Timur, ragam pakaian adat Jawa Timur, ragam alat musik yang digunakan dalam kegiatan adat istiadat serta adanya nilai positif yang dapat diterapkan dengan adanya keberagaman budaya Jawa Timur.

Design

Pada tahap design dalam penelitian ini merupakan proses yang bertujuan untuk merancang bagaimana produk yang akan dikembangkan dengan melihat dari tahapan analisis yang telah dilakukan. Rancangan media dapat berupa pembuatan beberapa slide berbantu web google slide yang berisi beberapa menu dan tentunya dibuat dengan memperhatikan faktor kemenarikan untuk karakteristik siswa. Setelah pembuatan slide pada google slide maka kemudian didesain melalui web canva serta untuk kesimpulan berbantu web chat forms otomatis dan untuk game berbantu web game wordwall.

Desain untuk pembuatan media “BUTIM” Budaya Jawa Timur terdiri dari 1) Pemilihan nama media yang akan digunakan dengan melihat materi belajar yaitu keberagaman budaya Jawa Timur. Peneliti menggunakan nama “BUTIM” yang merupakan akronim dari budaya Jawa Timur; 2) menentukan urutan slide yang disajikan dalam media “BUTIM”; 3) menentukan konsep yang akan diterapkan diantaranya terkait penggunaan gambar, font, pemilihan warna; 4) menentukan inti dari materi yang akan disajikan sehingga dalam penyampaian materi peserta didik akan lebih mudah memahami sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik; 5) menyiapkan chat form yang digunakan untuk kesimpulan pembelajaran; 6) merancang game yang digunakan dalam media “BUTIM”; 7) menyiapkan web yang akan digunakan dalam editing pembuatan media.

Adapun desain yang telah dirancang dalam pembuatan media “BUTIM” budaya Jawa Timur adalah sebagai berikut: 1) pada pembukaan media disajikan nama media yaitu “BUTIM” budaya Jawa Timur disertai dengan gambar yang mempresentasikan keberagaman budaya Jawa Timur; 2) slide berikutnya disajikan tampilan menu yang menunjukkan isi dari media yang terdiri dari petunjuk, profil pengembang, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, kesimpulan dan game; 3) slide berikutnya disajikan menu petunjuk yang berisi bagaimana cara menggunakan tombol - tombol dalam media “BUTIM”; 4) slide berikutnya disajikan profil pengembang yang berisi data diri dari peneliti; 5) slide berikutnya disajikan kompetensi dasar yang tentunya selaras dengan materi yang akan disampaikan; 6) slide berikutnya disajikan tujuan pembelajaran yang selaras dengan kompetensi dasar; 7) slide berikutnya disajikan menu materi yang terdiri dari adat istiadat, rumah adat, pakaian adat, alat musik dan nilai - nilai positif dari adanya keberagaman budaya Jawa Timur; 8) slide berikutnya penyampaian materi yang ada pada tiap - tiap menu materi yang disajikan dalam bentuk peta Jawa Timur; 9) slide berikutnya disajikan penjelasan pada pilihan peta terkait budaya Jawa Timur yang berupa gambar dan penjelasan; 10) slide berikutnya disajikan chat forms otomatis berbantu web yang didesain untuk kesimpulan pembelajaran; 11) slide berikutnya disajikan menu game berisi cara bermain dan pilihan game yang selaras dengan penyampaian materi budaya Jawa Timur.

Development

Pada tahapan ini peneliti mulai mengembangkan media “BUTIM” dengan melakukan beberapa tahapan pembuatan. Tahapan awal dalam pembuatan media yaitu memilih aplikasi web yang digunakan. Aplikasi web yang dipilih oleh peneliti ialah google slide untuk mendesain tata letak yang ada pada tiap slide, kemudian aplikasi chat forms otomatis untuk membuat tampilan kesimpulan pembelajaran, aplikasi web game wordwall untuk mendesain pembuatan game, kemudian canva untuk mendesain gambar, pemilihan jenis dan ukuran font serta mendesain semua slide pada media ‘BUTIM’.

Adapun pemilihan beberapa aplikasi web yang digunakan oleh peneliti karena dapat diakses melalui google sehingga memudahkan dalam proses pengeditan.

Langkah selanjutnya membuat slide pembuka yang menampilkan nama media yaitu “BUTIM” budaya Jawa Timur serta gambar yang mempresentasikan budaya Jawa Timur. Adapun tampilannya sebagai berikut:

Gambar 1. Tampilan slide pertama



Langkah selanjutnya ialah pembuatan slide menu yang berisikan tampilan isi dari media “BUTIM” budaya Jawa Timur yang berisikan petunjuk, profil pengembang, KD, tujuan pembelajaran, materi kesimpulan dan game. Pada slide selanjutnya pembuatan slide petunjuk penggunaan yang berisikan cara menggunakan beberapa tombol dari media “BUTIM” budaya Jawa Timur. Pada slide selanjutnya pembuatan slide profil pengembang yang berisikan data diri peneliti. Pada slide selanjutnya pembuatan slide Kompetensi Dasar yang sesuai dengan materi pembelajaran yaitu keberagaman budaya Jawa Timur. Pada slide selanjutnya pembuatan slide tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Dasar. Pada slide selanjutnya pembuatan beberapa slide yang berisi menu materi keberagaman budaya Jawa Timur serta nilai - nilai positif dari adanya keberagaman budaya Jawa Timur.

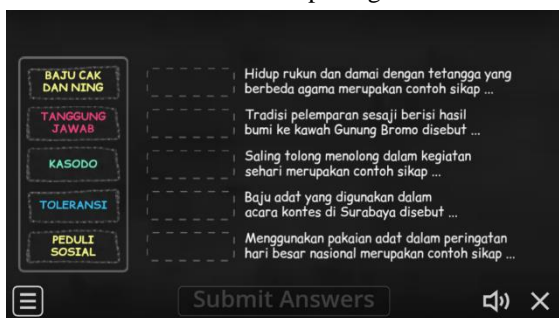
Adapun materi budaya Jawa Timur meliputi adat istiadat, rumah adat, pakaian adat, alat musik. Serta nilai - nilai positif meliputi tanggung jawab, religius, toleransi dan peduli sosial. Dalam penyampaian materi ini disajikan pula gambar yang sesuai dengan materi bertujuan agar menjadi objek penjasar bagi peserta didik.

Gambar 2. Tampilan isi materi media interaktif “BUTIM”



Pada slide selanjutnya ialah pembuatan chat forms otomatis yang berisi beberapa pertanyaan untuk kesimpulan pembelajaran dengan bantuan web google chat forms. Langkah terakhir ialah pembuatan slide game yang berisi beberapa soal dengan adanya penyesuaian materi pembelajaran berbantu aplikasi web *wordwall*.

Gambar 3. Tampilan game



Implementation

Pada tahap implementasi produk akan diuji kelayakannya yang terdiri dari uji validasi media, uji validasi materi serta diterapkan oleh peneliti kepada subjek uji coba yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar.

Pada uji validasi media, produk akan diuji apakah layak untuk diterapkan di SD. Peneliti memberikan angket dalam bentuk skala likert yang berisi 11 aspek penilaian untuk uji validasi media.

Pada uji validasi materi, produk akan diuji apakah layak atau tidak untuk diterapkan. Peneliti juga memberikan angket dalam bentuk skala likert yang berisi 12 aspek penilaian untuk uji validasi materi.

Pada uji coba subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Bringin Bendo I, peneliti memberikan angket dengan menjawab 11 pernyataan dengan jawaban “ya” atau “tidak” sesuai dengan tanggapan setelah menggunakan media “BUTIM” budaya Jawa Timur.

Evaluation

Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Pada tahapan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat persentase kelayakan media yang didapat dari hasil ahli uji validasi media dan hasil ahli uji validasi materi serta hasil respon peserta didik.

Hasil uji validasi media terdiri dari tiga komponen utama dalam penilaian, terdiri dari desain tampilan, penggunaan dan tulisan. Tiga komponen tersebut memiliki beberapa pernyataan yang akan didapat skor penilaian. Adapun hasil dari uji validasi media adalah sebagai berikut:

1) Komponen desain tampilan terdiri dari enam pernyataan penilaian. Hasil dari penilaian, tiga pernyataan mendapat skor 3 yang masuk dalam kategori “baik”. Pernyataan penilaian tersebut terdiri dari kesesuaian proporsi tata letak gambar dan teks, kejelasan gambar yang digunakan dan kejelasan menu pilihan media. Sedangkan untuk tiga pernyataan mendapat skor 4 yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Pernyataan penilaian tersebut

terdiri dari kemenarikan desain tampilan, kesesuaian pemilihan background dan penggunaan variasi warna sesuai dan menarik

- 2) Komponen penggunaan terdiri dari dua pernyataan penilaian yang mendapat skor 3 dengan kategori penilaian “baik”. Adapun pernyataan tersebut terkait kemudahan penggunaan media BUTIM dan kejelasan petunjuk penggunaan media BUTIM.
- 3) Komponen tulisan yang terdiri dari tiga pernyataan penilaian. Ketiga pernyataan tersebut mendapat skor 4 yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Adapun pernyataannya terkait kesesuaian pemilihan font, ketepatan ukuran font dan kejelasan huruf untuk dibaca.

Dari ketiga komponen tersebut, maka total hasil skor yang diperoleh mendapat skor sebesar 39. Setelah mendapat perolehan skor tersebut, maka akan dilakukan perhitungan melalui pembagian perolehan skor yang didapat dengan skor maksimal yang kemudian dikalikan dengan 100%.

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka skor untuk uji validasi media mendapat tingkat persentase sebesar 88,64% dengan kategori “sangat layak” maka media “BUTIM” dikatakan layak untuk diterapkan. Adapun saran/komentar dari validator diantaranya: 1) tambahkan audio/musik disertai pengaturan suara; 2) tambahkan narrator pada materi; 3) jika memungkinkan bisa ditambahkan contoh video, misalnya video upacara adat, kesenian dll.

Sedangkan hasil uji validasi materi terdiri dari empat komponen utama dalam penilaian, terdiri dari pembelajaran, kelayakan isi, kelayakan kebahasaan dan efektifitas. Empat komponen tersebut memiliki beberapa pernyataan yang akan didapat skor penilaian. Adapun hasil dari uji validasi materi adalah sebagai berikut:

- 1) Komponen pembelajaran terdiri dari empat pernyataan penilaian. Hasil dari penilaian, tiga pernyataan mendapat skor 4 yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Sedangkan satu pernyataan mendapat skor 3 yang masuk dalam kategori “baik”. Adapun pernyataan yang mendapat skor 4 terkait kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian game dengan materi pembelajaran, kemenarikan penyampaian materi. Sedangkan untuk pernyataan yang mendapat skor 3 terkait kemampuan materi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.
- 2) Komponen kelayakan isi terdiri dari tiga pernyataan penilaian. Hasil dari penilaian, dua pernyataan mendapat skor 3 yang masuk dalam kategori “baik”. Pernyataan penilaian tersebut terkait kejelasan materi yang disajikan dan penyusunan materi secara runtut

dan praktis. Sedangkan satu pernyataan mendapat skor 4 yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Pernyataan tersebut terkait kebenaran isi materi.

- 3) Komponen kelayakan kebahasaan terdiri dari tiga pernyataan penilaian. Hasil dari ketiga pernyataan mendapat skor 4 yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Pernyataan tersebut terdiri dari ketepatan penggunaan bahasa, keefektifan kalimat yang digunakan serta kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik.
- 4) Komponen efektifitas terdiri dari dua pernyataan penilaian. Hasil dari kedua pernyataan tersebut, satu pernyataan mendapat skor 4 yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Pernyataan tersebut terkait materi yang disajikan efektif diterapkan untuk peserta didik dan satu pernyataan mendapat skor 3 yang masuk dalam kategori “baik”. Pernyataan tersebut terkait media BUTIM praktis digunakan untuk memperkuat pendidikan karakter peserta didik.

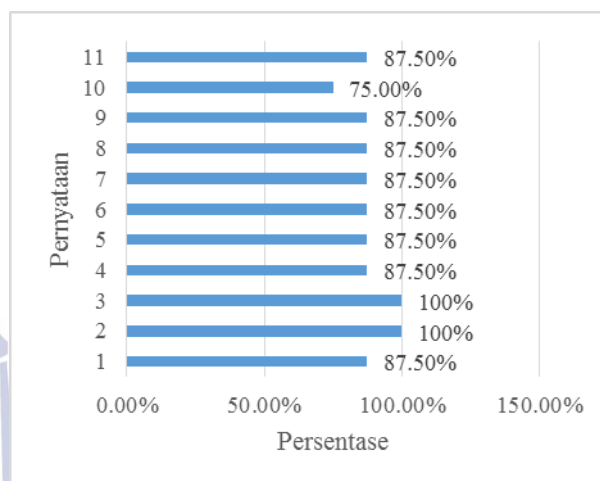
Dari keempat komponen tersebut, maka total hasil skor yang diperoleh mendapat skor sebesar 44. Setelah mendapat perolehan skor tersebut, maka akan dilakukan perhitungan melalui pembagian perolehan skor dari uji validasi materi dan skor maksimal yang kemudian dikalikan dengan 100%.

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka skor untuk uji validasi materi mendapat tingkat persentase 91,66% dengan kategori “sangat layak” sehingga media “BUTIM” dikatakan layak untuk diterapkan. Adapun komentar dari validator media yang dikembangkan sudah baik dan layak digunakan hanya saja membutuhkan jaringan data yang stabil dalam penggunaannya. Adapun untuk hasil uji coba pada peserta didik dengan menjawab 11 pernyataan sebagai berikut:

- 1) Penjelasan materi mudah dipahami
- 2) Penyampaian materi dalam media BUTIM membuat saya semangat belajar
- 3) Gambar - gambar yang ada dalam media BUTIM menarik
- 4) Tulisan dapat dibaca dengan jelas
- 5) Pemilihan warna pada media BUTIM sudah sesuai
- 6) Media BUTIM memudahkan saya memahami materi keberagaman budaya Jawa Timur
- 7) Dengan menggunakan media BUTIM memudahkan saya untuk mengetahui nilai - nilai positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari - hari
- 8) Game yang digunakan dalam media BUTIM menarik
- 9) Game yang ada pada media sesuai dengan materi
- 10) Saya merasa penggunaan media BUTIM menyenangkan dan tidak membosankan

- 11) Bagi saya media BUTIM mudah digunakan

Hasil persentase dari tanggapan peserta didik dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Persentase hasil tiap pernyataan dari tanggapan peserta didik dapat dihitung dengan perhitungan skor hasil akhir melalui pembagian perolehan skor dan skor maksimal yang kemudian dikalikan dengan 100%.

Berdasarkan perolehan persentase tiap butir pernyataan oleh peserta didik kemudian menghasilkan rata - rata persentase sebesar 89,77%. Hal ini berarti bahwa media interaktif “BUTIM” sangat layak diterapkan di kelas V Sekolah Dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji validasi media dan materi serta hasil respon peserta didik kelas V SDN Bringin Bendo I, menunjukkan bahwa media interaktif “BUTIM” dinyatakan layak diterapkan di Sekolah Dasar dengan pembelajaran materi kebergaman budaya Jawa Timur. Adapun hasil dari uji validasi media oleh validator diperoleh sebesar 88,64% dengan kategori “sangat layak”, untuk hasil dari uji validasi materi oleh validator diperoleh sebesar 91,66% dengan kategori layak, serta respon angket peserta didik sebagai subjek uji coba mendapat persentase 89,77% dengan kategori sangat layak.

Pengembangan media interaktif “BUTIM” budaya Jawa Timur yang telah memperoleh hasil uji menunjukkan bahwa media mampu memudahkan dalam memahami penyampaian materi. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon peserta didik pada pernyataan 1 “penjelasan materi mudah dipahami” mendapat respon persentase sebesar 87,50 % dengan pemilihan tanggapan “ya”. Adapun aspek - aspek yang menjadikan tingkat persentase tinggi ialah dalam media interaktif “BUTIM” disajikan penjelasan materi yang singkat namun jelas serta adanya tambahan visualisasi berupa gambar sebagai objek penjasar bagi peserta didik. Melalui gambar tersebut

peserta didik akan lebih mudah mengetahui serta dapat menelaah materi. Hal ini selaras dengan fungsi media interaktif yang dikemukakan oleh (Ani Cahyadi, 2019), menjelaskan bahwa fungsi dari akan adanya penerapan media interaktif dalam pembelajaran salah satunya terkait fungsi fiksatif yang berkaitan dengan kemampuan suatu media dalam menyimpan sesuatu hingga dapat dibuka kembali atau bahkan digunakan pada masa yang akan datang. Adapun objek yang dimaksud dalam media interaktif “BUTIM” dapat berupa gambar yang mempresentasikan suatu objek yang sulit untuk dijangkau salah satunya seperti alat musik di daerah tertentu yang sulit untuk ditemukan.

Adapun faktor lain yang menjadi sebab mudahnya peserta didik dalam memahami materi ialah dengan desain pemilihan warna, pemilihan jenis font, desain media yang menarik bagi peserta didik serta runtutan materi yang disusun secara sistematis sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Adapun faktor lain tersebut telah diberikan dalam angket respon siswa pada pernyataan 3 sampai 7.

Melalui media interaktif “BUTIM” peserta didik merasa lebih bersemangat dalam pembelajaran karena disajikan game yang membuat pembelajaran lebih aktif. Hal ini dapat dilihat dengan hasil angket respon pengguna pada pernyataan 8 “game yang digunakan dalam media BUTIM menarik” menghasilkan persentase jawaban “ya” sebesar 87,50%. Menurut teori belajar konstruktivisme pembelajaran akan terasa lebih aktif jika peserta didik ikut serta terlibat langsung dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, dengan adanya game inilah peserta didik akan terbantu dalam membangun pengetahuan mereka sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Serta dengan adanya kombinasi menu - menu yang ada di dalam media interaktif “BUTIM” membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan media juga dapat dikatakan mudah dalam pemakaiannya karena media bisa dibuka melalui google. Melalui perencanaan dan desain dalam pembuatan media ini lah, maka dapat membantu peserta didik yang mengalami hambatan dalam pembelajaran serta dapat memberikan ingatan jangka panjang karena materi yang disampaikan dekat dengan kehidupan peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil pembahasan terkait penelitian pengembangan dengan media interaktif “BUTIM” yang telah dilakukan dengan hasil uji validasi media, materi dan angket respon siswa. Validasi media mendapat persentase sebesar 88,64%, dalam artian kategori

“sangat layak”. Pada proses validasi media, dilakukan penilaian terkait desain tampilan, penggunaan serta tulisan. Sedangkan untuk validasi materi memperoleh persentase sebesar 91,66%, dalam artian kategori “sangat layak”. Penilaian pada validasi materi memperhatikan aspek pembelajaran, kelayakan isi, kelayakan kebahasaan serta efektifitas. Hasil angket respon siswa yang merupakan subjek uji coba menghasilkan persentase sebesar 89,77% yang masuk dalam kategori sangat layak. Dari hasil uji validasi media dan materi serta angket respon siswa tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan media interaktif “BUTIM” layak diterapkan untuk kelas V Sekolah Dasar.

Saran

Dari hasil penelitian pengembangam media interaktif “BUTIM” yang telah diterapkan, maka diberikannya saran oleh peneliti untuk adanya penerapan media interaktif sebagai inovasi baru dalam pembelajaran serta bisa dipergunakan sebagai alat bantu pada penyampaian pembelajaran kelas V Sekolah Dasar. Serta dengan penerapan media interaktif “BUTIM” dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang lain. Bagi peneliti yang ingin menerapkan pengembangan media interaktif “BUTIM” ini agar dapat lebih disempurnakan dalam pemakaiannya dengan adanya penyesuaian karakteristik peserta didik serta perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng, D., Lestari, A., Suntari, Y., & Soleh, D. A. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide Pada Muatan Ips Materi Sikap Kepahlawanan Dan Patriotisme Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. Educational Technology Journal). (online), (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj/article/view/14184>, diakses pada tanggal 14 Februari 2022)
- Ani Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. In Serang:Laksita Indonesia (Issue January 2018).
- Arief S Sadiman, Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta:PT RajaGarfindo Persada.
- Benninga, J. S., Berkowitz, M. W., & Kuehn, P. (2003). *The Relationship of Character Education Implementation and Academic Achievement in Elementary Schools*. Journal of Character Education. (online), (https://kremen.fresnostate.edu/centers-projects/bonnercenter/documents/Character_Education.pdf, diakses pada tanggal 31 Januari 2022)
- Fakhriah, L., Pramadi, R. A., & Listiawati, M. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh*. Jurnal Educatio FKIP

- UNMA. (online), (<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1473>, diakses pada tanggal 14 Februari 2022)
- Herman Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang*. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. (online), (<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/995>, diakses pada tanggal 23 Februari 2022)
- Novia Lestari. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Putri Aprilia, A. (2021). *Pengembangan Media Video "Kita Nusantara" Dalam Mata Pelajaran Ppkn Sd Materi Keragaman Suku Bangsa, Sosial, Dan Budaya*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. (online), (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/39914>, diakses pada tanggal 24 Februari 2022)
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 47–58. (online), (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1316>, diakses pada tanggal 20 Februari 2022)
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widianto, A. A., & Lutfiana, R. F. (2021). *Kearifan Lokal Kabumi: Media Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Masyarakat Tuban Jawa Timur*. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 118–130. (online), (<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/JICC/article/view/15929>, diakses pada tanggal 21 Februari 2022)

