

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MOTIVASI BELAJAR KELAS IV MIN 3
PONTIANAK**

ARTIKEL PENELITIAN



**OLEH:
NAMA FIRNIZA FITRI
NIM. F1082161081**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PONTIANAK
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

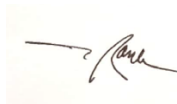
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MOTIVASI BELAJAR KELAS IV MIN 3 PONTIANAK

ARTIKEL PENELITIAN

FIRNIZA FITRI
NIM F1082161081

Disetujui,

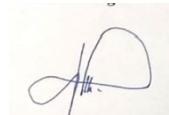
Pembimbing I



Drs. Kartono, M.Pd

NIP. 196104051986031002

Pembimbing II



Dr. H. Suhardi Marli, M.Pd

NIP. 195507261986011001

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014

Dr. Tahmid Sabri, M.Pd
NIP. 195704211983031004

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MOTIVASI BELAJAR KELAS IV MIN 3 PONTIANAK

Firniza Fitri, Kartono, Suhardi Marli

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak

Email: firmizafitri15@gmail.com

Abstract

This study aims to describe interactive multimedia teaching materials, analyze the feasibility of interactive multimedia teaching materials, and analyze students' learning motivation levels during the use of interactive multimedia teaching materials in class IV MIN 3 Pontianak students. The research method is Research and Development adapting by Thiagarajan 4D design development model. Data sources of this research are the results of the validation of media experts, the results of the validation of the material experts, the results of students' responses, and the results of observation during the use of interactive multimedia teaching materials. Observation and documentation questionnaire on the validation process of material experts, media experts, and documentation during the use of the materials by students. The results showed that during the process it through 5 stages namely the preliminary study stage, the define stage, the design stage, the development phase, and the dissemination stage. The feasibility of the materials has the average percentage of aspects of the media by 89% valid category, from the aspect of the material percentage of an average of 88.5% valid categories. Learning motivation of students during the use of the materials for six days has an average percentage of 96% categorized as very good.

Keywords: *Development, teaching materials, interactive multimedias, motivation*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa “Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa, dan olah raga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global”. Dengan kemajuan zaman serta ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan perubahan pola pikir manusia abad 21, yang dimana harus dilakukan sebuah perubahan dari bidang Pendidikan untuk menciptakan generasi unggul yang mampu bersaing baik secara nasional maupun internasional, berpikir kritis dalam menghadapi kemajuan global dan mampu memecahkan berbagai masalah yang dihadapi. Pemerintah Indonesia mulai melakukan suatu perubahan dalam sistem pendidikan untuk

memenuhi kebutuhan abad 21 dengan ditandai perubahan kurikulum KTSP menjadi Kurikulum 2013. Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menuntut perubahan pola dari *teaching centered learning* (TCL) ke arah *student centered learning* (SCL) serta Kurikulum 2013 menuntut guru untuk menjadi fasilitator sehingga dalam penerapan pembelajaran tematik di tingkat SD/MI.

Menurut Ibnu hajar (dalam Andi Prastowo 2015:121) mengungkapkan bahwa konsekuensi dalam penerapan kurikulum 2013 di tingkat SD/MI tersebut meliputi tiga poin penting, yaitu

1. Dalam penerapan kurikulum terintegrasi pada tingkat SD/MI peserta didik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan autentik, dengan tuntutan

seperti ini diperlukan sarana dan prasarana yang memadai.

2. Kegiatan pembelajaran kurikulum terintegrasi harus menggunakan berbagai sumber belajar, baik yang didesain secara khusus untuk kebutuhan pembelajaran (*by design*) maupun sumber belajar yang tersedia dilingkungan yang dapat dimanfaatkan (*by utilization*) dan bisa dikunjungi oleh siswa.
3. Pembelajaran yang bersifat tematik dalam proses pembelajaran harus memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi (tidak monoton).

Dalam persepektif global, budaya pembelajaran yang sudah usang, tidak kreatif, kurang inovatif, dan kurang menyenangkan merupakan krisis pendidikan yang perlu direformasi dan ditangani secara serius. Pendidikan dalam perspektif global memerlukan wawasan yang unggul yang harus disertai dengan reformasi berbagai aspek pembelajaran pada semua jenis dan jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi. Hal ini penting terutama dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas lulusan. Pengajar dan peserta didik dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi informasi komunikasi terkini secara terus menerus.

Menurut McCombs penelitian membuktikan bahwa guru yang efektif menyadari empat domain belajar berikut :

“(1) Kognitif dan Metakognitif : memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir dan bagaimana guru memfasilitasi proses belajar; (2) Motivasi dan Afektif: membangkitkan peran motivasi dan emosi peserta didik saat proses belajar; (3) Pengembangan dan Sosial: pengaruh aspek- aspek yang beragam dari pengembangan proses belajar dan pentingnya interaksi pada saat proses pembelajaran; (4) Perbedaan individu/perorangan : bagaimana perbedaan individu atau perorangan mempengaruhi belajar ; bagaimana cara para gurue, peserta

didik, dan para pengurus beradaptasi pada perubahan belajar ; dan bagaimana pula standar atau batas minimum penilaian bisa menjadi pendukung terbaik perbedaan individu di pembelajaran)”. (McCombs,2008)

Menggunakan multimedia dalam proses belajar mengajar berdampak sangat baik bagi peserta didik. Menurut Lindstrom (dalam Munir 2010:111) menyatakan bahwa, “Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa orang mengingat 20% dari apa yang mereka lihat, 40% dari apa yang mereka lihat dan dengar, namun sekitar 75% dari apa yang mereka lihat dan dengar dan lakukan secara bersamaan”. Sejalan dengan pernyataan di atas Munir mengungkapkan bahwa,

“Dalam bidang pendidikan penyampaian bahan ajar secara interaktif dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio,video, animasi, teks dan grafik peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya Perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran”.(Munir, 2012:113)

Sejalan dengan pernyataan di atas Munir mengungkapkan bahwa,

“Dalam bidang pendidikan penyampaian bahan ajar secara interaktif dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio,video, animasi, teks dan grafik peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya Perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya sehingga terjadi

peningkatan kualitas pembelajaran”.(Munir, 2012:113)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 24 Oktober 2019 wawancara dilakukan kepada 5 orang peserta didik kelas IV dan 19 November 2019 wawancara pada guru kelas IVB Bapak Jaka Julianda, S.Pd. Dari hasil wawancara terhadap Bapak Jaka Julianda, S.Pd diperoleh informasi bahwa penggunaan bahan ajar selama proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan sumber bahan ajar yang dibagikan oleh pemerintah, pengembangan materi hanya mengikuti materi yang sudah ada di buku siswa yang dibagikan oleh pemerintah, Bapak Jaka Julianda juga berharap dengan adanya pengembangan bahan ajar yang sudah dilengkapi dengan media-media pembelajaran seperti video, gambar, dan materi-materi pembelajaran yang lebih terkini bisa membantu meringankan guru dalam proses mengajar dan menghasilkan suatu proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk peserta didik, dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru menjadi kendala dalam melakukan pengembangan bahan ajar. Peneliti melakukan wawancara kepada 5 orang peserta didik kelas IV peneliti dapat merangkum hasil informasi wawancara terhadap 5 orang peserta didik kelas IV bahwa dalam proses belajar mengaku kesulitan dalam menjawab soal-soal, suasana kelas yang tidak kondusif, kegiatan belajar yang membosankan, lebih senang terhadap soal pilihan ganda, dan menyenangkan jika belajar menggunakan video, animasi serta komputer dikarenakan adanya kegiatan mengetik, lebih unik dan lebih banyak warna.

Dari paparan teori dan hasil wawancara di atas, peneliti juga terinspirasi dari berbagai aplikasi belajar mandiri secara online yang lebih menarik dalam bentuk penyajiannya serta bentuk penyampaiannya sehingga membuat proses belajar lebih menyenangkan. Salah satu aplikasi belajar mandiri yang terkenal yang dikembangkan oleh perusahaan swasta ialah aplikasi “Ruang Guru”. Aplikasi ini merupakan, aplikasi bimbingan belajar secara online dan berbayar dengan menggunakan video sebagai pengantar proses belajar berlangsung. Dari hasil survei yang di dapatkan peneliti dari

aplikasi “PlayStore atau App Store” di dapatkan bentuk rating penggunaan aplikasi “Ruang Guru” yang sangat tinggi dan tingkat kepuasan dari pengguna aplikasi “Ruang Guru”, peneliti melihat berbagai bentuk komentar siswa atau siswi dari jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas yang mengikuti proses belajar melalui aplikasi “Ruang Guru” menyatakan mengalami peningkatan dari segi pemahaman, pengetahuan dan merasa senang mengikuti proses belajar dengan aplikasi belajar online.

Oleh karena itu, peneliti ingin membuat sebuah bahan ajar yang di dukung oleh multimedia. Sehingga proses belajar mengajar di sekolah bisa bersaing dengan aplikasi–aplikasi belajar di media sosial dan seluruh peserta didik bisa menikmati belajar yang menyenangkan dengan dilengkapi berbagai unsur-unsur multimedia yang didesain semenarik mungkin, dengan pengembangan bahan ajar multimedia di harapkan dapat memberikan suatu makna dalam proses belajar untuk peserta didik dan mampu membangkitkan motivasi peserta didik dikarenakan belajar di sekolah pun sama asyiknya dengan belajar di aplikasi- aplikasi media sosial. Dalam tahap pengembangan bahan ajar multimedia interatif, peneliti akan mengembangkan bahan ajar kelas IV Sekolah Dasar pada Tema 6 “Cita-Citaku” Subtema 2 “Hebatnya Cita-citaku”. Bahan ajar yang peneliti kembangkan di dukung oleh teks, audio, video, dan animasi ditampilkan melalui *software Microsoft Powerpoint 2019*. Dalam penerapan hasil pengembangan bahan ajar multimedia interaktif akan di uji cobakan kepada Peserta Didik Kelas IVB di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pontianak untuk motivasi belajar peserta didik sehingga bisa menghasilkan suatu proses pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dengan judul penelitian, “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Untuk Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pontianak”.

Tujuan umum dalam penelitian adalah untuk menganalisis tingkat kelayakan produk bahan ajar multimedia interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik

kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pontianak.

1. Mendeskripsikan produk pengembangan bahan ajar multimedia interaktif untuk motivasi belajar peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pontianak.
2. Menganalisis tingkat kelayakan produk bahan ajar multimedia interaktif untuk motivasi belajar peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pontianak
3. Menganalisis tingginya motivasi belajar peserta didik selama penerapan bahan ajar multimedia interaktif kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pontianak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dengan mengadaptasi model Thiagarajan 4D.

Tahap Define

Memiliki beberapa tahapan-tahapan yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, merumuskan tujuan pembelajaran, dan identifikasi program.

Tahap Design

Memiliki beberapa tahapan-tahapan yaitu melakukan pengumpulan bahan ajar yang biasa digunakan oleh siswa dan guru, menyempurnakan isi atau materi bahan ajar, mencari atau membuat bahan-bahan penunjang untuk bahan ajar multimedia interaktif seperti video, gambar, animasi, dan audio yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, melakukan rancangan awal terhadap bahan ajar multimedia interaktif.

Tahap Development

Terdapat beberapa tahapan-tahapan yaitu Proses merancang bahan ajar multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Microsoft powerpoint 2019* hingga selesai, validasi produk kepada dua ahli media dan dua ahli materi, revisi produk berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi, uji coba produk skala kecil kepada 10 orang peserta didik kelas IVA MIN 3 Pontianak, revisi produk jika ada

catatan dari penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dari peserta didik, uji coba produk skala besar kepada 22 orang peserta didik kelas IVB MIN 3 Pontianak .

Tahap Dissemination

Terdapat beberapa tahapan-tahapan yaitu Bahan ajar multimedia interaktif sudah diuji dan dinyatakan layak untuk dipergunakan, penyebarluaskan CD bahan ajar multimedia kepada sekolah dasar dalam skala kecil yang ada di Kota Pontianak.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah kelayakan validitas materi dalam multimedia interaktif yang diperoleh angket ahli materi, kelayakan validitas desain dalam bahan ajar multimedia interaktif yang diperoleh dari ahli media, Daya tarik dan kemudahan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dari oleh peserta didik kelas IV, keefektifan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas tiga yaitu wawancara kepada guru kelas IV dan peserta didik, Observasi motivasi belajar peserta didik selama penggunaan produk bahan ajar multimedia interaktif, angket hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan angket tanggapan yang diberikan oleh peserta didik selama penggunaan produk bahan ajar multimedia interaktif. Hasil angket dan observasi dianalisis dengan menggunakan rumus analisis angket yaitu $P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$

Keterangan :

P = Presentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan) (Sumber:Sugiyono,2017:470)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk bahan ajar multimedia interaktif dengan menggunakan *software powerpoint 2019* dan data hasil penelitian yang dipaparkan berdasarkan dari hasil validasi oleh dua ahli

materi, dua ahli media, angket tanggapan peserta didik selama ujicoba produk skala kecil dan besar serta hasil observasi motivasi belajar peserta didik selama proses penggunaan. Hasil data tersebut dihitung dengan menggunakan rumus analisis angket.

Pembahasan

Pembahasan Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 1 menunjukkan hasil validasi produk bahan ajar multimedia interaktif oleh ahli media pertama Dr.Dede Suratman,M.Si dan ahli media kedua Nindya Juwita Ultimadini,S.Pd.,M.A.TESOL-ICT.

Berdasarkan hasil validasi ahli media pertama yaitu Dr. Dede Suratman,M.Si didapatkan

catatan pada tahap pertama produk bahan ajar multimedia interaktif tidak otomatis menyesuaikan *link action* jika dipindahkan kepada komputer yang lain sehingga peneliti harus mengekspor produk bahan ajar multimedia interaktif sehingga link pada produk bahan ajar multimedia interaktif bisa otomatis menyesuaikan. Berdasarkan hasil validasi ahli media kedua yaitu Nindya Juwita Ultimadini,S.Pd., M.A.TESOL-ICT peneliti mendapatkan catatan untuk memberikan icon-icon pada tombol produk bahan ajar multimedia interaktif untuk menarik pengguna dalam menggunakan produk bahan ajar multimedia interaktif

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor	(%)	Kategori
1.	Pemilihan Jenis Huruf	9	90%	Sangat Valid
2.	Pemilihan Ukuran Huruf	9	90%	Sangat Valid
3.	Warna	9	90%	Sangat Valid
4.	Grafis	9	90%	Sangat Valid
5.	Ketepatan Pemilihan <i>background</i>	10	100%	Sangat Valid
6.	Animasi	9	90%	Sangat Valid
7.	Musik pengiring	9	90%	Sangat Valid
8.	Sound (suara)	9	90%	Sangat Valid
9.	<i>Screen design</i>	9	90%	Sangat Valid
10.	Navigasi	7	70%	Valid
11.	Penggunaan bahasa	9	90%	Sangat Valid
12.	Konsistensi <i>button</i>	9	90%	Sangat Valid
13.	Kejelasan petunjuk penggunaan	8	80%	Valid
14.	Kemudahan penggunaan	10	100%	Sangat Valid
15.	Efisiensi teks	9	90%	Sangat Valid
Jumlah		134	89%	Valid

Pembahasan Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 2 menunjukkan hasil validasi produk bahan ajar multimedia interaktif oleh ahli materi pertama yaitu Rio Pranata,S.Pd.,M.Pd dan ahli materi kedua yaitu Dyoty Aulia Vidha Ghasya,S.Pd.,M.Pd.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pertama yaitu Rio Pranata,S.Pd.,M.Pd peneliti mendapatkan saran untuk susunan materi pembelajaran harus mengikuti susunan dari rumusan indikator pembelajaran. Pemberian gambar diberikan keterangan. Jangan biarkan slide kosong, berikan

gambar yang mewakili dari setiap materi yang dibahas. Bagian evaluasi seperti soal peaparan puisi harus mengikuti rumusan indikator yang dirancang kemudian baru boleh dikembangkan dengan menggunakan puisi yang lain. LKPD Pembelajaran 6 mengenai membuat puisi berdasarkan gambar alangkah baiknya diganti dengan gambar yang dekat dengan siswa dan sering dilihat oleh siswa seperti sosok seorang guru.

Saran yang diberikan oleh ahli materi kedua Dyoty Aulia Vidha Ghasya,S.Pd.,M.Pd berupa saran-saran untuk memberikan keterangan tempat pada setiap materi yang

menjelaskan letak suatu tempat pada setiap pada pembelajaran 5. Ganti soal evaluasi pada pembelajaran 3 nomor 10 dengan soal yang lebih berbobot. Perhatikan kembali gambar mengenai budaya suku Madura pembelajaran 3

disaran untuk diganti dengan kebudayaan yang lebih familiar.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	(%)	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	9	90%	Sangat Valid
2.	Kesesuaian materi dengan indikator yang dirancang	8	80%	Valid
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang dirancang	8	80%	Valid
4.	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran yang dirancang	8	80%	Valid
5.	Ketepatan cakupan materi	8	80%	Valid
6.	Kejelasan materi	10	100%	Sangat Valid
7.	Kemudahan memahami materi	9	90%	Sangat Valid
8.	Penyampaian materi yang sistematis	8	80%	Valid
9.	Kedalaman materi	9	90%	Sangat Valid
10.	Kepentingan materi (Berbobot)	10	100%	Sangat Valid
11.	Keterkinian materi (<i>up to date</i>)	10	100%	Sangat Valid
12.	Daya tarik materi	10	100%	Sangat Valid
13.	Petunjuk evaluasi mudah di pahami	8	80%	Valid
14.	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa	8	80%	Valid
15.	Evaluasi yang berkesinambungan dengan sub-sub materi yang disampaikan	8	80%	Valid
16.	Motorik siswa aktif dalam kegiatan belajar	9	90%	Sangat Valid
17.	Konsep yang diberikan dapat dilogikan dengan jelas	9	90%	Sangat Valid
18.	Pengguna Bahasa yang tepat dan konsisten	10	100%	Sangat Valid
19.	Kualitas Penyajian Materi	10	100%	Sangat Valid
20.	Kualitas Umpan Balik	8	80%	Valid
Jumlah		177	88,5%	Valid

Pembahasan Ujicoba Skala Kecil

Penggunaan produk bahan ajar multimedia interaktif skala kecil sampel pengguna produk sebanyak 10 orang peserta didik kelas IV yang memiliki kriteria yaitu 3 orang peserta didik kriteria pintar, 4 orang peserta didik kriteria sedang, dan 3 orang peserta didik kriteria belajar kurang.

Pada saat proses ujicoba skala kecil penggunaan produk bahan ajar multimedia interaktif didapatkan hambatan pada hari pertama komputer yang ada pada Lab. Komputer MIN 3 Pontianak tidak *support* dengan windows bawaan pada produk dan

komputer pada Lab.Komputer MIN 3 Pontianak memiliki kualifikasi komputer dengan 1 CPU dan dirangkaikan pada beberapa komputer sehingga pada saat proses penggunaan produk bahan ajar multimedia interaktif, video dan suara yang sudah didesain pada produk tidak berjalan dengan lancar sehingga peneliti harus memecahkan masalah ini untuk menyediakan laptop dengan kualifikasi windows pada laptop minimal windows 7 dengan catatan software powerpoint pada laptop tersebut sudah powerpoint versi 2010.

Pada ujicoba produk hari kedua dengan menggunakan laptop yang sudah disediakan oleh peneliti sebanyak 10 unit tidak terjadi kendala pada saat proses ujicoba berlangsung.

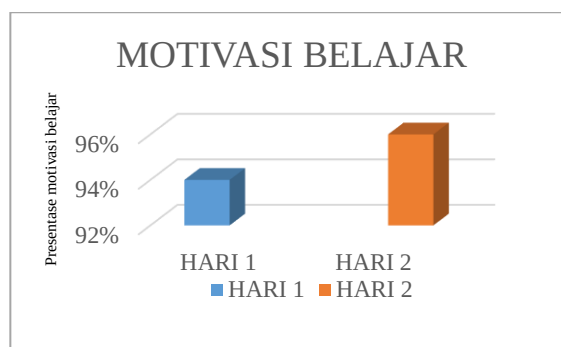
Sehingga pada Tabel 3 dapat di paparkan hasil tanggapan peserta didik selama proses penggunaan produk bahan ajar multimedia interaktif.

Tabel 3. Rekapitulasi Tanggapan 10 orang peserta didik Selama Proses Ujicoba Produk Skala Kecil

No.	Aspek yang dinilai	Skor	(%)	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program	44	88%	Valid
2.	Keterbacaan teks atau tulisan	48	96%	Sangat Valid
3.	Kualitas tampilan gambar	43	86%	Valid
4.	Penggunaan animasi dan video menumbuhkan minat belajar	44	88%	Valid
5.	Komposisi warna bahan ajar multimedia interaktif menarik	43	86%	Valid
6.	Penggunaan contoh gambar-gambar memudahkan pemahaman materi	47	94%	Sangat Valid
7.	Tampilan bahan ajar multimedia interaktif menarik untuk dipelajari	47	94%	Sangat Valid
8.	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	48	96%	Sangat Valid
9.	Daya dukung musik	40	80%	Valid
10.	Navigasi/ tombol mudah digunakan	44	88%	Valid
11.	Kejelasan materi harus dikuasai	46	92%	Sangat Valid
12.	Kejelasan petunjuk belajar	48	96%	Sangat Valid
13.	Kejelasan memahami teks atau tulisan	49	98%	Sangat Valid
14.	Kemudahan dalam memahami isi/materi	48	96%	Sangat Valid
15.	Meningkatkan motivasi belajar	49	98%	Sangat Valid
16.	Peran media menambah wawasan belajar	50	100%	Sangat Valid
Jumlah		738	92,25%	Sangat Valid

Pada saat proses uji coba produk skala kecil, peneliti dibantu oleh ibu tuti mulyanti,S.Pd selaku guru TIK MIN 3 Pontianak untuk mengobservasi motivasi belajar peserta didik selama proses penggunaan produk bahan ajar multimedia interaktif didapatkan hasil yang dapat peneliti tampilkan pada gambar 1. Dapat di tarik kesimpulan motivasi belajar peserta didik pada hari pertama ujicoba produk sebesar 94% yang dikonversikan dengan tabel motivasi belajar ber kriteria motivasi peserta didik sangat baik, dan pada hari kedua motivasi belajar peserta didik sebesar 96% yang dikonversikan dengan tabel motivasi belajar ber kriteria motivasi peserta didik sangat baik. Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar peserta didik dapat diambil rata-rata bahwa selama penggunaan

produk motivasi belajar peserta didik memiliki presentase sebesar 95% yang dikonversikan dengan tabel motivasi ber kriteria sangat baik.



Gambar 1. Motivasi Belajar Ujicoba Skala Kecil

Pembahasan Ujicoba Skala Besar

Penerapan produk bahan ajar multimedia interaktif dalam skala besar memiliki sampel pengguna produk sebanyak 22 orang peserta didik kelas IV yang memiliki kriteria belajar diantaranya 6 orang peserta didik berkriteria pintar, 8 orang peserta didik berkriteria sedang, 8 orang peserta didik berkriteria kurang.

Penerapan produk dalam skala besar dilakukan selama 6 hari. Selama proses penerapan produk skala besar penggunaan

menggunakan komputer yang telah disediakan oleh peneliti sebanyak 11 unit setiap laptop digunakan oleh 2 orang pengguna yang digunakan secara mandiri pengguna produk.

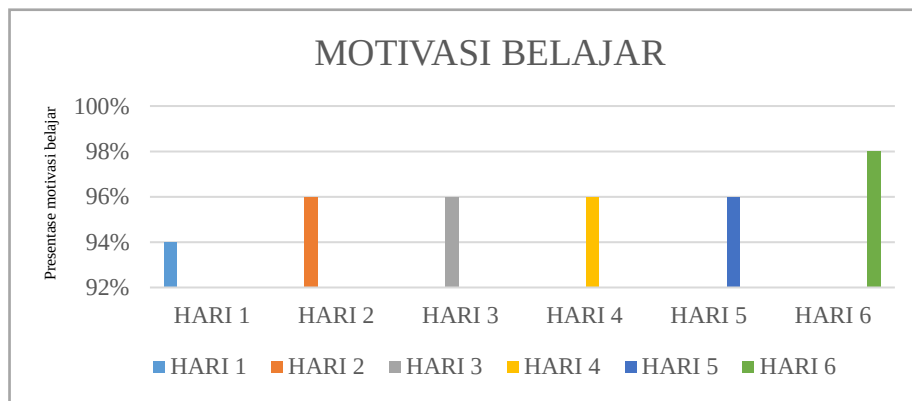
Peneliti mendapatkan banyak respon postifi dari pengguna,serta dari pihak-pihak sekolah dalam proses penerapan produk. Sehingga pada Tabel 4 dapat dipaparkan hasil tanggapan peserta didik selama proses penggunaan produk bahan ajar multimedia interaktif.

Tabel 4. Rekapitulasi Tanggapan 22 orang peserta didik Selama Proses Ujicoba Produk Skala Besar

No.	Aspek yang dinilai	Skor	(%)	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program	109	99%	Sangat Valid
2.	Keterbacaan teks atau tulisan	104	94%	Sangat Valid
3.	Kualitas tampilan gambar	104	94%	Sangat Valid
4.	Penggunaan animasi dan video menumbuhkan minat belajar	102	92%	Sangat Valid
5.	Komposisi warna bahan ajar multimedia interaktif menarik	101	91%	Sangat Valid
6.	Penggunaan contoh gambar-gambar memudahkan pemahaman materi	105	95%	Sangat Valid
7.	Tampilan bahan ajar multimedia interaktif menarik untuk dipelajari	103	93%	Sangat Valid
8.	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	100	90%	Sangat Valid
9.	Daya dukung musik	98	89%	Valid
10.	Navigasi/ tombol mudah digunakan	93	84%	Valid
11.	Kejelasan materi harus dikuasai	103	93%	Sangat Valid
12.	Kejelasan petunjuk belajar	103	93%	Sangat Valid
13.	Kejelasan memahami teks atau tulisan	104	94%	Sangat Valid
14.	Kemudahan dalam memahami isi/materi	105	95%	Sangat Valid
15.	Meningkatkan motivasi belajar	106	96%	Sangat Valid
16.	Peran media menambah wawasan belajar	105	95%	Sangat Valid
Jumlah		1641	93,23%	Sangat Valid

Pada saat penggunaan produk skala besar peneliti dibantu oleh bapak Jaka Julianda,S.Pd selaku guru kelas IVB untuk melakukan observasi motivasi belajar peserta didik selama proses penggunaan produk bahan ajar multimedia interaktif . Gambar 3 merupakan grafik presentase motivasi belajar peserta didik selama penggunaan produk selama 6 hari di dapatkan hasil pada hari pertama sebesar

94%,hari kedua 96%, hari ketiga 96%, hari keempat 96%, hari kelima 96%, hari keenam 98% berdasarkan hasil presentase motivasi belajar peserta didik selama proses penggunaan produk dapat dirata-ratakan sebesar 96% sehingga jika dikonversikan pada tabel motivasi belajar selama penggunaan produk skala besar pengguna memiliki motivasi yang berkriteriakan sangat baik.



Gambar 2. Motivasi Belajar Skala Besar

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dapat ditarik kesimpulan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pontianak secara umum bahwa produk bahan ajar multimedia interaktif layak digunakan dan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pontianak. Produk pengembangan bahan ajar multimedia interaktif merupakan produk bahan ajar yang menggunakan *software powerpoint 2019* dan *word 2019*. Produk terdiri atas slide menu utama, slide menu login, slide pilihan menu, slide petunjuk penggunaan, slide profil penulis, slide materi pembelajaran yang terdiri dari pembelajaran 1 hingga pembelajaran 6 yang berisikan slide materi pembelajaran 125 slide, 23 video edukasi, dan 8 rekaman audio suara, 6 slide motivasi untuk menggapai cita-cita, slide evaluasi pembelajaran terdiri dari evaluasi pembelajaran 1 hingga pembelajaran 5 yang berisikan 50 soal pilihan ganda yang langsung memberikan respon kepada pengguna dalam mengisi soal dan menampilkan skor perolehan dan evaluasi keterampilan menulis puisi pada pembelajaran 5 dan pembelajaran 6 menggunakan *hyperlink* ke dokumen LKPD yang menggunakan *Software word 2019*. Tingkat kelayakan produk bahan ajar multimedia interaktif dari aspek media rata-rata presentase sebesar 89,3% yang berkriteria valid dan dari aspek materi rata-rata presentase sebesar 88,5% yang berkriteria valid. Tingkat motivasi belajar peserta didik selama penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berdasarkan hasil observasi memiliki

presentase rata-rata sebesar 96% yang berkriteria sangat baik.

Saran

Ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut :

1. Disarankan kepada guru untuk bisa menggunakan produk bahan ajar multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga membuat iklim kelas pada saat belajar tidak terlalu membosankan.
2. Kepada pengguna produk bahan ajar multimedia interaktif disarankan untuk memindahkan file dalam 1 folder yang sudah peneliti sebar karena jika pemindahan file tidak dalam 1 folder *action* yang sudah di desain oleh peneliti tidak akan berjalan saat digunakan.
3. Kepada peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan bahan ajar multimedia interaktif terutama menggunakan fasilitas Lab. Komputer disarankan untuk melakukan survey terdahulu pada komputer yang tersedia di Lab. Komputer dikhawatirkan komputer tidak *compatibel* dengan windows bawaan dari produk.

DAFTAR RUNJUKAN

Andi, P. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan* (Cetakan ke-8). Yogyakarta. Diva Press (IKAPI)

- McCombs, L. B., Denise, D. H., Kathryn, E. P. (2008) . *Children's and Teacher's Perceptions of Learner-Centered Practices, and Student Motivation: Implication for Early Schooling*. *The Elementary School Journal*, 109 (1) : 17
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Cetakan Ke-2).Bandung. Alfabet
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Cetakan Ke-1).Bandung.Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Cetakan ke-3). Bandung: Alfabeta.