PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERINTEGRASI BUDAYA LOKAL PURWOREJO PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

Rintis Rizkia Pangestika¹, Galih Yansaputra²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Purworejo

¹rintisrizkia@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to describe the results of interactive multimedia products integrated with the local culture of Purworejo which are suitable for use in grade IV SD Negeri Ngupasan. This type of research is R and D with the ASSURE model. The research subjects were 22 students. Data collection techniques using interviews, observation, questionnaires, and tests. The instruments used were interview guides, product assessment questionnaires, student response questionnaires, observation sheets, and questions. The analysis technique in this study uses quantitative descriptive techniques by converting quantitative data into qualitative data. The results of this study indicate that the interactive multimedia integrated with the local culture of Purworejo developed for grade IV SD Negeri Ngupasan is feasible. Feasibility is seen from the point of view of the validation results of the material expert obtained a percentage of 82.50% with a good category, from media experts obtained 83.13% in a good category, and from the teacher's response obtained a score of 83.75% with a good category. Then, seen from the practicality of the interactive multimedia product integrated with the local culture of Purworejo, seen from the student activities, the percentage was 95% or very good category. Judging from the student responses, the majority of students responded happily when learning to use interactive multimedia integrated with the local culture of Purworejo as indicated by obtaining a score of 100% or very good category. Furthermore, in terms of the effectiveness of interactive multimedia products integrated with the local culture of Purworejo, it is shown in student learning outcomes > 75%, that is, 95% have achieved minimum completeness.

Keywords: local culture; multimedia interactive

Abstrak

Globalisasi memberikan dampak yang kurang baik jika kita tidak selektif dalam menyaring budaya asing yang masuk. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk melestarikan budaya lokal Purworejo khususnya. Upaya pelestarian akan lebih efektif jika dimulai sejak usia sekolah dasar maka dari itu, perlu menanamkan nilai-nilai kearifan budaya lokal Purworejo ke dalam pembelajaran melalui multimedia interaktif. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil produk multimedia interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo yang layak digunakan pada siswa kelas IV SD Negeri Ngupasan. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan model ASSURE. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, dan tes. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket penilaian produk, angket respon siswa, lembar observasi, dan soal. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo yang dikembangkan untuk kelas IV SD Negeri Ngupasan layak. Kelayakan dilihat dari segi hasil validasi ahli materi diperoleh dengan kategori baik, dari ahli media diperoleh dengan kategori baik, dan dari tanggapan guru diperoleh kategori yang baik. Kemudian dilihat dari kepraktisan produk multimedia interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo, dilihat dari keaktifan siswa diperoleh kategori sangat baik. Dilihat dari respon siswa, sebagian besar siswa merespon dengan gembira saat pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo yang ditunjukkan dengan memperoleh kategori sangat baik. Selanjutnya dari segi keefektifan produk multimedia interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo terlihat pada hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan minimal.

Kata Kunci: budaya lokal; multimedia interaktif

Received : 2020-10-17
 Revised : 2020-12-04

Approved : 2021-01-02
 Published : 2021-01-31

Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang menjadi pondasi anak dalam mengembangkan pengetahuannya di jenjang selanjutnya. Saat ini pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar tidak terlepas dengan teknologi informasi. Salah satu komponen pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting karena dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sehingga diharapkan dengan penggunaan media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Batubara, 2020). Salah satu media pembelajaran berbasis IT dan dapat membantu semua jenis gaya belajar siswa adalah multimedia interaktif (Gunawan et al., 2016). Multimedia interaktif merupakan salah satu jenis media yang dapat mengaktifkan siswa karena memiliki komunikasi dua arah. Sesuai dengan pola pembelajaran pada kurikulum 2013 yang berpusat pada siswa (*teacher centered*). Oleh karena itu, guru harus mampu memenuhi komponen pembelajaran dengan kualitas yang baik supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Anak usia sekolah dasar merupakan waktu yang tepat untuk menanamkan kepedulian tentang kebudayaan daerah. Karena pada saat sekarang ini, banyak sekali budaya-budaya asing yang masuk. Jika masuknya budaya asing tidak selektif maka akan berdampak pada hilangnya budaya khususnya yang ada di daerah-daerah. Hal tersebut sesuai yang dikemukakan oleh (Kawuryan, 2010) bahwa nilai-nilai kearifan budaya lokal dikhawatirkan akan mengalami proses kepunahan secara berangsur karena pengaruh globalisasi jika tidak dijaga dan dipelihara. Maka dari itu, perlu penanaman dalam melestarikan budaya semenjak usia sekolah dasar. Salah satu upaya untuk menjaganya adalah melalui pemanfaatan budaya lokal dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu dengan bantuan multimedia interaktif yang diintegrasikan budaya. Hal tersebut merupakan strategi untuk menciptakan lingkungan belajar dan mengintegrasikan budaya ke pengalaman belajar (Samri et al., 2020). Selanjutnya, (Samsiyah, n.d.) menyatakan bahwa budaya lokal perlu diintegrasikan dalam literasi baca pada siswa di sekolah dasar sebagai wujud menghargai dan melestarikan budaya lokal di sekitar siswa. Pengintegrasian budaya lokal dalam materi pelajaran dapat meningkatkan potensi lingkungan sekitar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih memotivasi, menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan karena kontekstual dengan potensi lokal. Sehingga diharapkan siswa dapat mengenali dan memahami budaya lokal. Jika seorang guru kurang memberikan informasi-informasi terkait budaya lokal yang ada di daerah khususnya di Purworejo karena sebagai tempat penelitian maka siswa-siswa usia sekolah dasar akan kurang dapat menghargai budaya lokal sendiri karena tidak mengenal dan memahaminya. Sehingga lama kelamaan budaya lokal Purworjeo akan punah. Selain itu, dapat menurunkan potensi lokal karena siswa tidak dapat berinovasi dengan potensi lokal itu sendiri.

Pada kenyataan di lapangan, sesuai hasil wawancara dengan tiga orang guru di salah satu sekolah dasar di Purworejo, pengenalan budaya lokal hanya dilaksanakan sebagai ekstrakurikuler yaitu hanya mengenalkan tari dolalak kepada 25% dari jumlah seluruh siswa di sekolah tersebut. Sehingga siswa hanya mengetahui bahwa budaya Purworejo hanyalah tari dolalak, seharusnya mereka pun mengetahui budaya lain seperti, makanan khas, tempat

wisata, *icon* Purworejo, dan permainan tradisional. Dengan semakin banyak wawasan siswa tentang budaya lokal di daerahnya maka budaya lokal yang kurang *familiar* akan muncul kembali sehingga dapat menjadi upaya dalam melestarikan budaya Indonesia sejak dini. Upaya pelestarian budaya lokal akan lebih efektif jika dimulai dalam dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran di sekolah dasar. Pengintegrasian budaya lokal Purworejo dalam pembelajaran tentunya harus memperhatikan materi-materi pembelajaran yang cocok untuk diintegrasikan serta media pembelajaran yang digunakan. Tanpa menggunakan media pembelajaran guru akan terasa sulit dalam menyampaikan materi. Apalagi di masa pandemi covid-19 sekarang ini, media digital sangat membantu guru dalam pembelajaran. Kesulitan tersebut terlihat pada pembelajaran yang telah dilakukan selama ini di sekolah tersebut tanpa menggunakan media digital, 90% guru belum menggunakan media pembelajaran digital, padahal media merupakan salah satu unsur komponen pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Selama pandemi ini, guru hanya memberikan materi secara tertulis dan tugas kemudian dikumpulkan. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Terbukti bahwa hasil belajar siswa pada semester sebelumnya rendah. Keterbatasan waktu dan tenaga guru dalam menyiapkan pembelajaran yang ideal pada masa pandemi ini mengakibatkan kurangnya inisiatif guru dalam berinovasi pada pembelajaran, sehingga pembelajaran belum *student centered* sesuai dengan tujuan dari kurikulum 2013. Untuk melahirkan generasi yang mampu melestarikan dan mengangkat budaya daerah maka perlu seharusnya dalam pembelajaran ditambahkan adanya pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran. Kemudian, untuk menjadikan pembelajaran menjadi *student centered* guru harus menyiapkan pembelajaran secara optimal salah satunya dengan menyiapkan media pembelajaran digital yang interaktif sehingga dapat menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar.

Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan multimedia interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo untuk sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan hasil pengembangan multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo pada subtema keberagaman budaya bangsaku di sekolah dasar. Adanya penelitian ini dapat bermanfaat untuk dunia pendidikan khususnya di jenjang sekolah dasar bahwa budaya lokal suatu daerah dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran melalui multimedia interaktif guna menanamkan kepada siswa supaya dapat melestarikan kebudayaan daerah sejak usia sekolah dasar, dalam hal ini kebudayaan daerah Purworejo. Pengintegrasian budaya lokal dalam materi pelajaran dapat meningkatkan potensi lingkungan sekitar (potensi lokal) sehingga proses pembelajaran menjadi lebih memotivasi, menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Integrasi pembelajaran multimedia yang dipadukan dengan materi pelajaran yang disertai muatan atau potensi lokal merupakan cerminan pembelajaran yang kreatif dan inovatif di era teknologi digital (Budiarto et al., 2020). Hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti berupa produk multimedia interaktif berbasis budaya lokal Purworejo subtema Keberagaman Budaya Bangsaku untuk siswa sekolah dasar. Produk ini merupakan sebuah aplikasi multimedia interaktif yang memuat materi pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan mengintegrasikan budaya lokal Purworejo ke dalamnya. Materi-materi yang ada pada subtema dikaitkan dengan budaya-budaya lokal Purworejo. Walaupun hanya dikaitkan dengan budaya lokal Purworejo namun dapat juga digunakan oleh daerah lain sebagai tambahan wawasan tentang budaya lokal yang ada di Jawa Tengah. Produk ini berbeda dengan hasil pengembangan yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya salah satunya penelitian (Andriani, 2013) yang menghasilkan bahwa penggunaan media pembelajaran

powepoint interaktif sangat efektif dalam pembelajaran tematik integratif dengan pendekatan saintifik. Kebaharuan pada produk yang telah dikembangkan pada penelitian ini yaitu secara metode penelitian produk yang dikembangkan tidak hanya efektif digunakan sehingga penelitian Andriani perlu ditindak lanjuti dari segala sisi yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk. Pada penelitian Andriani megntegrasikan dengan pendekatan saintifik sedangkan penelitian ini dengan mengintegrasikan budaya lokal. Selanjutnya, hasil penelitian (Dwipayana et al., 2020) tentang analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis konteks budaya lokal Bali menghasilkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis budaya lokal Bali itu perlu dan penting. Pada hasil penelitian Dwipayana tersebut hanya berujung pada hasil analisis kebutuhan sehingga belum ada produknya, sehingga dengan adanya pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yang sesuai dengan kebutuhan tersebut maka akan menjadi hasil dari kebaharuan berdasarkan penelitian yang sebelumnya. Selain itu, budaya yang diangkat adalah budaya Bali, berbeda dengan produk yang dikembangkan peneliti yaitu dengan budaya lokal Purworejo.

Metode Penelitian

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model ASSURE. (*Analyze learner characteristics, State standars and objectives, Select methods, media, and material, Utilize media, Require learner participation, Evaluate and Revise*) Smaldino, dkk (Darmawan, Daddy & Kustandi, 2020). Model ASSURE ini merupakan model pengembangan yang sangat populer. Huruf-huruf tersebut merupakan gabungan kata kunci dari setiap langkah (Baharuddin & Dalle, 2017). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2020 di SD Negeri Ngupasan Purworejo. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar dengan jumlah 22 siswa. Penelitian ini dilaksanakan secara luring sesuai dengan kebijakan dinas pendidikan di Kabupaten Purworejo dengan nama kegiatan Konsultasi Terprogram, yang mana pelaksanaan kegiatan konsultasi dibatasi sehari maksimal hanya sepertiga jumlah siswa sekelas, dengan batasan waktu maksimal 3,5 jam per hari. Pembagian per mata pelajaran hanya 30 menit, dengan istirahat tetap di dalam kelas (tanpa keluar kelas) tentunya tetap memenuhi ketentuan protokol kesehatan (Pemerintah Kabupaten Purworejo, 2020). Teknik pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini adalah wawancara, angket, dan tes tertulis. Analisis data pada penelitian dan pengembangan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif yang dikonversikan ke data kualitatif skala 4 (empat). Data kelayakan dari segi validitas produk dari ahli media dan ahli materi ditabulasi setiap aspek dan indikator dari butir penilaian yang tersedia dalam instrumen penilaian, kemudian dihitung skor total rata-rata dari setiap aspek dan indikator, lalu diubah skor rata-rata menjadi nilai dengan kriteria skala 4 (empat) dengan kategori pilihan tanggapan yaitu (1) Tidak Baik, (2) Kurang Baik, (3) Baik, dan 4 Sangat Baik. Kemudian, kepraktisan produk diperoleh melalui hasil pengamatan aktivitas dan respon dari siswa. Untuk menganalisis data respon siswa sama dengan angket penilaian produk oleh *expert judgment* dan untuk analisis data hasil pengamatan menggunakan indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran dilihat pada aktivitas siswa. Kemudian, untuk memperoleh keefektifan produk dalam pembelajaran menggunakan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 75% siswa mendapat nilai diatas 70 untuk semua mata pelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Produk awal multimedia interaktif *terintegrasi* budaya lokal Purworejo untuk siswa kelas IV SD Negeri Ngupasan merupakan hasil pengembangan berdasarkan pengumpulan dari

studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru, menyebar angket ke siswa, dan studi literatur. Ketiga hal tersebut dilakukan untuk menganalisis karakteristik siswa dan menentukan tujuan yang diharapkan. Jadi karakteristik siswa kelas IV di SD Negeri Ngupasanyaitusenangbelajardenganmenggunakanbantuan media, melalui permainan-permainan, video, gambar, animasi, bosan dengan materi pelajaran, dan belum begitu paham tentang budaya lokal Purworejo. Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dan guru yaitu inovasi sebuah media pembelajaran yang interaktif. Selain itu, produk hasil pengembangan ini memuat materi-materi yang diintegrasikan dengan budaya lokal Purworejo, sehingga selain belajar materi siswa juga mempelajari budaya lokal Purworejo di setiap mata pelajaran yang dipelajarinya. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih kontekstual sesuai dengan lingkungan yang ada di sekitar siswa. Dilihat dari segi tampilan, media juga menampilkan unsur-unsur budaya lokal Purworejo di setiap menunya, baik menu materi, soal, *game*, dan lainnya sehingga produk multimedia interaktif ini memiliki ciri khas tersendiri.

Berdasarkan hasil penilaian multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo dari ahli media, ahli materi, dan praktisi dapat diketahui bahwa produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo yang dikembangkan adalah valid dengan kategori “sangat baik” untuk aspek materi dan kategori “sangat baik” untuk aspek media. Kevalidan tersebut ditunjukkan pada gambar 1 berikut ini.

Gambar 1. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli

Berdasarkan gambar 1 di atas, dapat dilihat bahwa produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo yang dikembangkan diperoleh presentase 82,50% dari ahli materi, 83,13 % dari ahli media, dan 83,75% dari praktisi. Berdasarkan skor tersebut maka dapat dikatakan produk multimedia *interaktif* terintegrasi budaya lokal Purworejo yang dikembangkan valid dengan kriteria jika presentase > 72,50% (skor minimal) maka produk dikatakan valid.

Hasil kepraktisan produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo ini diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dalam penggunaan multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo dan hasil respon siswa setelah menggunakan multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo. Berikut ini disajikan hasil observasi aktivitas siswa pada uji terbatas dan uji lapangan.

Gambar 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan pada gambar 2 di atas maka dapat dilihat bahwa aktivitas siswa pada uji terbatas diperoleh presentase 90% dengan kategori “sangat baik” dan di uji lapangan juga mendapatkan presentase 95% dengan kategori “sangat baik” dengan kriteria jika presentase 51% - 75% maka aktivitas baik dan jika > 75% maka aktivitas dikatakan sangatbaik. Hal ini membuktikan bahwa melalui penerapan multimedia interaktif terintegrasi budaya local Purworejo dapat memunculkan aktivitas siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Siswa juga menjadi memiliki rasa ingin tahu tentang budaya lokal Purworejo yang lain yang ditunjukkan dengan bertanya. Kemudian, untuk hasil respon siswa juga mendapatkan skor dengan kategori “sangat baik” yang dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini.

Gambar 3. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan gambar 3 di atas maka dapat dilihat bahwa respon siswa pada uji terbatas diperoleh skor 93,33% atau kategori sangat baik. Dan pada uji lapangan respon siswa diperoleh skor 100% meningkat 6,67% atau kategori sangat baik. Respon siswa ini menunjukkan bahwa mereka sangat senang ketika belajar dengan menggunakan multimedia interaktif yang mengaitkan dengan budaya lokal Purworjeo. Karena dengan dikaitkan dengan budaya lokal Purworejo, wawasan mereka tentang kekayaan budaya lokal di daerahnya menjadi semakin luas. Selanjutnya, data keefektifan produk dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini.

Gambar 4. Persentase Ketercapaian Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 4 di atas, dapat dilihat bahwa pada uji terbatas persentase ketercapaian ketuntasan belajar diperoleh 83,30% sehingga dapat dikatakan bahwa pada uji terbatas produk multimedia interaktif tersebut dikatakan efektif dalam pembelajaran. Kemudian, pada uji lapangan ketercapaian ketuntasan belajar siswa diperoleh 90,91% meningkat 7,61%. Pencapaian tersebut juga dapat dikatakan bahwa produk multimedia interaktif efektif dalam pembelajaran. Pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis *powerpoint* yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo adalah suatu hal yang belum pernah diterapkan oleh guru. Sehingga hal tersebut perlu menjadi perhatian bahwa kelengkapan komponen dalam pembelajaran adalah penting. Maka dari itu guru harus mampu memanfaatkan sarana dan fasilitas yang ada yaitu dengan mengembangkan media yang mengaktifkan siswa sekaligus menanamkan sikap melestarikan budaya sejak kecil. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Murti, 2020) bahwa penggunaan media pendidikan dengan nilai kearifan lokal memiliki peluang untuk menanamkan sikap melestarikan budaya lokal di sekolah dasar.

Keaktifan siswa dalam menggunakan multimedia interaktif dapat dilihat ketika mereka antusias dalam bertanya, dalam mengoperasikan *powerpoint*, dalam mengerjakan soal-soal, dan mengikuti semua petunjuk yang disampaikan di multimedia. Multimedia interaktif *powerpoint* ini berbeda dengan *powerpoint* pada umumnya karena pada multimedia ini memuat *game-game* interaktif, animasi-animasi dan tampilannya seperti bukan berbasis *powerpoint* namun terlihat seperti *adobe flash*. Dengan menggunakan program yang sederhana dapat dijadikan sebagai sarana untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik maka hal ini merupakan informasi yang perlu dipublikasikan kepada para pendidik supaya termotivasi dalam membuat media pembelajaran berbasis IT khususnya dengan menggunakan *powerpoint*. Hal ini dapat dijadikan inovasi baru dalam dunia pendidikan yang mampu mengangkat kebudayaan daerah masing-masing. Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pendidikan. Dibandingkan dengan multimedia interaktif berbasis budaya lokal yang lain, produk ini bukan hanya memberikan materi namun terdapat informasi tambahan dan *game-game* supaya anak lebih tertarik.

Sebelum membuat produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo, peneliti menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, dan mengkaji teori-teori, kemudian menyusun skema produk, lalu *storyboard* yang sesuai dengan analisis kebutuhan dan tujuan yang akan dicapai. Selanjutnya, peneliti mengembangkan produk sesuai dengan rancangan pada *storyboard*. Setelah produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo selesai, kemudian produk tersebut dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi dengan diperoleh presentase 82,50% dari ahli materi, 83,13 % dari ahli media, dan 83,75% dari

praktisi. Berdasarkan skor tersebut maka dapat dikatakan produk multimedia *interaktif* terintegrasi budaya lokal Purworejo yang dikembangkan valid dengan kriteria jika presentase > 72,50% (skor minimal) maka produk dikatakan valid. Setelah dinilai dan diberi masukan oleh ahli, produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo diperbaiki sesuai dengan masukan dan saran dari ahli. Setelah produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo dinyatakan valid maka dilanjutkan ke uji coba terbatas yaitu dengan jumlah subjek enam siswa. Pada uji coba terbatas tersebut, siswa diamati aktivitasnya diperoleh presentase 90% dengan kategori “sangat baik”. Respon siswa diperoleh skor 93,33% atau kategori sangat baik, dan hasil belajar diperoleh 83,30% mencapai batas tuntas.

Berdasarkan hasil dari aktivitas siswa, respon siswa, dan hasil belajar produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo diperbaiki dan kemudian dilanjutkan ke uji lapangan yang lebih luas lagi yaitu sejumlah 22 siswa kelas IV pada subtema keberagaman budaya bangsaku. Data yang diambil masih sama dengan uji coba terbatas yaitu mengamati aktivitas siswa, tes dan respon siswa atau dalam hal ini merupakan tahapan evaluasi dan perbaikan akhir untuk produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo supaya produk tersebut dinyatakan layak digunakan. Pelaksanaan uji lapangan ini dilaksanakan secara luring dengan tetap mengikuti kebijakan pemerintah kabupaten yaitu dalam satu kelas hanya 1/3 dari jumlah siswa sehingga dari jumlah 22 siswa menjadi tiga kelas. Hasil dari uji coba lapangan dinyatakan bahwa produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo memperoleh kategori sangat baik untuk aktivitas siswa dan respon siswa, dan hasil tes telah mencapai 95% yang telah tuntas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo layak dari segi validitas ahli, kepraktisan dilihat dari aktivitas siswa dan responsiswa, dan keefektifan dilihat dari indikator keberhasilan perolehan hasil tes siswa.

Produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo menampilkan materi pada pembelajaran tematik dan matematik kelas IV SD, kemudian ditambah permainan-permainan yang diintegrasikan dengan materi-materi pelajaran sehingga dapat menambah semangat siswa dalam belajar. Adanya pilihan permainan juga dapat memberikan kebebasan bagi siswa untuk memilih permainan apa yang akan dimainkan. Kemudian adanya *feedback* dari soal-soal juga membuat siswa jadi mengetahui jawaban yang benar dan salah sehingga mereka dapat belajar secara mandiri. Selain itu, dengan tambahan informasi tentang budaya lokal Purworejo dapat menambah wawasan siswa tentang kebudayaan daerahnya. Sehingga penanaman kelestarian budaya dapat ditumbuhkan sejak di usia sekolah dasar. Selain itu, ada video, animasi, gambar-gambar yang sesuai dengan materi pelajaran. Dengan pengemasan tersebut diharapkan menjadi produk yang menjadi inspirasi untuk khalayak umum.

Berdasarkan hasil pengembangan produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo dengan model ASSURE dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo dapat menambah kelengkapan media pembelajaran yang ada di sekolah dasar khususnya SD Negeri Ngupasan sehingga dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran. Multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo telah berhasil dikembangkan menjadi: (1) media pembelajaran berbasis IT untuk siswa sekolah dasar kelas IV baik materi tematik maupun matematika; (2) media yang dapat menambah wawasan dan informasi tentang budaya lokal Purworejo kepada siswa; (3) media sangat mudah digunakan, dikembangkan, tidak membahayakan, dan menarik dan memotivasi siswa untuk belajar; (4) media memiliki kelayakan dari segi validitas, kepraktisan, dan keefektifan dengan kategori sangat baik. Keberhasilan tersebut ditemukan pada proses pelaksanaan validasi produk dengan memperoleh kategori sangat baik karena sesuai dengan kebutuhan dan sesuai dengan

kriteria media yang baik. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Susilo, 2020) yaitu media lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan tanpa menggunakan media audio visual. Media dapat mengaktifkan seluruh siswa selama proses pembelajaran dan memberikan kesempatan untuk bekerjasama antar siswa yang mempunyai kemampuan heterogen.

Kemudian, berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa, siswa terlihat semangat, senang, aktif, kreatif, dan mudah dalam mengikuti pembelajaran menggunakan produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo. Adanya rasa penasaran siswa ketika menampilkan permainan-permainan pada multimedia interaktif. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Pangestika, 2018) bahwa adanya rasa ingin tahu yang muncul pada saat menggunakan multimedia interaktif *Adobe Flash®*. Hal tersebut juga selaras dengan hasil penelitian (Muslihudin, 2017) yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa yang menggunakan media CD interaktif pada kelas eksperimen mengalami peningkatan keterampilan berpikir kreatif yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Selanjutnya, berdasarkan hasil respon siswa, mereka berpendapat bahwa mereka merasa senang, mudah, dan paham ketika belajar dengan bantuan multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo. Kemudian, keefektifan produk dapat dilihat dari ketercapaian hasil belajar siswa > dari 75% yang tuntas. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat dari (Norhayati & Hendartie, 2019) yang mengemukakan sesuai hasil penelitiannya yaitu pengimplementasian teknologi yaitu *powerpoint* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga siswa dan guru mendapatkan dampak positif dalam penerapan ilmu. Peningkatan hasil belajar disini meliputi hasil belajar pada pembelajaran tematik dan matematika. Penelitian yang relevan pada pembelajaran tematik menggunakan *powerpoint* juga sudah pernah dilakukan yang hasilnya bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif sangat efektif digunakan dalam pembelajaran tematik integratif (Andriani, 2013). Sehingga dapat dikatakan bahwa *powerpoint* interaktif tidak hanya menarik untuk pembelajaran yang hanya satu mata pelajaran saja namun juga pada pembelajaran tematik. Hasil kelayakan produk penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Widiastika, 2017) yang mana hasil penelitiannya adalah terdapat beberapa konten budaya daerah yang dapat diintegrasikan ke dalam multimedia antara lain tari daerah, lagu daerah Ngada, lagu goyang manise.

Namun demikian, tidak dipungkiri bahwa penelitian dan pengembangan ini masih belum sempurna, karena setiap produk yang dikembangkan pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Berikut beberapa kelemahan dari produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo, yaitu: (1) produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo hanya terbatas pada materi-materi yang sesuai dengan budaya lokal Purworejo; (2) produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo ini hanya untuk siswa kelas IV; (3) tidak semua materi dapat dikemas melalui terintegrasi budaya lokal Purworejo; (4) keterbatasan dalam hal waktu, tenaga, dan biaya sehingga penelitian dan pengembangan ini masih belum dapat disamakan dengan penelitian dan pengembangan yang sudah profesional; (5) penelitian dan pengembangan ini masih terbatas di SD Negeri Ngupasan Purworejo kelas IV. Pada tahap berikutnya produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo perlu dibandingkan produk-produk lain yang sejenis untuk mendapatkan suatu standar kelayakan dan keefektifan kualitas minimal yang sudah ditentukan.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD Negeri Ngupasan pada subtema keberagaman budaya bangsaku layak dan efektif digunakan. Produk hasil penelitian ini merupakan multimedia interaktif pertama yang mengintegrasikan budaya lokal Purworejo ke dalam pembelajaran subtema keberagaman budaya bangsaku. Produk ini memuat materi-materi pada subtema yang dikaitkan dengan budaya lokal yang ada di Purworejo, sehingga selain siswa mempelajari materi pelajaran siswa juga mempelajari budaya lokal Purworejo. Temuan pada penelitian ini yaitu bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis budaya tidak hanya sekedar mentransfer atau menyampaikan manifestasi budaya, melainkan menggunakan budaya agar siswa mampu menciptakan makna, membangun kreativitas untuk mencapai pemahaman yang mendalam terhadap materi mata pelajaran yang dipelajarinya. Implikasi hasil penelitian dan pengembangan ini yang berupa produk multimedia interaktif sangat membantu guru khususnya guru SD sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat menambah wawasan tentang budaya lokal. Selain itu, untuk siswa SD menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dengan adanya multimedia interaktif karena sesuai dengan karakteristik siswa SD, serta siswa memperoleh informasi tambahan tentang budaya lokal Purworejo yang dapat dijadikan sebagai upaya melestarikan budaya Indonesia sejak usia SD sebagai pondasi pemahaman tentang budaya.

Daftar Pustaka

- Andriani, M. R. & W. (2013). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF SISWA KELAS 2 SDN BERGAS KIDUL 03 KABUPATEN SEMARANG. *Scholaria*, 6(1), 143–157.
- Baharuddin, & Dalle, J. (2017). Interactive courseware for supporting learners competency in practical skills. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(3), 87–98.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Budiarto, M. K., Joebagio, H., & Sudiyanto. (2020). *Integration of Interactive Multimedia with Local Potential as a Learning Innovation in Digital Era*. 421(Icalc 2019), 336–345. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.040>
- Darmawan, Daddy & Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1).
- Gunawan, G., Harjono, A., & Imran, I. (2016). Pengaruh Multimedia Interaktif Dan Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Konsep Kalor Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 12(2), 118–125. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v12i2.5018>
- Kawuryan, S. P. (2010). Mendekatkan Siswa Dengan Kearifan Budaya Lokal Melalui Ips Di Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 6(1), 1.
- Murti, D. K. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337–343. <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>
- Muslihudin, A. (2017). PENGARUH MEDIA CD INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 98–110.
- Norhayati, N., & Hendartie, S. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Kalimantan Tengah Bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 24–28. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v2i1.1160>
- Pangestika, R. R. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash® pada

- Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Keindahan Alam Negeriku. *KEGURU*, 2(1), 93–106.
- Pemerintah Kabupaten Purworejo. (2020). *Purworejo Terapkan Konsultasi Pembelajaran Terprogram*. <https://jatengprov.go.id/beritadaerah/purworejo-terapkan-konsultasi-pembelajaran-terprogram/>
- Samri, F., Rewo, J. M., Ngurah, D., & Laksana, L. (2020). *European Journal of Education Studies ELECTRONIC THEMATIC TEACHING MULTIMEDIA WITH LOCAL CULTURE BASED MATERIALS AND ITS EFFECT*. 625–641. <https://doi.org/10.46827/ejes.v7i12.3474>
- Samsiyah, N. (n.d.). *Budaya lokal untuk meningkatkan literasi baca siswa sekolah dasar*. 208–217.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108–115. <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>
- Widiastika, D. N. L. L. dan I. G. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran tematik sekolah dasar berbasis budaya lokal masyarakat flores. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(3), 151–162.