

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GOOGLE SITES*
UNTUK PENGENALAN KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA JAWA TIMUR
DI MI PERWANIDA BLITAR**

SKRIPSI



Oleh:

Muhammad Zubet Bahtiar

NIM. 18140084

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Februari, 2023

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GOOGLE SITES*
UNTUK PENGENALAN KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA JAWA TIMUR
DI MI PERWANIDA BLITAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Muhammad Zubet Bahtiar

NIM. 18140084

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Februari, 2023

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GOOGLE SITES*
UNTUK PENGENALAN KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA JAWA TIMUR
DI MI PERWANIDA BLITAR

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Muhammad Zubet Bahtiar

NIM. 18140084

Telah Diperiksa dan Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919201802012143

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes, M.Pd

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GOOGLE SITES*
UNTUK PENGENALAN KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA JAWA TIMUR
DI MI PERWANIDA BLITAR**

SKRIPSI

Disusun oleh Muhammad Zubet Bahtiar (18140084)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 24 Februari 2023 dan dinyatakan

LULUS

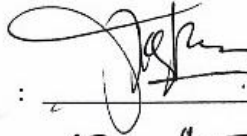
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 197807072008011021

: 

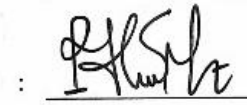
Sekretaris Sidang

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 19910919201802012143

: 

Penguji Utama

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 197505312003122003

: 

Pembimbing

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 19910919201802012143

: 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031999803002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita menuju agama yang paling benar yakni *Addinul Islam*.

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang telah memberikan dukungan baik berupa moril dan materil.

Pertama saya persembahkan kepada orang tua saya yakni Bapak Suryadi dan Ibu Katini atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Juga kepada saudara saya Kakak Mega Ade Surya dan Adik Zahralia Friska Suryananda, serta tak lupa keponakan saya Muhammad Andi Raehan El Sahdan yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kemudian saya ucapkan banyak terima kasih kepada Dosen Pembimbing saya Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd dan seluruh bapak/ibu Dosen PGMI yang telah memberikan ilmu, waktu, dan kesabaran dalam membimbing saya selama proses pengerjaan skripsi ini

Terima kasih juga saya haturkan kepada seluruh sahabat dan teman-teman saya yang telah membantu dan menemani saya selama ini baik dalam keadaan senang maupun susah.

Saya mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya, semoga Allah SWT memberikan kemudahan dalam segala urusan

Aamiin allahumma aamiin

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S. Al-Baqarah 286)

“Sistem pendidikan yang bijaksana setidaknya akan mengajarkan kita betapa sedikitnya yang belum diketahui oleh manusia, seberapa banyak yang masih harus ia pelajari”

(Sir John Lubbock)

SURAT PERNYATAAN BERMATERAI

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Zubet Bahtiar

NIM : 18140084

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites*
untuk Pengenalan Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur di MI
Perwanida Blitar

Menyatakan yang sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pada suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 13 Februari 2023

Yang telah menyatakan:



Muhammad Zubet Bahtiar

NIM. 18140084

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* untuk Pengenalan Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar” dengan lancar. Sholawat serta salam kami haturkan kepada baginda Rasulullah SAW yang menjadi teladan bagi umat manusia, yang membawa umat Islam dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes, M.Pd selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku dosen wali yang telah sabar dan tegas membimbing selama perkuliahan dari awal hingga akhir.
5. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku validator ahli media dan Waluyo Satrio Adji, M.Pd selaku validator ahli materi yang telah membantu peneliti dalam memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap produk yang peneliti kembangkan.
7. Darin Nafi'ah, S.Pd selaku Kepala MI Perwanida Blitar dan Febrian Dwi Kartika Sari, M.Pd selaku wali kelas IV Yunus yang telah membantu dan memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

8. Bapak Suryadi, Ibu Katini, Kakak Mega Ade Surya, Adik Zahralia Friska Suryananda, dan keponakan Muhammad Andi Raehan El Sahdan selaku keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan dorongan tak henti-hentinya baik materil maupun spiritual untuk keberlangsungan penelitian ini.
9. Seluruh keluarga besar PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2018 khususnya kepada teman-teman PGMI C yang telah berjuang bersama dalam proses meraih cita-cita dibangku perkuliahan
10. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan M. Irfani Syauqi, M. Ulil Abshor, Ilham Rofi Alrosyid, Faizatus Sahmi, Luthfia Aldila Arsy Subagyo serta sahabat-sahabat lain yang tidak mampu peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang membantu penulis dalam proses penyelesaian penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. ucapan terima kasih peneliti sampaikan, semoga segala bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amal kebaikan yang diridhoi oleh Allah SWT.

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi pemikiran untuk perkembangan ilmu pengetahuan baik bagi peneliti maupun untuk pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 13 Februari 2023

Peneliti

Muhammad Zubet Bahtiar

NIM. 18140084

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang didasarkan pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أ و = Aw

أ ي = Ay

أ و = û

أ ي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN BERMATERAI.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Asumsi Penelitian.....	7
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
G. Pembatasan Penelitian	9
H. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Multimedia Interaktif	11
B. <i>Google Sites</i>	15
C. Keragaman Sosial Budaya	18
D. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	28
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	28

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	29
C. Uji Coba Produk.....	34
D. Jenis Data	36
E. Instrumen Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	39
A. Hasil Produk Pengembangan	39
B. Hasil Data Pengembangan	56
C. Hasil Data Uji Coba	63
BAB V PEMBAHASAN	67
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	67
B. Kesimpulan	74
C. Saran Pemanfaatan.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Validasi	37
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk	38
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar & Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	42
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media.....	56
Tabel 4.3 Saran dan Masukan Validator Ahli Media.....	59
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi	60
Tabel 4.5 Saran dan Masukan Validator Ahli Materi	62
Tabel 4.6 Hasil Data Uji Coba Kemenarikan Media	63
Tabel 4.7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Model Prosedur Pengembangan Lee & Owens.....	29
Gambar 4.1 Bagan Rancangan Pengembangan Media	44
Gambar 4.2 Poster Media.....	47
Gambar 4.3 Tampilan Awal	48
Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan <i>Website Google Sites</i>	48
Gambar 4.5 Absensi Kehadiran Siswa.....	49
Gambar 4.6 Halaman KD dan Indikator	50
Gambar 4.7 Halaman Awal Materi	50
Gambar 4.8 Peta Jawa Timur	51
Gambar 4.9 Pembahasan Materi	52
Gambar 4.10 Halaman Awal Latihan Soal	53
Gambar 4.11 Halaman Latihan Soal	54
Gambar 4.12 Halaman Profil Pengembang.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	81
Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian.....	82
Lampiran 3 Surat Validasi Ahli Media	83
Lampiran 4 Surat Validasi Ahli Materi.....	84
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Media	85
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	89
Lampiran 7 Angket Respon Siswa.....	93
Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal Evaluasi.....	96
Lampiran 9 Soal Evaluasi	98
Lampiran 10 Hasil Observasi Penerapan Media.....	101
Lampiran 11 Hasil Wawancara Pra Penelitian.....	103
Lampiran 12 Hasil Wawancara Penelitian.....	107
Lampiran 13 RPP	109
Lampiran 14 Rangkuman Materi	115
Lampiran 15 Bukti Konsultasi Skripsi.....	120
Lampiran 16 Dokumentasi.....	122
Lampiran 17 Biodata Mahasiswa.....	126

ABSTRAK

Bahtiar, Muhammad Zubet. 2023. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites untuk Pengenalan Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi, Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Indonesia merupakan bangsa majemuk (*plural society*) yang memiliki keanekaragaman sosial budaya. Keragaman yang dimiliki ini tentunya harus tetap dilestarikan oleh setiap warga negara, terutama kepada generasi muda. Salah satu upaya pelestariannya adalah dengan mengajarkan kepada peserta didik di jenjang SD/MI. Materi keragaman sosial budaya pada jenjang SD/MI diajarkan pada mata pelajaran tematik kelas IV tema 1 muatan IPS. Pada buku siswa, materi diajarkan dengan pembahasan yang sangat singkat, sehingga peserta didik kurang memahami keragaman sosial budaya yang ada di daerahnya. Maka dari itu, diperlukan pengembangan media pembelajar yang dapat mencakup materi secara detail tentang keragaman sosial budaya, terutama pada daerah peserta didik.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media, mengetahui tingkat validitas, dan kemenarikan media sehingga diharapkan dapat membantu proses belajar siswa kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar dalam memahami materi keragaman sosial budaya di Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model pengembangan yang dikemukakan oleh Lee & Owens. Langkah-langkah pengembangan meliputi (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Subjek penelitian ini adalah 29 siswa kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket, tes, observasi, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini berupa produk multimedia interaktif berbasis *google sites* materi tentang keragaman sosial budaya yang ada di Jawa Timur. Adapun hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai dari validator ahli media sebesar 86% dan materi dengan kriteria sangat valid dari validator ahli materi yaitu sebesar 88%. Selain itu, multimedia interaktif berbasis *google sites* materi keragaman sosial budaya Jawa Timur juga dikategorikan sebagai media yang sangat menarik berdasarkan hasil angket respon siswa yaitu sebesar 87,98%.

Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis *google sites* materi tentang keragaman sosial budaya Jawa Timur ini sangat valid/layak dan sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran tematik tema 1 muatan IPS di kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Google Sites*, Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur.

ABSTRACT

Bahtiar, Muhammad Zubet. 2023. *Development of Based Interactive Multimedia Google Sites for an Introduction to East Java's Socio-Cultural Diversity at MI Perwanida Blitar*. Thesis, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim Malang State Islamic University Malang. Thesis Supervisor, Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Indonesia is a plural society that has socio-cultural diversity. Of course, this diversity must be preserved by every citizen, especially the younger generation. One of the conservation efforts is to teach students at the SD/MI level. The material on socio-cultural diversity at the SD/MI level is taught in the thematic subjects of class IV theme 1 social studies content. In student books, the material is taught in very short discussions, so that students do not understand the socio-cultural diversity in their area. Therefore, it is necessary to develop learning media that can include material in detail about socio-cultural diversity, especially in student areas.

This research and development aims to describe media development procedures, determine the level of validity, and the attractiveness of media so that it is hoped that it can help the learning process of class IV students of Yunus MI Perwanida Blitar in understanding the material on socio-cultural diversity in East Java. This study uses Research and Development (R&D) research by applying the development model proposed by Lee & Owens. The development steps include (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The subjects of this study were 29 students of class IV Yunus MI Perwanida Blitar. Data collection techniques in this study were using questionnaires, tests, observations, and interviews. Data were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques.

The results of this study are in the form of interactive multimedia products based on google sites material about socio-cultural diversity in East Java. The results of media product validation meet the very valid criteria with a value of 86% from the media expert validator and 88% for material with very valid criteria from the material expert validator. In addition, interactive multimedia based on Google sites, material on socio-cultural diversity in East Java, is also categorized as a very interesting media based on the results of the student response questionnaire, which is 87.98%.

Based on the results of the validation and the results of field trials, it can be concluded that interactive multimedia products based on google sites material about East Java's socio-cultural diversity are very valid/feasible and very interesting to be used as thematic learning media theme 1 social studies content in class IV Yunus MI Perwanida Blitar.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Google Sites, East Java Socio-Cultural Diversity.

الملخص

هتيار ، محمد زوبيت .2023. تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية المستندة إلى لإدخال التنوع الاجتماعي في ثقافة جاوة الشرقية في برنامج دراسة تعليم المعلمين في مدرسة ابتدائية، كلية طربية والعلوم المهنية ، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج الإسلامية .مشرف تشفير فانيسا أفيانا ميليندا الماجستي

إندونيسيا دولة تعددية (مجتمع تعددي) له تنوع اجتماعي ثقافي. يجب بالتأكيد الحفاظ على هذا التنوع من قبل كل مواطن ، وخاصة للجيل الأصغر. تتمثل إحدى جهوده في الحفاظ في تعليم الطلاب على مستوى مدرسة ابتدائية. يتم تدريس مادة التنوع الاجتماعي والثقافي في رابطة مدرسة ابتدائية في الموضوعات المواضيعية من الفئة الرابعة الموضوع ١ محتوى العلوم الاجتماعية. في كتب الطلاب ، يتم تدريس المواد من خلال مناقشات قصيرة جدًا ، لذلك يفتقر الطلاب إلى فهم التنوع الاجتماعي والثقافي الموجود في منطقتهم. لذلك ، هناك حاجة إلى تطوير وسائل الإعلام التعليمية التي يمكن أن تشمل مواد تفصيلية حول التنوع الاجتماعي والثقافي ، خاصة في مجال الطلاب.

يهدف هذا البحث والتطوير إلى وصف إجراءات تطوير وسائل الإعلام ، ومعرفة مستوى الصلاحية وانسحاب وسائل الإعلام بحيث من المتوقع أن يساعد عملية التعلم لطلاب الصف الرابع يونس المدرسة الابتدائية فروانيدا بليتار في فهم مادة التنوع الاجتماعي والثقافي في جاوة الشرقية. يستخدم هذا البحث نوع البحث والتطوير من خلال تطبيق نموذج التطوير الذي قدمه. تتضمن خطوات التطوير: تحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. كان موضوع هذه الدراسة ٢٩ طالبًا من الصف الرابع يونس المدرسة الابتدائية فروانيدا بليتار. تستخدم تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة المحرك والاختبارات والملاحظات والمقابلات. يتم تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل الكمي والنوعي.

نتيجة هذه الدراسة في شكل منتجات وسائط متعددة تفاعلية تعتمد على مواد مواقع جوجل حول التنوع الاجتماعي والثقافي الموجود في جاوة الشرقية. تستوفي نتائج التحقق من صحة منتج الوسائط معايير صالحة بقيمة من مدقق خبير وسائط بنسبة ٨٦ ٪ ومواد ذات معايير صالحة من مدقق مواد خبير بنسبة ٨٨ ٪. بالإضافة إلى ذلك ، يتم تصنيف الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على مواقع مواد التنوع الاجتماعي والثقافي في جاوة الشرقية على أنها وسيلة مثيرة للاهتمام للغاية استنادًا إلى نتائج تسلسل استجابة الطلاب بنسبة ٨٧,٩٨ ٪.

استنادًا إلى نتائج التحقق ونتائج التجارب الميدانية ، يمكن استنتاج أن منتجات الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على مواد مواقع على التنوع الاجتماعي والثقافي لصالحة جدًا/ممكن ومثير للاهتمام للغاية لاستخدامه كموضوع متوسط للتعلم المواضيعي ١ محتوى العلوم الاجتماعية في الفئة الرابع يونس المدرسة الابتدائية فروانيدا بليتار.

الكلمات الرئيسية: التنمية ، الوسائط المتعددة التفاعلية ، مواقع جوجل ، التنوع الاجتماعي لثقافة جاوة اشرقية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia terkenal dengan masyarakatnya yang majemuk (*plural society*). Kemajemukan tersebut dapat dicerminkan dengan beragamnya suku bangsa, agama dan kepercayaan, serta mempunyai bahasa dan corak sosial budaya yang berbeda antara satu dengan lainnya (Kamal, 2013). Berdasarkan buku ensiklopedia suku bangsa di Indonesia dan merujuk pada buku pedoman pengolahan SP2010 (Sensus Penduduk 2010) dalam (Na'im & Syaputra, 2012), keragaman sosial budaya di Indonesia terdiri atas suku bangsa di Indonesia yang secara keseluruhan mencapai lebih dari 1340 suku bangsa, 6 agama resmi dan aliran kepercayaan yang dianut oleh masyarakat Indonesia, serta 2500 jenis bahasa yang dituturkan oleh berbagai suku di Indonesia.

Perkembangan teknologi di masa modern ini berjalan dengan sangat pesat. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi yaitu kemudahan dalam mengakses informasi bagi setiap individu diseluruh dunia sehingga ketiadaan batas akses informasi ini bisa mengakibatkan meresapnya kultur budaya asing di negeri ini (Nasution, 2017). Masuknya budaya asing tersebut dapat mengikis kebudayaan lokal yang sudah lama berkembang dimasyarakat (Aisara et al., 2020). Salah satu cara untuk mengatasi masuknya budaya asing ke Indonesia adalah dengan tetap melestarikan keragaman sosial budaya yang kita miliki. Upaya pelestarian ini harus diiringi dengan semangat kuat dari setiap warga negara Indonesia untuk mencintai, mengenal hingga melestarikan budaya Indonesia (A. E. Wulandari, 2019). Penanaman nilai-nilai kecintaan terhadap budaya bangsa dapat ditanamkan sejak dini. Seperti pada jenjang SD / MI, materi keragaman sosial budaya bangsa Indonesia terdapat pada mata pelajaran tematik kelas IV tema 1 Indahny Kebersamaan muatan IPS. Pada tema tersebut mempelajari keragaman bangsa Indonesia mulai dari keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama. Apabila guru mengajar sesuai dengan buku ajar yang ada, masing-masing materi dibahas secara ringkas dan hanya diambil inti-intinya saja dari tiap keragaman yang ada di Indonesia. Dikarenakan materi

tersebut tidak dijelaskan secara spesifik dalam buku siswa, maka guru harus mengembangkan sebuah media pembelajaran yang membahas secara khusus tentang pengenalan keragaman sosial budaya yang ada pada daerah asal peserta didik.

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran tentunya guru harus memperhatikan beberapa aspek mulai dari karakteristik siswa, gaya belajar siswa serta kemampuan guru dalam menyampaikan media, tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran, dan penyesuaian media dengan fasilitas yang tersedia di sekolah (Marlina et al., 2021). Dalam pengembangan media pembelajaran, guru juga harus mampu memfasilitasi peserta didik yang kesulitan dalam menerima dan memahami materi yang disajikan dengan teks ataupun secara verbal (Melinda et al., 2017). Oleh karena hal tersebut, terdapat beragam media pembelajaran yang bisa dijadikan solusi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif. Jenis-jenis media pembelajaran diantaranya adalah media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia (Asyhar, 2011). Dari beragam jenis media pembelajaran tersebut, guru dapat menentukan media manakah yang dirasa sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menyesuaikan aspek kebutuhan dan keefektivitasannya. Melalui pengembangan media pembelajaran, diharapkan bisa membuat suasana pembelajaran menjadi pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*). Pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) dapat berpengaruh terhadap minat belajar dan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik (Marzuki, 2021).

Berdasarkan kegiatan pra penelitian berupa wawancara yang dilakukan pada 8 Agustus 2022 bersama Febrian Dwi Kartika Sari, M.Pd (wali kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar) menghasilkan bahwa pada pembelajaran tematik kelas IV tema 1 muatan IPS tentang keragaman sosial budaya, guru hanya memberikan penjelasan materi sesuai dengan buku ajar yang ada. Sedangkan penggunaan media pada materi tersebut hanya terbatas pada buku paket siswa, LKS (Lembar Kerja Siswa), dan beberapa media pembelajaran selain buku

seperti boneka tangan, video, dan teka-teki silang. Dari beberapa media pembelajaran yang telah digunakan tersebut, ditemukan beberapa permasalahan belajar pada diri peserta didik seperti beberapa anak kesulitan untuk menghafalkan materi pada buku karena IPS identik dengan banyaknya teori yang harus diingat. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tersebut kurang bervariasi.

Di MI Perwanida pada mulanya sempat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi berupa video pembelajaran akibat dari diterapkannya pembelajaran daring (dalam jaringan) saat pandemi *covid-19* sedang berlangsung. Setelah pandemi berakhir, beberapa guru masih ada yang menerapkan video pembelajaran kembali di dalam kelas. Namun hasilnya dirasa kurang efektif dikarenakan volume dari *sound* didalam kelas yang kurang merata sehingga banyak guru yang menjelaskan materi secara langsung dari buku ajar dirasa lebih efektif jika daripada menggunakan media video pembelajaran. Akibatnya, beberapa guru di MI Perwanida Blitar jarang mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi kembali. Kalaupun ada yang menggunakan media video pembelajaran, biasanya hanya mengambil video dari *youtube* saja. Padahal peserta didik memiliki kecenderungan untuk belajar menggunakan cara dan media yang berbeda-beda. Beberapa ada yang senang melihat gambar, video, animasi, bahkan ada yang lebih suka membaca melalui buku. Selain itu, fasilitas penunjang pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi terbilang cukup lengkap. Kondisi kelas di MI Perwanida Blitar sudah tersedia LCD TV dan *speaker*. Selain itu juga terdapat fasilitas ruang laboratorium komputer yang hanya digunakan sesekali saat pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan saat ujian *CBT* (*Computer Based Test*), sedangkan pada pembelajaran tematik tidak pernah menggunakan fasilitas laboratorium komputer. Peserta didik di MI Perwanida Blitar rata-rata juga sudah mahir dalam mengoperasikan komputer, sehingga apabila pembelajaran tematik dilakukan menggunakan fasilitas laboratorium komputer tidak akan menjadi masalah dan justru dapat membantu guru dalam mengenalkan teknologi saat kegiatan pembelajaran kepada peserta didik.

Dari beberapa permasalahan yang sudah peneliti temukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran yakni berupa multimedia interaktif. Media pembelajaran multimedia interaktif dapat diartikan sebagai perpaduan dari beragam jenis media yang terdiri atas gambar, audio, video, teks, *interactive link*, dan lain sebagainya yang kemudian dijadikan menjadi satu ke dalam *file* yang berbentuk digital dan digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik (Arsyad, 2015). Multimedia interaktif diharapkan dapat memberikan peningkatan pada aktifitas belajar peserta didik karena didalamnya dilengkapi dengan alat pengontrol berupa tombol-tombol yang dalam penggunaannya harus dioperasikan secara langsung oleh penggunanya, sehingga peserta didik dapat menentukan sendiri bagian mana yang ia kehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2016). Oleh karena itu, multimedia interaktif dapat menjadikan peserta didik tidak hanya melihat dan memperhatikan media atau objek saja, tetapi juga mengharuskan peserta didik untuk berinteraksi melalui tombol-tombol yang tersedia, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam pengembangan media ini peneliti memilih *google sites* sebagai media yang akan dikembangkan. Alasannya yaitu *google sites* sangat mudah digunakan sebagai media yang menunjang guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan memaksimalkan fitur-fitur yang sudah terkoneksi dari *google* seperti *google docs*, *google sheet*, *google forms*, kalender, *awesome table* dan beragam fitur-fitur penunjang lainnya yang sudah disediakan oleh *google* atau yang di *upload* dari luar *google*. *Google sites* juga sudah mulai banyak digunakan oleh pengajar sebagai *web facilitated learning* atau *website* yang digunakan sebagai bahan ajar dalam proses belajar mengajar karena kemudahannya dalam pengembangan dan pengoperasiannya. Selain itu, alasan peneliti memilih *google sites* sebagai media yang akan peneliti kembangkan karena dalam *google sites* bisa mencakup berbagai macam jenis media pembelajaran, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bervariasi dari beragam media tersebut. Dengan digabungkannya beragam media kedalam

satu *website*, maka akan lebih memudahkan siswa untuk mempelajari materi melalui beragam media yang sudah tersedia.

Jadi, hasil akhir dari pengembangan media ini akan menghasilkan produk berupa *web facilitated learning* yang dapat dioperasikan oleh penggunanya baik menggunakan *smartphone* atau *PC (Personal Computer)*. Dari media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik, membuat pembelajaran lebih bervariasi, peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai keinginan hati, dan dapat meningkatkan rasa keingintahuan yang tinggi pada peserta didik.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* ini dikuatkan oleh beberapa penelitian terdahulu. Hesty Evang Gelista Silalahi (2022) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* mendapatkan hasil validasi ahli sangat valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sistem pencernaan pada manusia (Silalahi, 2022). Yustina Sintia Riris Nugraha (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran biologi berbasis *google sites* memperoleh hasil validasi dengan kriteria sangat baik dan layak untuk diuji coba dalam pembelajaran (Nugraha, 2021). Ayu Wulandari dkk (2022) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *google sites* pada materi usaha dan energi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik (A. Wulandari et al., 2022). Japrizal dan Dedy Irfan (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *google sites* pada masa *covid-19* bersifat praktis dan efektif serta berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik (Japrizal & Irfan, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang muncul dilapangan dan dengan dikuatkan oleh keberhasilan pada penelitian terdahulu, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran guna memberikan pengenalan kepada peserta didik di MI Perwanida Blitar pada pelajaran tematik kelas IV tema 1 muatan IPS tentang keragaman sosial budaya Jawa Timur. Sehubungan dengan hal tersebut, maka disusunlah konsep penelitian dengan judul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis**

***Google Sites* untuk Pengenalan Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar”.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut rumusan masalah yang terdapat pada penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* untuk pengenalan keragaman sosial budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar.

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* untuk pengenalan keragaman sosial budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *google sites* untuk pengenalan keragaman sosial budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut tujuan yang terdapat pada penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* untuk pengenalan keragaman sosial budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar.

1. Mengetahui prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* untuk pengenalan keragaman sosial budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar.
2. Mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *google sites* untuk pengenalan keragaman sosial budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang peneliti kembangkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang akan peneliti hasilkan adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif dengan cakupan media berupa video, audio, gambar, teks bacaan, animasi, dan *interactive link* kedalam satu *website* yang bernama *google sites*.
2. Multimedia interaktif berbasis *google sites* yang akan peneliti kembangkan dibuat dan diedit menggunakan *PC* dan *smartphone* dengan bantuan

beberapa aplikasi editing yang ada di *smartphone* seperti *kinemaster* untuk mengedit video, serta *canva* untuk mengedit gambar. Sedangkan *PC* digunakan untuk mengedit halaman pada *google sites*.

3. Multimedia interaktif berbasis *google sites* ini dapat diakses menggunakan perangkat *smartphone* maupun *PC* yang tersambung ke jaringan internet.
4. Multimedia interaktif berbasis *google sites* dilengkapi dengan media seperti gambar (.JPEG, .JPG, .PNG) dan video (.mp4).
5. Multimedia interaktif tersebut berisikan informasi-informasi yang akan peneliti kembangkan terkait pelajaran tematik kelas IV tema 1 muatan IPS tentang keragaman sosial budaya Jawa Timur yang meliputi keragaman suku bangsa, tradisi, kesenian, dan agama yang ada di Jawa Timur.
6. Multimedia interaktif memiliki tombol-tombol yang dapat dioperasikan secara langsung oleh peserta didik yang berguna untuk memudahkan navigasi pada masing-masing halaman sehingga dapat memberikan kemudahan kepada pengguna untuk memilih bagian mana yang ingin dipelajari, bagian mana yang ingin diulang, ataupun untuk melanjutkan ke materi yang lain.
7. Pada halaman awal *google sites* tersedia pilihan menu yang meliputi petunjuk penggunaan, absensi kehadiran, KD dan indikator, materi, dan latihan soal.

E. Asumsi Penelitian

Berikut merupakan asumsi penelitian yang terdapat pada penelitian dan pengembangan ini:

1. Pengembangan media hanya mencakup materi keragaman sosial budaya di Jawa Timur.
2. Multimedia interaktif berbasis *google sites* dipilih dengan memperhatikan perkembangan teknologi yang berkembang pesat dan dinilai cocok apabila digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran serta banyak siswa yang telah mahir dalam mengoperasikan perangkat berbasis *IT*.
3. Multimedia interaktif berbasis *google sites* ini dibuat semenarik mungkin, agar peserta didik sebagai penggunanya memiliki ketertarikan untuk memperhatikan materi yang ditampilkan.

4. Belum tersedianya media pembelajaran yang membahas secara khusus tentang pengenalan keragaman sosial budaya Jawa Timur pada pembelajaran tematik kelas IV di MI Perwanida Blitar.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* merupakan upaya untuk memberikan pengenalan keragaman sosial budaya Jawa Timur pada peserta didik kelas IV di MI Perwanida Blitar. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis berharap agar hasil dari penelitian ini bisa turut berkontribusi dalam memberikan referensi pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar bagi berbagai pihak.

Sesuai dengan yang peneliti paparkan diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* tentang keragaman sosial budaya Jawa Timur yakni sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga Sekolah

Multimedia interaktif berbasis *google sites* dikembangkan untuk membantu siswa dalam mempelajari keragaman sosial budaya Jawa Timur secara lebih mendalam. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan harapan agar dapat memberikan inovasi baru bagi lembaga pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran yang beragam dengan harapan agar bisa meningkatkan pengetahuan serta minat belajar peserta didik terutama pada materi keragaman sosial budaya yang ada pada daerahnya sendiri. Secara khusus multimedia interaktif berbasis *google sites* ini dapat dimanfaatkan untuk menambah referensi media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh pihak sekolah pada proses kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai bahan ajar utama maupun bahan ajar pendamping dalam memberikan pengenalan kepada peserta didik tentang keragaman sosial budaya Jawa Timur dalam pembelajaran tematik kelas IV tema 1 muatan IPS. Selain itu, guru juga dapat melaksanakan pembelajaran dengan media yang lebih bervariasi.

3. Bagi Peserta Didik

Multimedia interaktif berbasis *google sites* ini diharapkan dapat membantu proses belajar siswa dalam mengenal keragaman sosial budaya Jawa Timur pada pembelajaran tematik kelas IV tema 1 muatan IPS. Multimedia interaktif berbasis *google sites* ini dirancang dengan menampilkan keragaman suku bangsa, tradisi, kesenian, dan agama yang ada di Jawa Timur dengan dikemas semenarik mungkin melalui beragam media. Hal tersebut ditujukan guna meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran pada materi keragaman sosial budaya daerahnya melalui media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan minat dan juga karakteristik peserta didik yang senang belajar menggunakan berbagai media. Siswa dapat mempelajari secara menyeluruh tentang keragaman sosial budaya daerahnya yang mana dalam buku siswa tidak terdapat penjelasan terkait materi ini secara detail.

4. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* dapat menambah wawasan dan juga pengetahuan peneliti dalam hal penelitian serta dari kegiatan penelitian ini diharapkan bisa memberikan sebuah pengalaman belajar yang menarik yang dapat menumbuhkan serta meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar berupa multimedia interaktif berbasis *google sites*.

G. Pembatasan Penelitian

Adapun beberapa yang menjadi fokus atau pembatasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar.
2. Pengembangan media pembelajaran terbatas pada materi tematik kelas IV SD/MI tema 1 tentang “Indahnya Keragaman di Negeriku” pada muatan IPS.
3. Informasi yang disampaikan pada bahan ajar ini hanya terfokus pada keragaman sosial budaya Jawa Timur yang berisikan materi tentang

keragaman suku bangsa, tradisi, kesenian, maupun agama yang ada di Provinsi Jawa Timur.

4. Pengembangan ini menghasilkan bahan ajar berupa multimedia interaktif berbasis *google sites* yang hanya dapat diakses melalui *smartphone* dan *PC* yang telah tersambung melalui jaringan internet.

H. Definisi Operasional

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah perpaduan dari beragam jenis media pembelajaran berupa video, audio, gambar, animasi, teks bacaan, *interactive link*, dan lain-lain yang kemudian dijadikan menjadi satu menjadi file yang berbentuk digital yang ditujukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

2. Google Sites

Google sites adalah salah satu layanan yang dimiliki oleh google yang bertujuan untuk membantu *user/penggunanya* dalam membuat sebuah situs *web* dengan mudah, gratis, dan bebas hanya dengan beberapa klik saja.

3. Keragaman Sosial Budaya

Keragaman sosial budaya adalah kondisi dimana masyarakat dengan latar belakang sosial dan budaya yang berbeda hidup secara berdampingan di lingkungan yang heterogen. Beberapa faktor penyebab munculnya keragaman sosial budaya seperti bentuk wilayah, letak wilayah yang strategis dan variasi iklim.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Ditinjau dari segi bahasa, kata multimedia berasal dari kata “*multi*” yang berarti banyak, bermacam-macam, dan “*media*” yang berarti alat atau sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan informasi atau pesan (Aldo et al., 2020). Jadi, menurut bahasa multimedia dapat diartikan sebagai alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Multimedia secara istilah dapat diartikan sebagai kombinasi teks, seni suara, gambar, animasi, dan video dengan menggunakan komputer atau diinovasi secara digital (Ilmiani et al., 2020). Menurut Vaughan dalam (Binanto, 2010), multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara efektif. Sedangkan pengertian dari interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah / suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi dan reaksi yang mempunyai hubungan timbal balik antara satu dengan lainnya (Warsita, 2008). Interaksi disini dapat diartikan sebagai komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai *user/* pengguna produk) dan komputer (*software/* aplikasi/ produk dalam format file tertentu) (Huda, 2018).

Pengertian multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang dengan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh *user/* pengguna produk, sehingga *user/* pengguna produk dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2016). Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa yang menjadi ciri dari multimedia interaktif yaitu memiliki alat pengontrol. Dengan adanya alat pengontrol dapat memungkinkan

user/pengguna produk untuk menentukan proses selanjutnya sesuai dengan keinginannya.

Berdasarkan berbagai pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu penggabungan berbagai macam elemen media (audio, video, gambar, teks bacaan, animasi, dan lain-lain) menjadi suatu kesatuan yang sinergis dan saling menguntungkan yang bisa memberikan manfaat lebih bagi penggunanya.

2. Karakteristik Multimedia Interaktif

Sebagai media untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran, multimedia interaktif memiliki beberapa karakteristik. Berikut ini merupakan karakteristik dari multimedia interaktif (Ilmiani et al., 2020):

- a. Menggunakan lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Dapat dioperasikan secara mandiri, dengan memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
- d. Dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatannya sendiri.
- e. Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali.

3. Komponen Multimedia Interaktif

Menurut (Sutopo, 2003) multimedia interaktif memiliki enam komponen didalamnya, yaitu:

a. Video

Video dalam multimedia interaktif yakni gambar yang berurutan, *live video*, serta *full motion*. Dimana *live video* diperoleh dari rekaman kamera. Yang dimaksud dengan *full motion* yakni di dalamnya terdapat teknik narasi, karakter yang di rekam dan disimpan sebagai video klip. Tujuan dari pembuatan video pada multimedia interaktif yaitu *user*/penggunannya tidak mudah bosan dalam menggunakan

multimedia interaktif tersebut karena memiliki tampilan yang bagus dan menarik.

b. Gambar

Gambar atau grafik secara umum berarti *still image* seperti foto atau jenis gambar dua dimensi yang lain. Tujuan dari penggunaan gambar pada multimedia interaktif karena gambar dirasa memiliki nilai efisiensi guna menyampaikan informasi kepada *user/pengguna* karena pada dasarnya manusia sangat berorientasi pada visual.

c. Audio

Penggunaan audio dalam multimedia interaktif ditujukan sebagai salah satu media yang berfungsi dalam memperjelas suatu informasi dari video atau gambar. Karakteristik suatu gambar dapat dijelaskan misalnya melalui musik atau efek suara.

d. Animasi

Animasi memiliki arti gerakan gambar atau video. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar, sekumpulan gambar atau teks saja. Dengan menggunakan media animasi, objek dapat bergerak melintasi background untuk menciptakan suatu efek yang diinginkan untuk menyampaikan informasi. Selain itu animasi juga memberikan kesan menarik secara visual.

e. Teks Bacaan

Teks bacaan adalah dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Teks terbentuk dari huruf-huruf yang membentuk kata berisi suatu pesan tertentu. Pada penggunaannya dalam multimedia interaktif, teks bacaan sering berisikan materi pembelajaran yang kemudian dikemas kedalam bentuk uraian teks bacaan tersebut.

f. *Interactive link*

Interactive link adalah fitur yang memungkinkan *user/penggunanya* untuk menyampaikan perintah tertentu kepada program. *Interactive link* diperlukan untuk apabila *user/pengguna* menunjuk pada suatu objek atau tombol agar dapat mengakses program tertentu dan

menggabungkan elemen multimedia sehingga menjadi suatu informasi yang terpadu.

4. Manfaat Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif dikembangkan dengan tujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena penggunaan indera telinga dan mata digunakan untuk meyerap informasi (Arsyad, 2015). Informasi atau materi pembelajaran melalui teks dapat semakin mudah dipahami apabila disertai dengan gambar. Selain itu animasi juga dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa (Indriana, 2011).

Terdapat beberapa manfaat dari penggunaan pembelajaran dengan multimedia interaktif (Ariani & Haryanto, 2010), yaitu:

- a. Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada peserta didik.
- b. Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru maupun peserta didik.
- c. Meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan teknologi di bidang pendidikan.
- d. Meningkatkan motivasi belajar pada diri peserta didik. Karena dengan multimedia, materi pembelajaran dapat dikemas dengan lebih menarik.
- e. Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami suatu konsep.
- f. Mengikuti perkembangan iptek.

5. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan diantaranya (Munadi, 2013):

- a. Interaktif, sesuai dengan namanya, media pembelajaran multimedia interaktif diprogram atau dirancang untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh peserta didik secara individual (belajar mandiri).

- b. Multimedia interaktif dapat memberikan suasana belajar yang lebih bersifat afektif, karena kebutuhan setiap peserta didik secara individual terasa lebih terakomodasi.
- c. Belajar menggunakan multimedia interaktif membuat peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat saat belajar.
- d. Memberikan umpan balik, multimedia interaktif dapat menyediakan umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik.
- e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan apabila guru hanya sekedar memberikan penjelasan atau menggunakan alat peraga yang konvensional.
- f. Multimedia interaktif diprogram dan dikembangkan dengan maksud untuk pembelajaran bagi peserta didik secara mandiri, maka dari itu kontrol pemanfaatannyapun sepenuhnya berada pada *user*/penggunanya.

Di samping kelebihan-kelebihan di atas, multimedia interaktif ini juga memiliki kelemahan (Husein et al., 2015), diantaranya:

- a. Dalam proses pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional.
- b. Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.

B. Google Sites

1. Pengertian Google Sites

Google Sites merupakan suatu aplikasi online yang diluncurkan *google* sejak tahun 2008 yang biasa dimanfaatkan sebagai pembuatan *website* kelas, sekolah, atau suatu proyek menjadi semudah mengedit dokumen (Taufik et al., 2018). *Google sites* sangat mudah digunakan terutama sebagai media yang menunjang kegiatan belajar mengajar dengan memaksimalkan fitur-fitur yang sudah terkoneksi dari *google* seperti *google docs*, *google sheet*, *google forms*, kalender, *awesome table* dan beragam fitur-fitur penunjang lainnya yang sudah disediakan oleh *google*.

Pada penggunaannya *google sites* memberikan kemudahan bagi pengguna awam yang sedang belajar mengelola suatu *website*. Penggunaanya dapat mengatur kontrol aksesnya dengan mudah dan juga tidak diperlukannya pengetahuan tentang pemrograman, dikarenakan *google sites* hanya menggunakan *drag* dan klik saja (Taufik et al., 2018).

2. Pemanfaatan *Google Sites*

Penggunaan *google sites* sebagai media pembelajaran memberikan beragam manfaat, baik bagi guru maupun bagi peserta didik sebagai *user*/penggunanya. Berikut merupakan manfaat dari penggunaan *google sites* sebagai media pembelajaran (Azis, 2019):

- a. Pembelajaran menjadi lebih berkesan dan menarik
- b. Lebih mudah mendapatkan materi pembelajaran hanya melalui satu platform yang mana didalamnya sudah mencakup beragam informasi.
- c. Dengan menggunakan *google sites*, guru hanya cukup mengunggah materi pembelajaran ke dalam *google sites* sehingga guru ataupun peserta didik tidak memerlukan flashdisk untuk mentransfer file materi pembelajaran.
- d. Materi pembelajaran tidak mudah hilang.

Materi ataupun media pembelajaran yang telah diunggah kedalam *google sites* akan tetap aman tersimpan di dalam *google sites* dan tidak akan terpengaruh dengan adanya gangguan virus atau yang permasalahan lainnya.

- e. Peserta didik bisa mendapatkan informasi materi pembelajaran dengan cepat.

Dengan menggunakan *google sites*, penggunanya baik guru ataupun peserta didik bisa mendapatkan informasi mengenai materi pembelajaran dengan cepat hanya dengan menggunakan informasi yang telah diunggah oleh guru.

- f. Dapat menyimpan perangkat pembelajaran ke dalam *google sites*.
Perangkat pembelajaran berupa silabus atau RPP dapat diunggah oleh guru kedalam *google sites*, sehingga peserta didik dapat mengetahui tema atau topik pembelajaran pada setiap pertemuan berikutnya.

g. Tugas dapat dikirim melalui *google sites*.

Tugas-tugas sekolah dapat diberikan oleh guru dengan cara mengunggah melalui *google sites*, sehingga peserta didik tidak tertinggal informasi dan tugas-tugasnya.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Google Sites*

Berikut ini merupakan beberapa kelebihan dalam penggunaan *google sites* (Mukti et al., 2020):

- a. *Google sites* mudah diakses dimanapun dan kapanpun selama perangkat yang digunakan terhubung dengan akses internet
- b. Mudah dibuat, media pembelajaran ini dapat dengan mudah dimanfaatkan dengan menggunakan akun *google* terutama bagi pemula
- c. Tampilan dapat berubah sesuai dengan perangkat yang sedang digunakan. Tampilan pada *google sites* dapat berubah secara langsung tanpa perlu melakukan pengaturan tertentu dan menyesuaikan dengan perangkat yang kita digunakan untuk membukanya. Perangkat tersebut dapat berupa *smartphone*, laptop, maupun tablet.
- d. Terhubung dengan produk *google* yang lain. Media pembelajaran menggunakan *google sites* dapat dihubungkan dengan *google drive* sebagai sarana penyimpanan data. Selain itu pada media pembelajaran ini juga dapat ditautkan *link* dari produk *google*, seperti *google document*, *google form*, dan lain-lain.
- e. Dapat menautkan *link* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, seperti *link youtube* maupun *whatsapp*.
- f. Tersedia tema dan *template* yang bisa digunakan. Dalam *google sites* terdapat berbagai macam tema dan *template* yang dapat dipilih untuk digunakan pada pembuatan *web*. Hal ini tentunya akan mempermudah dalam mengatur tampilan web yang akan dibuat.
- g. Dapat menautkan gambar dan video pada media pembelajaran *google sites*. Hal tersebut tentunya menjadikan media pembelajaran *google sites* semakin menarik dan tidak membosankan saat diakses oleh peserta didik.

- h. Terdapat batasan pembaca yang dapat diatur. Pemiliki *web* dapat mengatur siapa saja yang dapat mengakses *web* yang telah dibuat. Pengaturan tersebut berupa pilihan untuk dapat diakses oleh siapa saja atau hanya untuk orang tertentu yang memiliki *link web* tersebut.

Diantara kelebihan-kelebihan diatas, *google sites* juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya yaitu:

- a. Untuk mengubah setting harus dilakukan secara manual
- b. Tidak mendukung *script* dan *iframe* pada halamannya, pengguna harus mencari alternatif dalam mengatasi hal tersebut atau penggunanya dapat menggunakan *gadget* tertentu yang mendukung untuk menggunakan *iframe*. Namun, kekurangan *script* dan *iframe* pada *google sites* dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi *google app script* dan *wordpress*.

C. Keragaman Sosial Budaya

1. Pengertian Keragaman Sosial Budaya

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam (Perdiana & Ambara, 2015), keragaman berasal dari kata ragam yang berarti sikap, tingkah laku, cara, macam, jenis warna, corak, laras (tata bahasa). Menurut istilah, keragaman dapat diartikan sebagai suatu kondisi dalam masyarakat dimana terdapat perbedaan-perbedaan dalam berbagai bidang terutama suku bangsa, ras, agama, ideologi, dan budaya (Perdiana & Ambara, 2015).

Sosial budaya berasal dari dua kata, “sosial” dan “budaya”. Menurut KBBI, sosial dapat diartikan sebagai hal-hal yang berkenaan dengan kemasyarakatan atau sifat-sifat kemasyarakatan dan yang memperhatikan kepentingan umum. Sedangkan budaya dapat diartikan sebagai suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi (Kusniyati & Sitanggang, 2016). Budaya memiliki hubungan yang erat dengan segala kegiatan masyarakat. Segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Jadi, konsep dalam sistem sosial budaya dapat dideskripsikan

sebagai suatu pemikiran dan ide yang berisikan mengenai komponen-komponen pembentuk kebudayaan dalam suatu masyarakat (Nurhayati, 2019). Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa keragaman sosial budaya merupakan kondisi dimana masyarakat dengan latar belakang sosial dan budaya yang berbeda hidup dalam lingkungan yang saling berdampingan.

Bangsa Indonesia merupakan bangsa majemuk karena masyarakatnya terdiri atas kumpulan orang-orang atau kelompok-kelompok dengan ciri khas kesukuan yang memiliki beragam budaya dengan latar belakang suku bangsa yang berbeda (Widiastuti, 2013). Di Indonesia sendiri, keragaman sosial budaya menjadi hal biasa yang dapat dijumpai di seluruh negeri. Kondisi geografis dan demografis yang berbeda-beda ini memberikan banyak keragaman didalamnya. Keragaman sosial budaya yang ada di Indonesia dapat dilihat dari beberapa hal berupa keragaman etnis, bahasa daerah, maupun agama yang dianut oleh masyarakat (Fuadi, 2020).

Apabila masyarakat dapat menyikapi dengan baik, keragaman sosial budaya dapat membawa sejumlah manfaat bagi masyarakat itu sendiri dalam berbagai bidang artinya walaupun kondisi lingkungan berada dalam kondisi yang heterogen atau beragam, sikap toleransi dan saling menghormati senantiasa tetap diterapkan dalam keadaan sosial kemasyarakatan.

2. Penyebab Keragaman Sosial Budaya

Menurut (Umanilo, 2016), terdapat beberapa faktor penyebab adanya keragaman sosial budaya terutama di Indonesia, yaitu:

- a. Bentuk wilayah yang berupa kepulauan. Kondisi ini menyebabkan walaupun seluruh wilayah Indonesia berasal dari nenek moyang yang sama, tetapi akhirnya mereka terpisah-pisah pulau yang saling berbeda sehingga masing-masing terisolasi dan mengembangkan kebudayaannya sendiri. Hal tersebut yang menjadikan masyarakat Indonesia memiliki kemajukan ethnik dan suku bangsa.

- b. Letak wilayah yang strategis. Indonesia berada di antara dua benua benua dan dua samudra, kondisi ini menyebabkan Indonesia banyak didatangi oleh orang-orang asing yang membawa pengaruh unsur kebudayaan, antara lain yang paling menonjol adalah agama. Kondisi ini menjadikan Indonesia majemuk dalam hal agama.
- c. Variasi iklim. Jenis serta kesuburan tiap tanah berbeda di antara beberapa tempat, misalnya daerah Indonesia bagian timur yang lebih kering tumbuh menjadi suku bangsa peternak, daerah Jawa dan Sumatra yang dipengaruhi vulkanisme tumbuh menjadi daerah dengan masyarakat yang hidup bercocok tanam. Variasi iklim dan jenis serta kesuburan tanah ini mengakibatkan masyarakat Indonesia majemuk dalam hal kultur, antara lain cara hidup.

3. Kelebihan dan Kekurangan Keragaman Sosial Budaya

Berikut ini merupakan beberapa kelebihan dari adanya keragaman sosial budaya:

- a. Menjadi identitas bangsa dan negara
- b. Memperkaya kebudayaan nasional
- c. Semakin mempererat tali persaudaraan
- d. Dapat dijadikan sebagai aset wisata yang dapat menambah pendapatan negara sehingga dapat menciptakan lapangan pekerjaan
- e. Menumbuhkan rasa nasionalisme, rasa memiliki, dan menghargai akan adanya perbedaan

Diantara kelebihan-kelebihan diatas, keragaman sosial budaya juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya yaitu (Sutirna, 2021):

- a. Bagi beberapa kalangan tertentu, keragaman dapat memicu timbulnya perpecahan.
- b. Munculnya aksi kekerasan akibat kurangnya rasa toleransi dan kurangnya sikap saling menghargai perbedaan yang ada.
- c. Timbulnya persaingan antar golongan.
- d. Muncul sikap rasisme (membedakan antara golongan satu dengan golongan yang lain)

- e. Munculnya berbagai tindak anarkis dari oknum-oknum yang fanatik terhadap golongannya dengan mengatasnamakan suku, ras, maupun agama
- f. Munculnya sikap egoisme
- g. Timbulnya sikap individualisme di masyarakat

4. Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur

Provinsi Jawa Timur memiliki luas wilayah sekitar 47.922 km² dengan jumlah penduduk sekitar 42.030.633 jiwa (berdasarkan sensus tahun 2017). Dengan melihat angka tersebut, pastinya Jawa Timur memiliki berbagai keragaman sosial budaya, mulai dari suku bangsa, tradisi, kesenian, dan agama. Berikut merupakan beberapa bentuk keragaman sosial budaya yang ada di Jawa Timur:

a. Suku Bangsa

Jawa Timur memiliki wilayah yang sangat luas meliputi bagian timur Pulau Jawa, Pulau Madura, Pulau Bawean, Pulau Kangean, dan Pulau kecil lainnya. Dengan luasnya wilayah tersebut, menyebabkan adanya keberagaman suku bangsa yang mendiami wilayah Jawa Timur. Mayoritas penduduk Jawa Timur adalah Suku Jawa, selain itu ada beberapa suku lainnya seperti Suku Madura, Suku Tengger, dan Suku Osing.

1) Suku Jawa

Suku Jawa merupakan suku terbesar yang ada di Jawa Timur. Selain di Jawa Timur, Suku Jawa juga tersebar di beberapa wilayah lain seperti di Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta dan beberapa provinsi lainnya (Pram, 2013). Suku Jawa dalam kebiasaannya sangat menjunjung tinggi kehormatan, keseimbangan dan keharmonisan. Hal ini terlihat saat mereka dalam melakukan kesehariannya yang berperilaku sopan, sederhana dan bertutur kata halus. Suku Jawa memiliki pementasan seni yang sangat terkenal, yakni pementasan wayang kulit. Karya seni batik dan keris juga merupakan dua bentuk kebudayaan pada masyarakat Jawa. Apabila dilihat dari aspek

kebahasaannya, Suku Jawa di Jawa Timur terbagi kedalam beberapa kelompok dialek diantaranya dialek Jawa Mataraman, dialek Jawa Arekan, dialek Jawa Aneman, dan dialek Jawa Pandalungan (Suryana, 2012).

2) Suku Madura

Suku Madura terkenal sebagai suku yang suka merantau. Dengan sifat merantaunya, Suku Madura telah tersebar di berbagai daerah di nusantara. Di Jawa Timur sendiri, Suku Madura banyak tersebar di Pulau Madura, wilayah Tapal Kuda/Pandalungan, serta tersebar di beberapa pulau-pulau kecil yang ada disekitaran Pulau Madura (Hidayah, 2015). Suku Madura memiliki bahasa tersendiri yang juga disebut Bahasa Madura. Bahasa Madura terdiri atas beberapa dialek seperti dialek Kangean, Sumenep, Pamekasan, Sapudi, Sampang, Bangkalan, Probolinggo, Bondowoso, dan Situbondo (Hidayah, 2015). Bahasa Madura juga mengenal tingkatan bahasa seperti halnya suku jawa. Tingkatan bahasa dalam bahasa Madura meliputi bahasa kasar, menengah, dan halus. Bahasa kasar dipakai untuk berkomunikasi sehari-hari antar masyarakat. Suku Madura terkenal dengan masyarakatnya yang sebagian besar bermata pencaharian sebagai petani garam dan nelayan (Adzkiyak, 2021). Bangsa Madura juga dikenal sebagai bangsa yang sangat menjunjung tinggi tali kekerabatan antar sesama sukunya. Dalam berpakaian, masyarakat Madura biasanya menggunakan pakaian yang disebut dengan baju pesa'an (Sugiharto, 2016). Baju pesa'an adalah baju hitam yang serba longgar dengan dalaman berupa kaos belang merah putih atau merah hitam. Baju ini dikenakan Bersama dengan celana gomboran, yaitu celana kain hitam yang panjangnya tanggung antara lutut dan mata kaki. Penggunaannya dilengkapi pula dengan odeng atau penutup kepala sederhana dari balutan kain, sarung kotak-kotak dan sabuk katemang, tropa atau alas kaki, serta senjata tradisional Madura yang berupa celurit.

Untuk perempuan ada tusuk konde pada kepala berwarna emas dan berbentuk busur yang berguna sebagai aksesoris.

3) Suku Tengger

Suku Tengger adalah sebuah suku yang tinggal di sekitar gunung Bromo. Mereka menempati sebagian wilayah Kabupaten Pasuruan, Lumajang, Probolinggo, dan Malang. Menurut sejarahnya, Suku Tengger adalah keturunan dari pelarian Kerajaan Majapahit. Masyarakat Suku Tengger menganut empat agama dari enam agama yang diakui oleh pemerintah Indonesia yaitu agama Hindu, Islam, Kristen, dan Buddha (Akhmad, 2010). Suku Tengger memakai bahasa Jawa disebut dialek Jawa Tengger. Dialek ini dianggap turunan basa Kawi dan banyak mempertahankan kalimat-kalimat kuno yang sudah tidak digunakan lagi dalam Bahasa Jawa modern (Putranto, 2007). Dikarenakan Suku Tengger terletak di kawasan wisata Gunung Bromo, banyak masyarakatnya yang bermata pencaharian sebagai petani sayur mayur, penyedia jasa wisata, dan berdagang (Ifa et al., 2019). Kehidupan masyarakat Suku Tengger sangat dekat dengan adat istiadat yang telah diwariskan oleh nenek moyangnya secara turun temurun. Masyarakat Suku Tengger masih percaya terhadap hal-hal gaib dengan cara melaksanakan upacara-upacara adat. Upacara adat yang dilaksanakan oleh masyarakat Tengger antara lain upacara Yadnya Kasada yang dilaksanakan di puncak gunung Bromo (Akhmad, 2010).

4) Suku Osing

Suku Osing adalah kelompok etnis yang mendiami separuh wilayah banyuwangi. Suku ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan suku bangsa lain yang ada di Jawa Timur. Budaya Osing merupakan perpaduan antara Jawa Kuno dan Bali sebagai akarnya (Kurniawan et al., 2021). Suku Osing memiliki bahasa tersendiri yakni bahasa Osing yang merupakan turunan langsung dari bahasa Jawa kuno tapi bukan merupakan bahasa Jawa karena

dialeknya berbeda (Anas, 2019). Memiliki letak topografi yang berada di lereng gunung berapi, kebanyakan masyarakat Suku Osing memiliki mata pencaharian sebagai petani dan pekebun. Selain itu, ada pula masyarakat yang beternak dan berdagang sehingga dapat dikatakan bahwa memang mata pencaharian Suku Osing beragam (Kurniawan et al., 2021). Keunikan dari Suku Osing terdapat pada budaya dan tradisinya, yakni kepercayaan terhadap hal-hal mistis yang masih kuat. Beberapa tradisi dan kepercayaan tersebut seperti ilmu pelet/jaran goyang, *selamatan*, dan kepercayaan terhadap ilmu santet atau ilmu hitam (Kurniawan et al., 2021).

b. Tradisi

Beragamannya suku bangsa yang mendiami wilayah Jawa Timur, maka didalamnya pasti memiliki beragam tradisi yang memiliki keunikannya masing-masing. Hingga saat ini, masih banyak tradisi yang bertahan ditengah masuknya berbagai budaya dari luar. Tradisi-tradisi tersebut antara lain Grebeg Suro Ponorogo, Upacara Kasodo Bromo, Upacara Ruwatan, Upacara Keduk Beji, Upacara Kebo-Keboan, Upacara Sandhur, Tahlilan Kematian, dan lain sebagainya.

c. Kesenian

Jawa Timur merupakan daerah yang memiliki kesenian yang sangat unik dan beragam. Jawa Timur memiliki sejumlah kesenian khas. Ludruk merupakan salah satu kesenian asli Jawa Timur. Ludruk merupakan seni panggung yang umumnya seluruh pemainnya adalah laki-laki yang menceritakan kehidupan sehari-hari rakyat jelata, yang seringkali dibumbui dengan humor dan kritik sosial, dan umumnya dibuka dengan Tari Remo dan Parikan (Suryana, 2012). Karapan sapi juga merupakan salah satu kesenian yang paling terkenal di Jawa Timur. Kegiatan karapan sapi merupakan sebuah pesta rakyat. Acara Karapan Sapi biasanya diselenggarakan setidaknya dua kali dalam sebulan selama bulan September sampai bulan Oktober. Pada acara

tersebut, dua sapi Madura jantan digabung dan dikendalikan oleh seorang joki. Saat acara, biasanya dipertandingkan tiga sampai lima pasang sapi dimana pasangan sapi tercepat adalah pemenangnya (Hartatik, 2016).

Seni tari tradisional di Jawa Timur secara umum dapat dikelompokkan dalam beberapa gaya yakni gaya Jawa Tengahan, gaya Jawa Timuran, gaya Osing, dan gaya Madura (Suryana, 2012). Beberapa tarian tersebut diantaranya Tari Topeng Bapang, Reog, Tari Gandrung, Tari Remo dan lain sebagainya.

Jawa Timur juga memiliki beberapa jenis alat musik. Secara umum alat musik tradisional di Jawa Timur merupakan instrumen musik yang dijadikan sebagai bagian dari pementasan kesenian tari. Instrumen musik tradisional tersebut digunakan sebagai pengiring musik, ada juga yang digunakan sebagai penentu irama atau tempo gerakan serta ada juga yang digunakan sebagai musik utama pada pementasan kesenian tersebut. Walaupun begitu, tidak semua jenis alat musik yang ada di Jawa Timur dapat digunakan pada pementasan kesenian. Beberapa jenis alat musik tradisional yang dimiliki oleh Jawa Timur diantaranya bonang, bonang penerus, kendang, saron, kenong dan kethuk, slethem, gender, gong, gambang, peking, rebab, dan slompot reog (Rizky & Wibisono, 2012).

Jawa timur juga memiliki lagu daerah yang bermacam-macam. Ada yang menggunakan bahasa jawa ada juga yang menggunakan bahasa madura. Diantaranya yaitu *Rek Ayo Rek*, *Keraban Sape*, dan *Tanduk Majeng* (Ardiansyah, 2018).

d. Agama

Mayoritas penduduk Jawa Timur umumnya memeluk agama Islam, dan sebagian kecil lainnya menganut agama Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Sebagian penduduk Jawa Timur, terutama dari Suku Jawa juga masih memegang teguh budaya Kejawen. Suku Madura umumnya juga memeluk agama Islam bahkan sangat dikenal sebagai muslim yang sangat taat dalam menjalankan

agama Islam. Suku Osing mayoritas beragama Islam, sedangkan mayoritas Suku Tengger banyak yang menganut agama Hindu.

D. Kerangka Berpikir

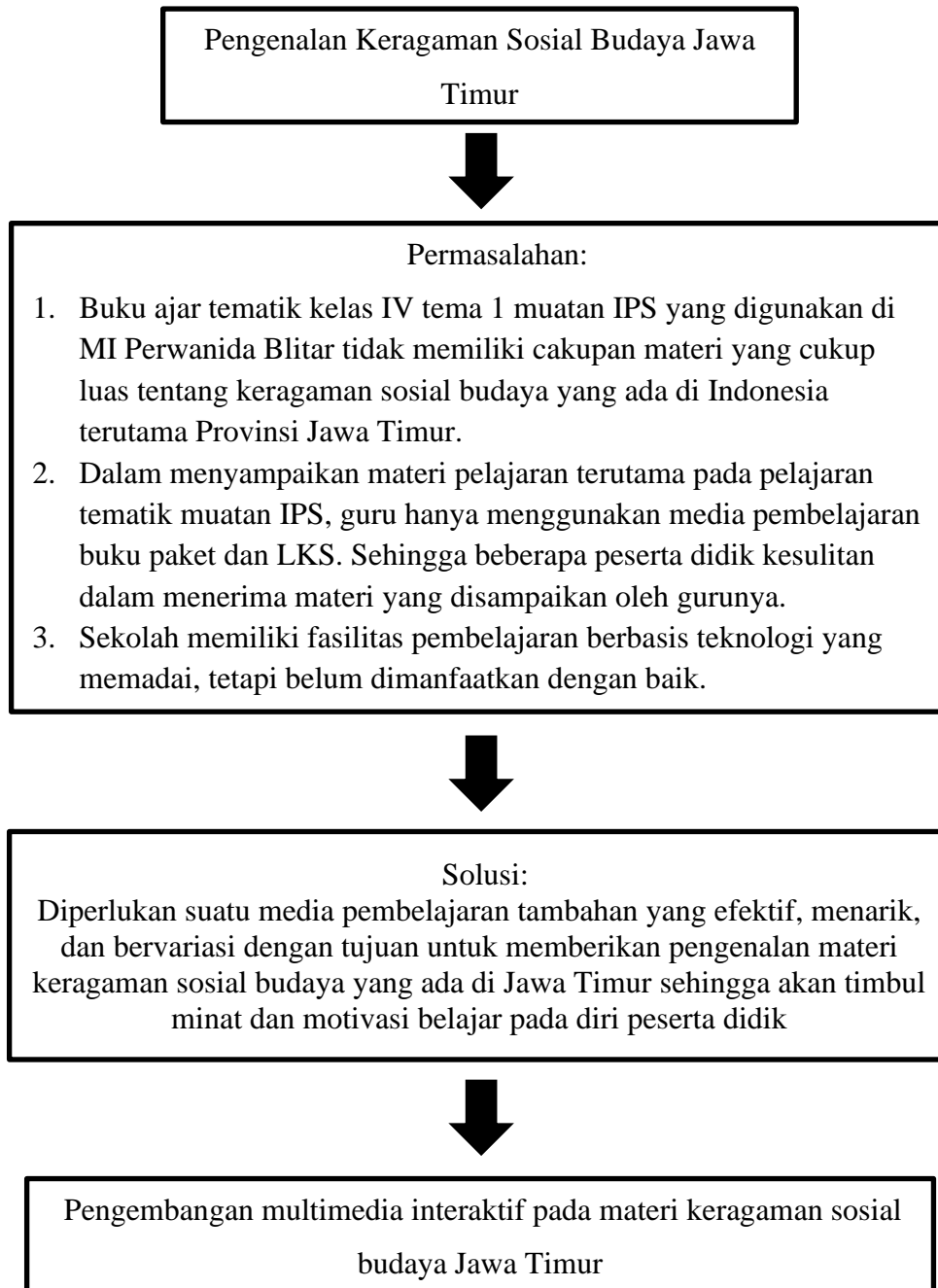
Kerangka berpikir dalam sebuah penelitian bisa dijadikan sebagai pedoman bagi peneliti agar penelitian yang sedang dikembangkan dapat lebih terarah dan teratur. Kerangka berpikir pada penelitian ini dimulai dari ditemukannya masalah oleh peneliti pada buku ajar tematik kelas IV tema 1 muatan IPS yang mana membahas tentang keragaman yang ada di Indonesia. Dalam materi tersebut, membahas keragaman sosial budaya yang ada di Indonesia secara umum saja, sehingga penjelasan yang diberikan juga kurang lengkap. Pada buku ajar tersebut juga tidak dibahas secara detail keragaman yang ada pada daerah asal peserta didik. Padahal hal tersebut dirasa perlu untuk memberikan pengenalan tentang keragaman sosial budaya yang ada pada daerah peserta didik sebelum mempelajari keragaman yang ada di daerah lainnya. Selain dari permasalahan tersebut, yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan pengembangan ini adalah kurang maksimalnya pemakaian fasilitas pembelajaran berbasis teknologi pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Padahal fasilitas berbasis teknologi yang dimiliki sekolah sudah sangat baik untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu pengembangan media yang membahas tentang materi keragaman sosial budaya yang ada di Jawa Timur

Media pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu mengembangkan sebuah multimedia interaktif berbasis *google sites* yang mana dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tambahan pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia dengan berfokus pada materi keragaman sosial budaya Jawa Timur. Keragaman sosial budaya Jawa Timur disini mencakup suku bangsa, tradisi, kesenian, dan agama. Dalam multimedia interaktif berbasis *google sites* ini mencakup beberapa jenis media diantaranya gambar, video, audio, animasi, teks bacaan, dan *interactive link*.

Berikut dibawah ini merupakan bagan dari kerangka berpikir pada penelitian ini:

Gambar 2.1

KERANGKA BERPIKIR



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

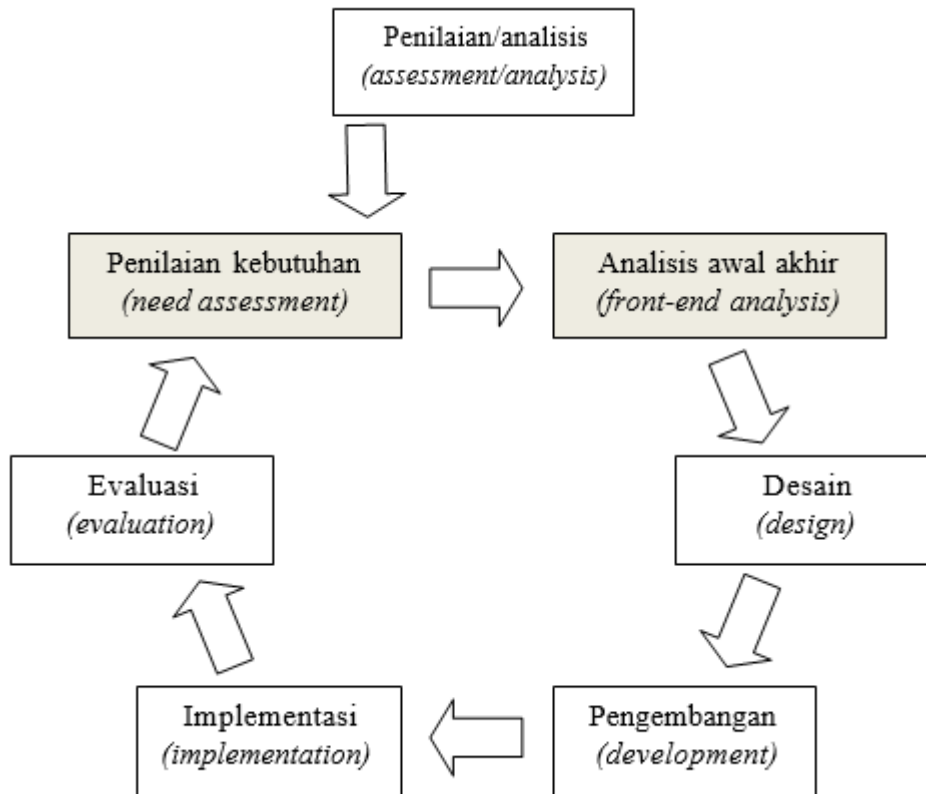
Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* atau yang biasa disebut dengan penelitian pengembangan. Penelitian *R&D* adalah suatu metode penelitian yang diterapkan guna mengembangkan atau menghasilkan suatu produk yang kemudian akan diuji keefektifannya (Sugiyono, 2014).

Alasan dari pemilihan jenis penelitian *R&D* dikarenakan sesuai dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yakni mengembangkan suatu produk dengan tujuan produk yang telah dihasilkan dapat diuji kelayakan serta keefektifannya pada kegiatan pembelajaran dan dari pengembangan media tersebut bisa meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Lee & Owens. Alasan peneliti memilih model pengembangan yang dikemukakan oleh Lee & Owens dikarenakan model ini merupakan model dalam penelitian pengembangan yang dikhususkan untuk mengembangkan jenis produk berupa multimedia (Lee & Owens, 2004). Model pengembangan Lee & Owens dikatakan sebagai model prosedural karena urutan langkah dalam proses pengembangannya telah tersusun secara sistematis dan pada setiap prosedur pengembangannya mempunyai urutan yang telah tersusun dengan jelas.

Prosedur penelitian dan pengembangan menurut (Lee & Owens, 2004) terdiri atas lima tahapan, yaitu penilaian/analisis (*assessment/analysis*) yang meliputi analisis kebutuhan (*need assessment*) dan analisis awal akhir (*front-end analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Gambar 3.1
Model Prosedur Pengembangan Lee & Owens
 (Lee & Owens, 2004)



B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada prosedur penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan 5 langkah penelitian dan pengembangan sesuai dengan yang dikemukakan oleh Lee & Owens. Langkah-langkah tersebut diambil dengan menyesuaikan pada kebutuhan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan. Berikut prosedur penelitian dan pengembangan menurut yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* untuk pengenalan keragaman sosial budaya Jawa Timur:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yaitu tahap penilaian dan analisis (*Assessment and Analysis*) yang terbagi menjadi dua bagian yakni analisis kebutuhan (*need analysis*) dan analisis awal akhir (*front-end analysis*).

a. Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*)

Analisis kebutuhan dilakukan dengan metode wawancara langsung dan observasi. Pada tahapan ini, peneliti melakukan kegiatan wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa yang ada di MI Perwanida Blitar dan peneliti memilih kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar sebagai subjek penelitian. Analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi di lapangan dengan kondisi yang diharapkan.

b. Analisis Awal Akhir (*Front-End Analysis*)

Analisis awal akhir atau *front-end analysis* dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap mengenai kebutuhan apa saja yang perlu dikembangkan. Dalam mencari informasi, peneliti harus melakukan analisis dari berbagai aspek dari hal yang ingin diteliti. Pada tahap analisis awal akhir (*front-end analysis*), setidaknya ada 10 aspek yang harus peneliti analisis (Lee & Owens, 2004). Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing aspek:

1) Analisis Siswa (*Audience Analysis*)

Analisis siswa merupakan langkah untuk memahami karakteristik siswa yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Analisis siswa ini meliputi jumlah siswa yang terdapat pada kelas IV Yunus di MI Perwanida Blitar, karakteristik siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dari informasi yang telah diperoleh pada analisis ini, peneliti dapat merancang media pembelajaran seperti apa yang cocok untuk diterapkan dengan memperhatikan aspek kebutuhan, kondisi, serta karakteristik yang dimiliki siswa.

2) Analisis Teknologi (*Technology Analysis*)

Analisis ini mengidentifikasi penggunaan teknologi sebagai penunjang pembelajaran yang ada di sekolah. MI Perwanida Blitar saat ini telah memiliki berbagai fasilitas berbasis teknologi

yang berguna untuk menunjang kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti. Fasilitas yang tersedia meliputi laboratorium komputer, LCD TV, dan *sound system*. Hasil yang telah diperoleh dari analisis teknologi ini, dapat dijadikan sebagai pedoman dalam merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan dengan menyesuaikan fasilitas yang dimiliki sekolah tersebut.

3) Analisis Situasi (*Situation Analysis*)

Analisis ini melakukan identifikasi dengan memperhatikan situasi atau kondisi dari lingkungan belajar siswa. Dilihat dari letak geografisnya, MI Perwanida Blitar terletak ditempat yang strategis, yakni di tengah Kota Blitar yang sebagian besar masyarakatnya sudah tidak asing dengan teknologi. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai salah satu acuan dalam perancangan media pembelajaran yang akan diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

4) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas merupakan prosedur untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang perlu dikuasai oleh siswa terhadap materi pembelajaran. Materi dipilih dari pembelajaran yang menurut siswa dianggap cukup sulit untuk dipahami. Pada tahap analisis ini peneliti mengkaji tentang indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam proses pembelajaran. Hasil dari analisis ini yaitu pemilihan materi pada multimedia interaktif berbasis *google sites* yaitu tentang keragaman sosial budaya Jawa Timur, dikarenakan materi tersebut tidak dibahas secara rinci pada buku siswa, sehingga diperlukan sebuah pengembangan materi.

5) Analisis Kejadian Penting (*Critical Analysis*)

Analisis selanjutnya adalah analisis kejadian penting (*Critical Analysis*). Analisis ini dilakukan guna menentukan

mana yang harus diajarkan dan mana yang tidak harus diajarkan. Apabila hal itu dilakukan secara efektif dapat menetapkan kinerja yang perlu untuk dilakukan. Selain itu juga agar dapat mengetahui apa yang diharapkan dari penelitian ini termasuk juga solusi dari permasalahan yang dihadapi.

6) Analisis Tujuan (*Objective Analysis*)

Analisis Tujuan (*Objective Analysis*) adalah analisis yang dilakukan dengan menentukan tujuan atau sasaran dari pengembangan media pembelajaran. Analisis tujuan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan apa yang akan menjadi isi (materi pengetahuan), bagaimana agar efektif diukur keberhasilannya serta ketepatan dalam pemilihan media yang digunakan. Perumusan tujuan juga disesuaikan dengan kompetensi yang telah ditentukan.

7) Analisis Masalah (*Issue Analysis*)

Mengidentifikasi masalah ditujukan untuk menentukan model media seperti apa yang benar-benar diperlukan oleh siswa. Identifikasi masalah diperlukan dengan tujuan agar produk yang akan dikembangkan lebih terfokus. Identifikasi masalah ini lebih mengacu pada permasalahan yang ada di tingkat pemahaman serta gaya belajar siswa. Dari analisis ini diperoleh hasil bahwa peserta didik di kelas IV Yunus MI Perwanida memiliki kecenderungan untuk menyukai media dengan jenis yang berbeda-beda.

8) Analisis Media (*Media Analysis*)

Analisis media dilakukan dengan tujuan untuk menentukan bentuk dan isi dari media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Terdapat beragam jenis media pembelajaran yang bisa diterapkan, hal tersebut harus disesuaikan dengan permasalahan, kebutuhan, serta kondisi yang ada di lapangan. Pada analisis ini, peneliti memilih untuk menggunakan multimedia interaktif berbasis *google sites*,

dengan tujuan untuk mengemas beragam media kedalam satu wadah berupa *website* yang dapat dengan mudah dioperasikan oleh peserta didik kapan saja.

9) Analisis Data yang Sudah Ada (*Extand-Data Analysis*)

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk mencari solusi dari permasalahan yang sudah ditemukan oleh peneliti. Dalam pelaksanaannya, analisis ini dilakukan dengan berdasar pada informasi yang sudah didapatkan oleh peneliti, selanjutnya dikumpulkan dan dijadikan sebagai pedoman peneliti dalam mencari solusi dari permasalahan yang ditemukan.

10) Analisis Biaya (*Cost Analysis*)

Analisis biaya merupakan tahapan dalam menentukan biaya yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Tahap analisis biaya mencakup kegiatan penentuan biaya, penggunaan biaya dan mencatat hasil akhir biaya yang telah dikeluarkan. Jumlah biaya yang telah dikeluarkan dalam pembuatan media ditulis secara rinci dan jelas.

2. Desain (*Design*)

Tahap kedua adalah tahap desain. Dalam tahap desain berisikan perancangan spesifikasi media yang akan dikembangkan serta juga melakukan perancangan pada struktur materi yang akan dimasukkan ke dalam multimedia interaktif. Pada tahap ini, peneliti juga menyiapkan perangkat yang diperlukan dalam proses validasi ahli dan uji coba audiens yakni berupa angket validasi.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu pengembangan produk. Tahap ini dilakukan dengan pembuatan produk sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan ke dalam bentuk fisik, yakni berupa *website* multimedia interaktif. berbasis *google sites*. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa pengembangan yakni pemilihan materi, menentukan desain media yang akan digunakan dalam multimedia interaktif, mengembangkan konten-konten pembelajaran yang akan dimasukkan

ke dalam multimedia interaktif, melakukan perbaikan pada bagian yang dirasa diperlukan sehingga multimedia interaktif layak untuk diuji cobakan dalam proses kegiatan pembelajaran dan yang terakhir setelah pembuatan multimedia interaktif telah selesai maka harus dilakukan pengecekan bahwa tautan yang terhubung ke multimedia interaktif dapat berfungsi sebagaimana mestinya.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Tahap implementasi bertujuan untuk menerapkan produk yang sudah dikembangkan kepada peserta didik. Sebelum menerapkan produk multimedia interaktif berbasis *google sites* kepada peserta didik, produk yang sudah dibuat harus divalidasi terlebih dahulu dari aspek materi maupun aspek medianya. Selanjutnya produk yang sudah dinilai layak siap untuk diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengukur keefektifitasan media yang diimplementasikan kepada peserta didik. Jika pada setiap tahapan masih ditemukan hal-hal yang perlu disempurnakan, maka peneliti akan melakukan revisi dan ujicoba ulang hingga produk layak dan efektif untuk digunakan secara berkelanjutan. Hal ini didasarkan kepada validator mengenai kelayakan media dan peserta didik mengenai kemenarikan media.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian dari tim ahli dan respon peserta didik terhadap produk berupa multimedia interaktif berbasis *google sites* yang peneliti kembangkan.

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk pada penelitian ini terdiri atas dua tahap, yakni sebagai berikut:

a. Tahap Validasi Produk

Tahap ini merupakan uji kelayakan pada produk yang dikembangkan berupa *website google sites* yang berisikan materi multimedia interaktif tentang keragaman sosial budaya Jawa Timur pada ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran menggunakan sebuah angket yang telah dibuat oleh peneliti, sehingga akan diperoleh sebuah penilaian dan juga masukan serta saran dari validator yang berguna bagi peneliti untuk memperbaiki produk multimedia interaktif berbasis *google sites*, apabila masih ada yang perlu diperbaiki dari produk yang dikembangkan.

b. Tahap Uji Coba Siswa

Uji coba multimedia interaktif berbasis *google sites* dilakukan kepada siswa kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar yang berjumlah 29 siswa. Kegiatan uji coba dilaksanakan secara *offline* di laboratorium komputer sekolah.

2. Subyek Uji Coba

Adapun yang menjadi subyek uji coba pada penelitian ini adalah:

a. Ahli Media

Dalam penelitian ini ahli media merupakan seorang dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Ahli media akan menilai dari segi desain, kemenarikan media dan memberikan masukan yang berkaitan dengan media yang digunakan.

b. Ahli Materi

Ahli materi yaitu seorang dosen yang ahli dalam bidang materi yang akan dikembangkan. Ahli materi akan menilai terhadap materi yang digunakan dalam media tersebut. Selain memberikan penilaian ahli materi akan memberikan masukan guna untuk perbaikan materi dalam media yang dikembangkan.

c. Siswa

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini akan diuji cobakan kepada siswa kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar

D. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis data yaitu:

1. Data Kualitatif

Pada penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara bersama wali kelas, serta masukan dan saran dari para ahli (validator).

2. Data Kuantitatif

Pada penelitian ini, data kuantitatif diperoleh dari instrumen validasi yang berupa angket validasi media, angket validasi materi, serta angket untuk mengukur respon siswa terhadap kemenarikan pada media yang dikembangkan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik instrument pengumpulan data yakni wawancara, observasi, dan angket. Wawancara dilaksanakan bersama wali kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar untuk menentukan masalah awal. Kemudian observasi dilakukan menggunakan pedoman observasi pada saat kegiatan penelitian berlangsung. Kegiatan observasi ini dimaksudkan untuk mengambil beberapa data yaitu respon siswa serta faktor pendukung dan penghambat pada saat uji coba media berlangsung. Sedangkan angket ditujukan untuk mengetahui penilaian validitas media dari tim ahli dan kemenarikan media dari penilaian peserta didik.

F. Teknik Analisis Data

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka akan diperoleh data. Data tersebut dikumpulkan dan harus segera diolah sehingga dapat diketahui hasilnya, apakah tujuan dari penelitian tersebut telah tercapai atau tidak. Analisis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* materi keragaman sosial budaya Jawa Timur ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

1. Analisis Kualitatif

Data yang dianalisis adalah data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar yang mana hasil dari observasi dan wawancara tersebut akan di kumpulkan kemudian di reduksi dan di sajikan serta di beri kesimpulan.

2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil data yang yang dikumpulkan dari evaluasi para ahli (validator) yang menggunakan pendekatan kuantitatif yakni berupa penyebaran angket. Data yang dianalisis meliputi kelayakan media dari ahli media dan ahli materi. Setelah semua data terkumpul, selanjutnya dianalisis validitasnya menggunakan rumus sebagai berikut (Khrisnapatria, 2019) :

$$\text{Presentase Kelayakan} = P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase validitas

$\sum x$: Jumlah skor keseluruhan jawaban per butir

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal per butir

100%: Konstanta

Berikut merupakan tabel dari kriteria validasi kelayakan produk yaitu:

Tabel 3.1
Kriteria Validasi

Tingkat Pencapaian	Kategori	Keputusan Uji
85,01% – 100,00%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01% – 85,00%	Cukup Valid	Dapat digunakan namun perlu direvisi kecil

50,01% – 70,00%	Kurang Valid	Disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
01,00% – 50,00%	Tidak Valid	Tidak boleh dipergunakan

Sumber: (Rozak et al., 2018)

Produk multimedia interaktif berbasis *google sites* dinyatakan valid digunakan jika mendapat kriteria “cukup valid” dan/atau “sangat valid”.

Selain analisis validitas kelayakan produk multimedia interaktif berbasis *google sites*, peneliti juga melakukan analisis kemenarikan produk. Analisis kemenarikan produk didapatkan dari hasil analisis angket yang diberikan kepada peserta didik yang mana pada angket tersebut peserta didik diminta untuk memilih salah satu dari 5 interval yang telah disediakan. Setelah diperoleh data, selanjutnya data dihitung dengan rumus berikut ini (Pramesti, 2021):

$$\text{Presentase Kemenarikan Media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Setelah didapatkan hasil dari perhitungan angket, kemudian hasilnya dapat dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk

Presentase	Kategori
85,01% – 100,00%	Sangat Menarik
70,01% – 85,00%	Menarik
50,01% – 70,00%	Kurang Menarik
01,00% – 50,00%	Tidak Menarik

Sumber: (Ningtyas et al., 2021)

Kriteria kemenarikan produk multimedia interaktif berbasis *google sites* dinyatakan menarik apabila mendapatkan penilaian dengan kualifikasi “menarik” dan/atau “sangat menarik”.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk dan Pengembangan

Hasil produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah multimedia interaktif berbasis *google sites* yang disesuaikan dengan siswa kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar. Media ini berisi materi tentang keragaman sosial budaya yang ada di Jawa Timur. Melalui media ini diharapkan siswa semakin mengenal berbagai keragaman sosial budaya seperti suku bangsa, tradisi, kesenian, dan agama yang ada di daerahnya sendiri.

Pengembangan produk media dilaksanakan secara luring di MI Perwanida Blitar dengan subjek penelitian yaitu 29 siswa kelas IV Yunus. Media ini dikembangkan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Lee & Owens. Prosedur penelitian dan pengembangan dalam model Lee & Owens terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Lee & Owens, 2004).

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*)

Pada tahap analisis kebutuhan, yang peneliti lakukan adalah melakukan observasi dan wawancara terhadap guru di MI Perwanida. Disini peneliti memilih Febrian Dwi Kartika Sari, M.Pd selaku wali kelas IV Yunus MI Perwanida sebagai narasumber penelitian. Hasil wawancara dapat dilihat di lampiran 11. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, maka permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut:

- 1) Perlunya pengembangan media pembelajaran dengan menyesuaikan beragam karakteristik peserta didik di kelas IV Yunus
- 2) Guru sangat mendukung pengembangan media yang bervariasi terutama pada media berbasis teknologi

- 3) Sekolah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, namun guru jarang menggunakannya
- 4) Peserta didik kesulitan dalam mempelajari IPS karena banyak materi yang perlu dihafal
- 5) Peserta didik membutuhkan variasi media pembelajaran yang menyenangkan

b. Analisis Awal Akhir (*Front-End Analysis*)

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap guru di MI Perwanida Blitar, peneliti dapat menentukan solusi yang dianggap tepat untuk digunakan dalam menyelesaikan masalah, diantaranya yaitu:

1) Analisis Siswa (*Audience Analysis*)

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas IV Yunus, diketahui bahwa peserta didik di kelas IV Yunus senang belajar menggunakan berbagai macam media. Apalagi setiap anak tentunya memiliki karakteristik dan cara belajarnya masing-masing.

2) Analisis Teknologi (*Technology Analysis*)

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang dimanfaatkan dalam pembelajaran tematik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi di MI Perwanida Blitar sudah cukup memadai, sehingga dengan memanfaatkan fasilitas yang dimiliki dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan.

3) Analisis Situasi (*Situation Analysis*)

Setelah peneliti melakukan observasi, untuk kondisi lingkungan sekolah tidak ditemukan kendala. Hal ini dikarenakan situasi sekolah sudah cukup menyenangkan dan didukung dengan adanya fasilitas penunjang yang memadai seperti adanya jaringan internet yang disediakan oleh pihak sekolah.

4) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Pada analisis ini, peneliti mengkaji indikator dan tujuan pembelajaran untuk menentukan materi yang digunakan. Hasil

analisis tugas yang peneliti tentukan ialah materi keragaman sosial budaya Jawa Timur. Peneliti memilih materi tersebut karena pada buku tematik yang dimiliki peserta didik memiliki cakupan materi muatan IPS yang terlalu luas yakni tentang keragaman sosial budaya di Indonesia secara umum. Peneliti merasa perlu adanya pengenalan kepada peserta didik tentang keragaman sosial budaya di daerahnya sendiri.

5) Analisis Kejadian Penting (*Critical Analysis*)

Dari apa yang peneliti temukan di lapangan, fokus peneliti dalam penelitian ini adalah lebih menekankan pada pemilihan bahan ajar yang tepat untuk materi pengenalan keragaman sosial budaya Jawa Timur sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi tersebut.

6) Analisis Tujuan (*Objective Analysis*)

Pada analisis ini, tujuan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* “keragaman sosial budaya Jawa Timur” adalah untuk memberikan sebuah media yang efektif dan menarik guna mengenalkan kepada peserta didik tentang materi keragaman suku bangsa, tradisi, kesenian, dan agama yang ada di Jawa Timur yang mana materi ini tidak dibahas secara spesifik pada buku ajar siswa.

7) Analisis Masalah (*Issue Analysis*)

Pada analisis ini, peneliti menentukan model media yang dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik. Di kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar, tiap siswanya mempunyai kegemaran yang berbeda dalam menggunakan media sebagai alat bantu belajar. Dari permasalahan tersebut, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa diperlukan suatu media yang efektif dan menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda.

8) Analisis Media (*Media Analysis*)

Pada analisis ini, dikarenakan beragamnya minat siswa dalam belajar menggunakan media yang berbeda-beda, maka peneliti memilih multimedia interaktif yang mana bisa menampung berbagai

macam media hanya dalam satu produk media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran tersebut juga didasarkan pada ketersediaan fasilitas penunjang pembelajaran berupa laboratorium komputer yang tersambung ke Internet sehingga semakin memudahkan dalam penerapan media tersebut.

9) Analisis Data yang Sudah Ada (*Extand-Data Analysis*)

Dari semua data yang sudah didapatkan, peneliti bisa membuat rancangan awal yang berguna sebagai pedoman peneliti dalam mengembangkan media sesuai dengan permasalahan yang sudah ditemukan.

10) Analisis Biaya (*Cost Analysis*)

Pada analisis ini, peneliti membuat rincian biaya yang akan dikeluarkan selama pengembangan media tersebut. Rincian biaya yang dikeluarkan peneliti meliputi akses untuk beberapa aplikasi *editing* premium seperti *canva* dan *kinemaster*.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti melakukan suatu kegiatan yakni merancang produk yang mendasari proses pengembangan media selanjutnya. Rancangan produk pada tahap ini masih bersifat konseptual. Berikut merupakan kegiatan perancangan produk yang dilakukan oleh peneliti:

a. Menentukan materi

Materi dalam media ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan dalam tahap analisis. Materi yang diterapkan dalam media pembelajaran yaitu keragaman sosial budaya Jawa Timur yang terdapat pada kelas 4 tema 1 muatan IPS. Adapun kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi (IPK) sebagai berikut:

Tabel 4.1

Kompetensi Dasar & Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

No.	Kompetensi Dasar	IPK
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi,	3.2.1 Menyebutkan keragaman sosial budaya yang ada di

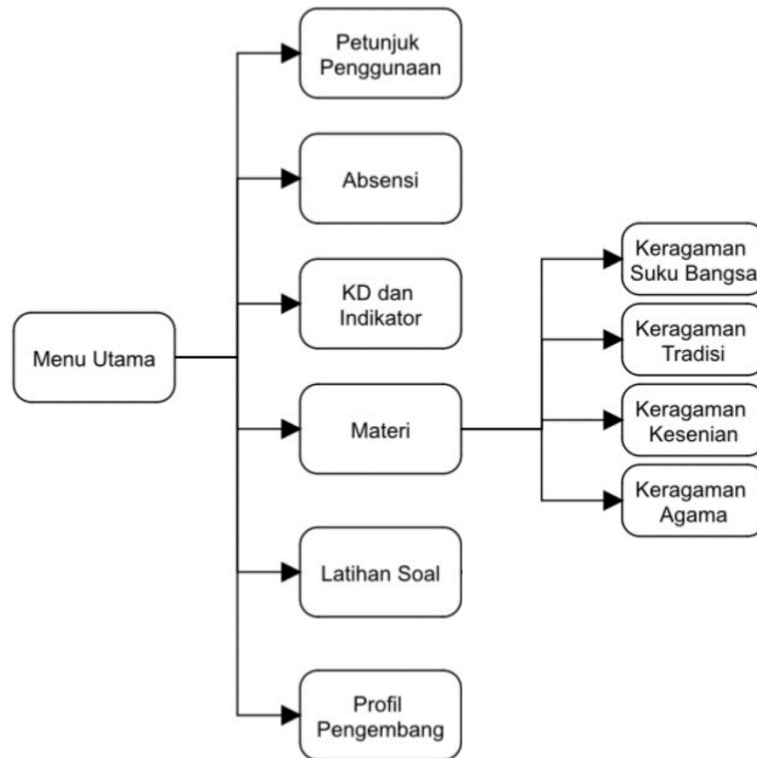
	budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	Jawa Timur sebagai identitas daerah 3.2.2 Menunjukkan sikap menjaga dan menghargai keragaman sosial budaya yang ada di Jawa Timur dalam kehidupan sehari-hari
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Mempresentasikan secara lisan keragaman sosial budaya yang ada di Provinsi Jawa Timur sebagai identitas daerah

Materi disesuaikan dengan mengacu kepada buku guru dan buku siswa tematik kelas IV tema 1 muatan IPS yang digunakan di MI Perwanida dan juga mengacu kepada beberapa sumber referensi tambahan diluar buku siswa. Materi yang disajikan yaitu keragaman suku bangsa, tradisi, kesenian, dan agama yang ada di Provinsi Jawa Timur.

b. Merancang desain produk

Kegiatan pada tahap merancang desain produk yaitu membuat konsep dasar dari media yang akan dikembangkan kedalam rumusan yang menggambarkan media pembelajaran secara rinci. Rumusan tersebut bentuknya sangat bervariasi tergantung pada media yang dikembangkan. Untuk mengembangkan rancangan multimedia interaktif maka rumusan rancangan dibuat dalam bentuk diagram alur (*flowchart*). Adapun *flowchart* pada penelitian ini sebagai berikut:

Gambar 4.1 Bagan Rancangan Pengembangan Media



Pada Gambar 4.1 merupakan bagan rancangan pengembangan media yang menggambarkan tampilan desain awal dari media yang dikembangkan. Tampilan awal merupakan menu utama. Dalam menu utama terdapat pilihan menuju menu-menu selanjutnya seperti petunjuk penggunaan, absensi, KD dan Indikator, materi, latihan soal, dan profil pengembang. Dan tanda panah yang kedua menunjukkan masih terdapat pilihan pada menu selanjutnya.

Desain produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu multimedia interaktif berupa *website google sites* yang dapat digunakan pada pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang tersambung ke internet. Media tersebut memiliki beberapa menu diantaranya sebagai berikut:

- 1) Petunjuk penggunaan: berisi alur pelaksanaan dalam menggunakan media pembelajaran.

- 2) Absensi: berisi kolom pengisian nama, kelas, dan asal sekolah. Menu absensi tersambung dengan *google form*.
 - 3) KD dan indikator: berisi kompetensi dasar dan indikator materi kelas IV tema 1 muatan IPS sebagai acuan dalam pembelajaran.
 - 4) Materi: terdapat 4 menu pilihan yaitu keragaman suku bangsa, keragaman tradisi, keragaman kesenian, dan keragaman agama. Pada tiap menu pilihan terdapat beragam jenis media pembelajaran yang berbeda seperti gambar, video, animasi, maupun teks bacaan.
 - 5) Latihan soal: Latihan soal dalam bentuk *google form* yang terdiri 15 soal pilihan ganda.
 - 6) Profil pengembang: berisi biodata pengembang media
- c. Penyusunan instrumen validasi dan instrumen respon siswa

Tahap yang dilakukan setelah merancang desain produk yaitu menyusun instrumen validasi dan instrumen respon siswa. Pada instrumen validasi, peneliti menyiapkan instrumen dalam bentuk angket untuk validasi ahli media dan validasi ahli materi. Angket tersebut berisi beberapa pernyataan dengan lima skala penilaian. Pada lembar angket terdapat kolom saran yang dapat diisi oleh validator agar media yang dibuat peneliti lebih baik dari sebelumnya. Selain angket validasi, peneliti juga membuat angket respon siswa terkait penerapan media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada pengembangan media terdapat dua tahap yaitu tahap pembuatan media dan tahap pengembangan media. Berikut proses pengembangan media dalam penelitian ini:

a. Pembuatan Media

Berikut langkah-langkah dalam membuat multimedia interaktif berbasis *google sites* “keragaman sosial budaya Jawa Timur”. Namun sebelum itu kita perlu mengumpulkan bahan-bahan yang akan kita edit lalu dimasukkan ke dalam *google sites*:

- 1) Menyiapkan aplikasi *canva* dan *kinemaster* di hp atau di laptop yang terkoneksi dengan internet

- 2) Mendesain tampilan *background*, tombol navigasi, poster, maupun gambar-gambar sesuai dengan materi menggunakan aplikasi *canva* kemudian diunduh dengan format .jpg, .png, atau .jpeg.
- 3) Mendesain video dengan bahan-bahan yang sudah disiapkan baik dalam bentuk gambar, teks, maupun potongan video lain yang kemudian dijadikan menjadi satu video utuh menggunakan aplikasi *kinemaster* dan kemudian diunduh dengan format .mp4. Setelah video selesai diunduh, kemudian di unggah ke *youtube*.
- 4) Menyiapkan materi dan membuat soal evaluasi yang akan dimasukkan ke dalam *website google sites*.

Setelah semua bahan terkumpul, tahap selanjutnya yaitu menyusun bahan-bahan tersebut ke dalam *website google sites* hingga dapat dioperasikan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Buka halaman *website google sites* melalui laman <https://sites.google.com/>.
- 2) Pada halaman awal, akan terdapat pilihan untuk membuat melalui *template* yang sudah digunakan atau bisa juga tanpa *template* sesuai keinginan. Disini peneliti memilih untuk tidak menggunakan *template*.
- 3) Setelah itu, menyusun bahan-bahan yang telah disiapkan ke dalam *google sites* tersebut secara bertahap sesuai *flowchart* yang telah dirancang pada tahapan desain. Proses penyusunan ini disesuaikan dengan kreatifitas masing-masing pengembang.
- 4) Setelah semua bahan-bahan disusun di dalam *google sites*, pastikan seluruh media dapat berfungsi dengan baik.
- 5) Media *google sites* yang sudah jadi dan telah dicek seluruh medianya dapat berjalan lancar, pengembang bisa langsung mempublikasikannya dan membuat *link* sesuai kreatifitas dan keinginan masing-masing. Diusahakan dalam membuat *link* untuk memilih kata-kata yang mudah diingat oleh anak-anak.
- 6) Salin dan masukkan link kedalam poster yang sudah dibuat di *canva*. Selain link, didalam poster juga bisa ditambahkan *qr code* agar

pengguna bisa memilih ketika ingin membuka media dengan tautan tersebut.

- 7) Kirim dan bagikan *link* atau poster melalui media yang diinginkan.
- 8) Multimedia interaktif berbasis *google sites* “keragaman sosial budaya Jawa Timur” siap untuk dioperasikan di *smartphone*, *tablet*, maupun *PC*.

Berikut adalah hasil pembuatan multimedia interaktif berbasis *google sites* “keragaman sosial budaya Jawa Timur”:

- 1) Poster Media



Gambar 4.2 Poster Media

Gambar 4.2 (Poster Media) ditujukan sebagai pengenalan awal kepada pengguna tentang gambaran isi media. Dalam poster juga terdapat *link* dan *qr code* yang memudahkan pengguna untuk masuk kedalam halaman *google sites*.

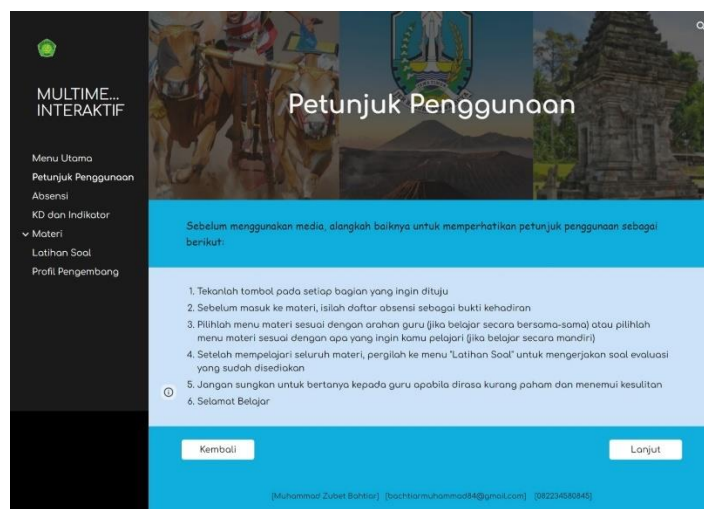
2) Halaman Menu Utama



Gambar 4.3 Tampilan Awal

Gambar 4.3 (Tampilan Awal) merupakan tampilan awal ketika *website google sites* dibuka. Pada tampilan tersebut berisikan judul media, beberapa gambar yang menunjukkan keragaman sosial budaya Jawa Timur dan juga teks bacaan yang berisikan pengenalan tentang media tersebut. Disisi kiri terdapat sidebar yang berisikan menu navigasi ke halaman yang ingin dituju oleh pengguna. Apabila sudah siap untuk memulai belajar, bisa memencet tombol “mulai”.

3) Halaman Petunjuk Penggunaan



Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan Website Google Sites

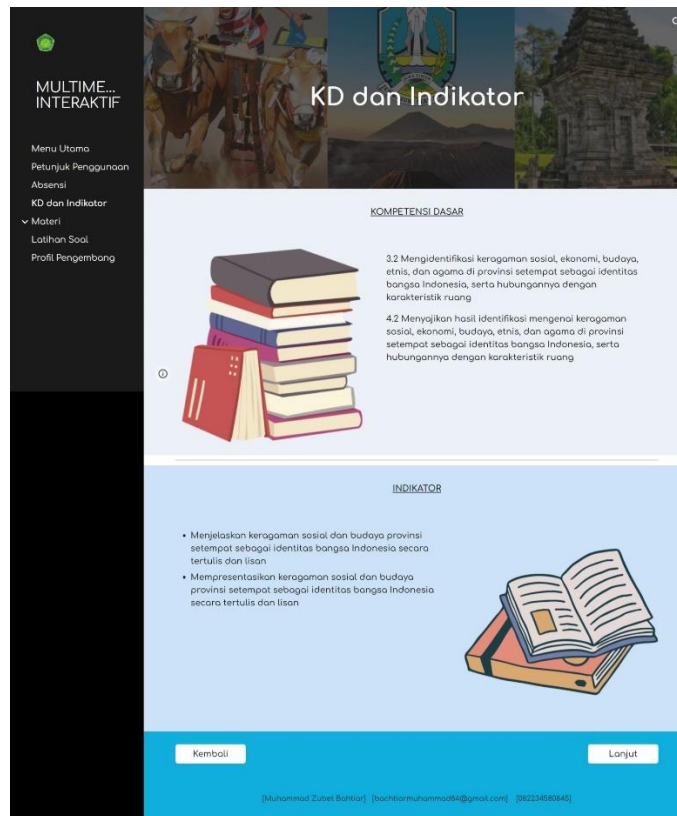
Gambar 4.4 (Petunjuk Penggunaan *Website Google Sites*) adalah halaman ketika menekan tombol “mulai” pada halaman utama atau menu “petunjuk penggunaan” pada *sidebar*. Pada halaman petunjuk penggunaan, pengguna disajikan langkah-langkah pengoperasian media tersebut. Dibagian bawah terdapat pilihan tombol “lanjut” dan “kembali”. Tombol lanjut berarti pengguna akan diarahkan ke halaman selanjutnya dan jika menekan tombol kembali, maka pengguna akan diarahkan ke halaman sebelumnya.

4) Halaman Absensi

Gambar 4.5 Absensi Kehadiran Siswa

Gambar 4.5 (Absensi Kehadiran Siswa) merupakan halaman yang difungsikan sebagai tanda kehadiran. Halaman absensi ini tertaut dengan *google form*. Pada halaman ini, pengunjung diminta untuk mengisi nama, kelas, dan asal sekolah.

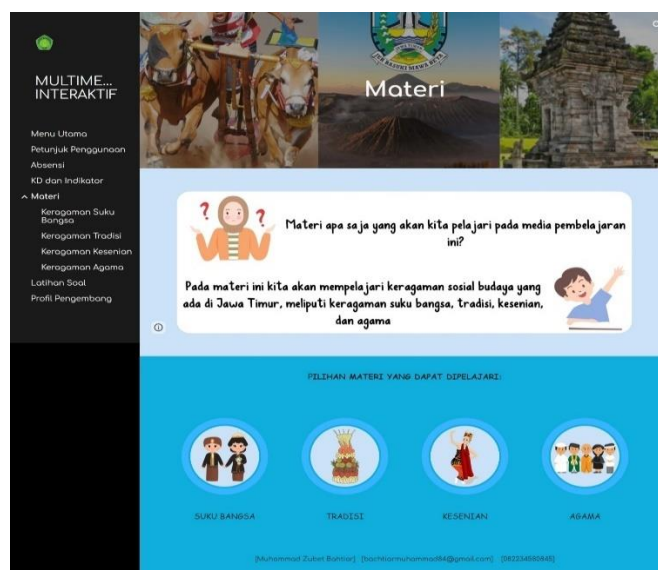
5) Halaman KD dan Indikator



Gambar 4.6 Halaman KD dan Indikator

Halaman ini berisi kompetensi dasar dan indikator yang terkait dengan mata pelajaran tematik kelas IV tema 1 muatan IPS materi keragaman sosial budaya Jawa Timur.

6) Halaman Materi



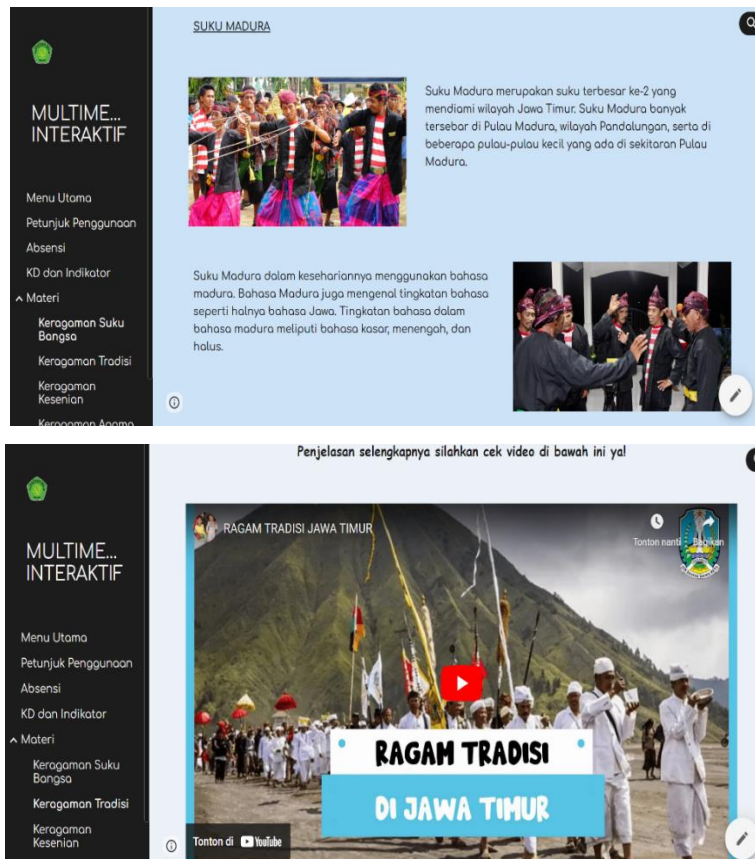
Gambar 4.7 Halaman Awal Materi

Pada halaman awal materi pada bagian atas terdapat gambar dua anak yang melakukan tanya jawab tentang materi apa yang akan dipelajari pada media ini. Dibagian bawah terdapat pilihan materi yang disertai dengan ikon masing-masing materi yang dapat dipilih oleh pengguna yakni materi suku bangsa, tradisi, kesenian, dan agama. Penggunaan ikon disini, peneliti sesuaikan dengan tema dari masing-masing materi agar peserta didik lebih cepat mengenali materi yang ingin dituju. Apabila pengguna menekan gambar ikon materi, maka akan diarahkan menuju ke halaman materi yang dipilih.



Gambar 4.8 Peta Jawa Timur

Pada halaman awal materi suku bangsa, terdapat penjelasan awal mengenai peta wilayah Jawa Timur. Fungsi peta disini peneliti tuju sebagai pengenalan wilayah Jawa Timur kepada peserta didik. Dalam peta tersebut juga sudah terbagi wilayah kota/kabupaten yang masing-masing memiliki warna yang berbeda.



Gambar 4.9 Pembahasan Materi

Pada setiap materi, selalu terdapat beberapa jenis media didalamnya seperti teks bacaan, gambar atau video sebagai pendukung materi yang sedang di bahas. Beberapa gambar juga ada yang bisa berubah-ubah. Sedangkan jika pengguna ingin memutar materi video, pengguna tinggal mengklik saja tombol logo *youtube* dan video akan otomatis terputar.

7) Halaman Latihan Soal

MULTIME... INTERAKTIF

Menu Utama
Petunjuk Penggunaan
Absensi
KD dan Indikator
Materi
Latihan Soal
Profil. Pengembang

Latihan Soal

Kerjakan dengan jujur ya!

Petunjuk mengerjakan soal!

- Mulailah dengan membaca basmalah
- Tuliskan identitasmu di tempat yang telah disediakan
- Bacalah soal secara teliti sebelum menjawab
- Jawablah secara benar dan tepat, sesuai perintah soal
- Periksa kembali jawabanmu sebelum mengirim jawaban
- Akhiri pekerjaan dengan membaca hamdalah

LATIHAN SOAL

MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA JAWA TIMUR

Login ke Google untuk menyimpan progres. Pelajari lebih lanjut

* Wajib

NAMA *

Jawaban Anda

NO. ABSEN

Jawaban Anda

KELAS

Jawaban Anda

ASAL SEKOLAH

Jawaban Anda

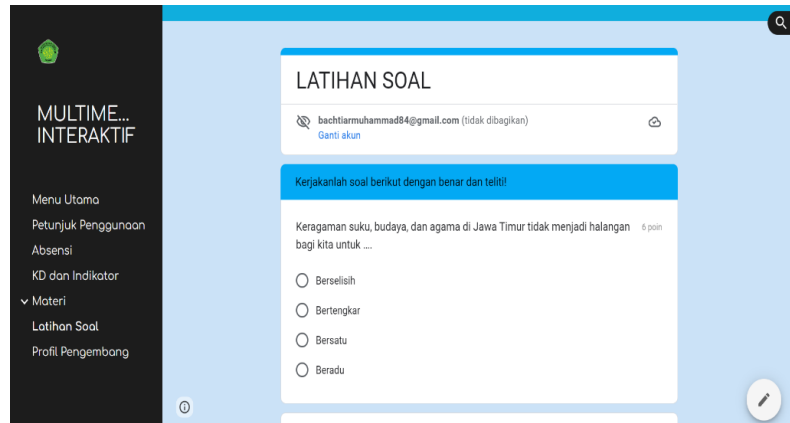
Berikutnya Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Google Formulir Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Gambar 4.10 Halaman Awal Latihan Soal

Dibagian atas pada halaman latihan soal terdapat petunjuk dalam mengerjakan soal. Terdapat animasi anak yang sedang menggunakan komputer yang bertuliskan “Kerjakan dengan jujur ya!” yang maknanya pengguna diharapkan mengerjakan sesuai dengan kemampuan dan pemahamannya masing-masing. Sebelum memulai mengerjakan latihan soal, pengguna diminta untuk mengisi data diri terlebih dahulu yang berupa nama, nomor absen, kelas dan asal sekolah. Apabila sudah selesai mengisi data diri, pengguna bisa menekan tombol “berikutnya”.



Gambar 4.11 Halaman Latihan Soal

Setelah memasuki halaman latihan soal, pengguna bisa mulai mengerjakan soalnya. Total soal yang tersedia sebanyak 15 soal pilihan ganda. Apabila pengguna sudah selesai mengerjakan Latihan soal, bisa menekan tombol kirim.

8) Halaman Profil Pengembang



Gambar 4.12 Halaman Profil Pengembang

Pada halaman profil pengembang, terdapat data diri pengembang yang berisikan nama lengkap, asal daerah, dan pendidikan yang sedang ditempuh. Selain itu juga terdapat akun media sosial pengembang yang bisa dihubungi, seperti nomor *whatsapp*, *Instagram*, dan *e-mail*.

b. Validasi Media

Tahap pengembangan selanjutnya setelah produk selesai dibuat yaitu validasi media. Validasi media dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Terdapat dua data hasil validasi yaitu data kuantitatif

dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari instrumen angket sedangkan data kualitatif diperoleh berdasarkan kritik dan saran validator terkait media yang dikembangkan peneliti.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan setelah produk media telah selesai divalidasi oleh kedua validator. Kegiatan implimentasi atau uji coba lapangan multimedia interaktif berbasis *google sites* “keragaman sosial budaya Jawa Timur” dilakukan kepada 29 siswa kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar. Pada tahap awal, keseluruhan siswa diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui wawasan siswa terhadap keragaman sosial budaya yang ada di Jawa Timur. Tahap selanjutnya media dioperasikan melalui komputer yang tersambung dengan perangkat internet agar *website google sites* dapat dibuka. Peserta didik dapat membuka google sites melalui link <https://sites.google.com/view/keragamansosialbudayajawatimur>.

Proses peneltian dilakukan dengan 2 sesi, dengan setiap sesinya berisi kurang lebih 14-15 siswa. Selama proses penelitian, siswa diminta untuk mengoprasikan komputer secara mandiri dengan tetap memperhatikan arahan dari peneliti. Setelah selesai mempelajari materi, siswa diberikan soal *post-test* guna mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mempelajari multimedia interaktif berbasis *google sites* “keragaman sosial budaya Jawa Timur”. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan angket respon siswa terkait pembelajaran menggunakan media tersebut. Proses implementasi media berlangsung lancar dan kondusif. Adapun paparan hasil observasi tertera pada lampiran 10.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk menganalisis hasil validasi media oleh validator, respon siswa terhadap kemenarikan media, dan nilai *pre-test* dan *post-test* hasil uji coba multimedia interaktif berbasis *google sites* “keragaman sosial budaya Jawa Timur”. Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah multimedia interaktif berbasis *google sites* “keragaman sosial budaya Jawa Timur” efektif untuk diterapkan dalam kegiatan

pembelajaran dalam rangka pengenalan keragaman sosial budaya Jawa Timur di kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar.

B. Hasil Data Pengembangan

1. Hasil Validasi Ahli Media

Untuk mengetahui tingkat validitas produk yang dikembangkan, maka dilakukan validasi kepada para ahli sebelum produk diujicobakan. Validitas multimedia interaktif berbasis *google sites* didapatkan dari penilaian secara kuantitatif dan kualitatif oleh validator. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil penilaian angket oleh tim validator dan data kualitatif diperoleh dari adanya kritik dan saran dari validator. Berikut pemaparan data kuantitatif dan kualitatif hasil penilaian oleh tim validator.

a. Validasi Ahli Media

Media dalam penelitian pengembangan ini diserahkan kepada validator ahli media yaitu Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd pada tanggal 30 November 2022 (lihat lampiran 5). Data tersebut meliputi data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai		$\sum xi$	$\sum x$	P	Ket.
	Aspek	Indikator				
1	Aspek Pendahuluan	1. Kejelasan judul	5	5	100%	Sangat Valid
		2. Kejelasan petunjuk penggunaan produk	3	5	60%	Kurang Valid
		3. Keterbacaan susunan kalimat memudahkan siswa dalam belajar	4	5	80%	Cukup Valid
		4. Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	5	5	100%	Sangat Valid

		5. Kesesuaian pemilihan jenis, ukuran, dan warna pada huruf	5	5	100%	Sangat Valid
		6. Kejelasan tampilan gambar pendukung materi	5	5	100%	Sangat Valid
		7. Kejelasan tampilan video/animasi pendukung materi	4	5	80%	Cukup Valid
		8. Kejelasan tulisan/teks dalam materi	5	5	100%	Sangat Valid
		9. Kejelasan tampilan tombol menu utama	4	5	80%	Cukup Valid
		10. Kejelasan tampilan tombol navigasi	4	5	80%	Cukup Valid
		11. Kesesuaian tampilan produk dengan karakteristik siswa SD/MI	4	5	80%	Cukup Valid
		12. Konsistensi tampilan	4	5	80%	Cukup Valid
2	Aspek Penggunaan	13. Kemudahan penggunaan produk	4	5	80%	Cukup Valid
		14. Ketepatan penggunaan tombol dan navigasi	5	5	100%	Sangat Valid
		15. Kemudahan mengakses menu produk (kembali ke halaman yang diinginkan)	4	5	80%	Cukup Valid

		16. Kemudahan berinteraksi dengan produk	5	5	100%	Sangat Valid
		17. Kemudahan menggunakan produk untuk belajar secara mandiri	4	5	80%	Cukup Valid
3	Aspek Pemanfaatan	18. Kesesuaian bahasa yang digunakan komunikatif	4	5	80%	Cukup Valid
		19. Memiliki daya tarik visual yang meliputi warna, gambar, ilustrasi, bentuk, dan ukuran huruf	4	5	80%	Cukup Valid
		20. Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas input siswa	4	5	80%	Cukup Valid
Jumlah			86	100	86%	Sangat Valid

2) Analisis Data Kuantitatif

Adapun analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{86}{100} \times 100 \%$$

$$P = 86$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut maka diperoleh akumulasi presentase nilai akhir yaitu sebesar 86%. Hal ini menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa sesuai dengan kriteria kelayakan media menurut (Khrisnapatria, 2019). Namun masih ada beberapa masukan dari validator agar media menjadi lebih baik dari sebelumnya.

3) Data Kualitatif

Dibawah ini adalah data kualitatif yang didapatkan dari validator ahli media:

Tabel 4.3 Saran dan Masukan Validator Ahli Media

Masukan/Saran	Tindak Lanjut
<ol style="list-style-type: none">1. Pengembangan media berbasis <i>google sites</i> lebih cocok disebut “<i>Web Facilitated Learning</i>”2. Jika sudah ada menu di <i>sidebar</i>, sebaiknya penggunaan tombol navigasi pada media di pertimbangkan ulang	<ol style="list-style-type: none">1. Saran dari ahli media tersebut tetap peneliti pertimbangkan. Akan tetapi, peneliti dengan persetujuan dari dosen pembimbing tetap akan menggunakan istilah multimedia interaktif berbasis <i>google sites</i>. Alasannya karena istilah media yang dipilih peneliti pada dasarnya juga memiliki makna dan tujuan yang sama dengan istilah <i>web facilitated learning</i>.2. Menghapus beberapa tombol navigasi yang dirasa tidak terlalu diperlukan

b. Validasi Ahli Materi

Validitas materi yang terkandung dalam produk yang dikembangkan oleh peneliti ditentukan oleh validator ahli materi yaitu Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd pada tanggal 2 Desember 2022 (lihat lampiran 6). Tingkat validitas materi dapat diketahui berdasarkan data hasil angket yang telah diberikan. Data tersebut berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan masukan atau saran yang diberikan oleh validator. Terdapat beberapa saran dari validator ahli materi yang digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diujicobakan kepada siswa.

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai		$\sum x_i$	$\sum x$	P	Ket.
	Aspek	Indikator				
1	Aspek Pendahuluan	1. Kejelasan petunjuk penggunaan	5	5	100%	Sangat Valid
		2. Kesesuaian indikator dengan KD	5	5	100%	Sangat Valid
		3. Kejelasan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Cukup Valid
		4. Kejelasan penggambaran materi yang akan dipelajari	4	5	80%	Cukup Valid
2	Aspek Isi	5. Keruntutan isi materi	5	5	100%	Sangat Valid
		6. Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	4	5	80%	Cukup Valid
		7. Kejelasan memberikan contoh untuk memperjelas isi materi	4	5	80%	Cukup Valid
		8. Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	4	5	80%	Cukup Valid
		9. Kemenarikan isi materi	5	5	100%	Sangat Valid
		10. Penekanan poin-poin penting pada isi materi	4	5	80%	Cukup Valid
3	Aspek Pembelajaran	11. Kejelasan judul pada setiap kegiatan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid
		12. Kesesuaian struktur materi	4	5	80%	Cukup Valid

		13. Kejelasan uraian materi	4	5	80%	Cukup Valid
		14. Kemudahan pemahaman materi	4	5	80%	Cukup Valid
		15. Kesesuaian gambar dengan materi	5	5	100%	Sangat Valid
		16. Kesesuaian video/animasi dengan materi	5	5	100%	Sangat Valid
		17. Kesesuaian teks/bacaan dengan materi	5	5	100%	Sangat Valid
		18. Tingkat kesulitan materi disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI	4	5	80%	Cukup Valid
4	Aspek Tugas /Latihan	19. Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan soal yang disusun	5	5	100%	Sangat Valid
		20. Keruntutan latihan soal yang disajikan komprehensif	4	5	80%	Cukup Valid
		21. Tingkat kesulitan latihan soal	3	5	60%	Kurang Valid
		22. Kesesuaian latihan soal dengan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Cukup Valid
		23. Kesesuaian latihan soal dengan materi	5	5	100%	Sangat Valid
		24. Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atau <i>review</i> dari jawaban siswa	4	5	80%	Cukup Valid

		25. Ketepatan pemberian kunci jawaban	5	5	100%	Sangat Valid
Jumlah			110	125	88%	Sangat Valid

2) Analisis Data Kuantitatif

Adapun analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{110}{125} \times 100 \%$$

$$P = 88$$

Berdasarkan hasil validasi tersebut, hasilnya memperoleh presentase validitas/kelayakan media sebesar 88%. Jika dikaitkan dengan kriteria kelayakan media (Rozak et al., 2018), maka multimedia interaktif berbasis *google sites* “Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur” memiliki kualifikasi sangat valid dan sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran setelah melalui proses revisi sesuai saran dari validator.

3) Data Kualitatif

Dibawah ini adalah data kualitatif yang didapatkan dari validator ahli materi:

Tabel 4.5 Saran dan Masukan Validator Ahli Materi

Masukan/Saran	Tindak Lanjut
1. Perlu pengembangan IPK 2. Tujuan pembelajaran pola ABCD 3. Materi sesuaikan dengan indikator 4. Penilaian sikap & keterampilan perlu ada rubrik 5. Legitimasi kepala sekolah / guru kelas perlu ditambahkan	Seluruh masukan dan saran dari ahli materi terkait RPP, peneliti tambahkan kedalam RPP yang telah direvisi oleh peneliti

C. Hasil Data Uji Coba

Penilaian atau respon siswa terhadap multimedia interaktif “Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur” dilaksanakan pada tanggal 5 Desember 2022 dengan cara memberikan angket kepada siswa kelas IV Yunus yang berjumlah 29 siswa (lihat lampiran 7). Hasil uji coba multimedia interaktif berbasis *google sites* “Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur” berupa data hasil angket respon siswa kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar untuk mengetahui tingkat kemenarikan media. Berikut ini merupakan hasil data ujicoba kemenarikan media:

Tabel 4.6 Hasil Data Uji Coba Kemenarikan Media

No.	Nama	Skor	Skor Maksimal	P (%)	Predikat
1	Afif Naufal Shaka	49	60	81,7 %	Sangat Menarik
2	Ahmad Hazza' Hadziq Ajdal Wafa	42	60	70%	Menarik
3	Ahmad Tirta Perdana	53	60	88,3 %	Sangat Menarik
4	Aisha Alifa Zahran	60	60	100%	Sangat Menarik
5	Aisyah Aulani Yudhistira	56	60	93,3 %	Sangat Menarik
6	Allexa Putri Permata	54	60	90%	Sangat Menarik
7	Aqila Althafunnisa	60	60	100%	Sangat Menarik
8	Aqilla Athaya	51	60	85%	Sangat Menarik
9	Arsakha Virendra Ziggy Riyanto	35	60	58,3 %	Kurang Menarik
10	Aufaa Daffa Naufal Yustian	53	60	88,3 %	Sangat Menarik
11	Auna Izzybillah Majid	47	60	78,3 %	Menarik
12	Carissa Nathania Salsabilla	55	60	91,7 %	Sangat Menarik
13	Chrisandro Sinatria Santoso	40	60	66,7 %	Menarik
14	Cinta Vanesa Winata	58	60	96,7 %	Sangat Menarik

15	Danar Dwijakangko	56	60	93,3 %	Sangat Menarik
16	Dirgarasyid Radhyte Deiko Krisbiantoro	47	60	78,3 %	Menarik
17	Elvrano Akhtar Kuncoro	54	60	90%	Sangat Menarik
18	Farah Fatimah	55	60	91,7 %	Sangat Menarik
19	Jasmine Afika Putri	60	60	100%	Sangat Menarik
20	Kamea Binar Auliaputri	50	60	83,3 %	Sangat Menarik
21	Muhammad Hanif Ali Azhar	54	60	90%	Sangat Menarik
22	Muhammad Reza Lintang Fahrezi Prasetya	58	60	96,7 %	Sangat Menarik
23	Muhammad Ridho Al Hafizh	52	60	86,7 %	Sangat Menarik
24	Mutia Shafa Larasati	51	60	85%	Sangat Menarik
25	Naora Akilah Daroini	53	60	88,3	Sangat Menarik
26	Rafath Kellen Yaalano	54	60	90%	Sangat Menarik
27	Rajendra Prabu Putrayudita	58	60	96,7 %	Sangat Menarik
28	Valonia Ghaida Anisetya Jasmine	60	60	100%	Sangat Menarik
29	Zalfa Khansa Aulia	56	60	93,3 %	Sangat Menarik
Jumlah		1531	1740	87,98	Sangat Menarik

Presentase kemenarikan media secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Kemenarikan Media} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{1531}{1740} \times 100 \\
 &= 87,98
 \end{aligned}$$

Data hasil angket tersebut menunjukkan bahwa media ini secara umum sangat menarik dengan presentase 87,98 % sesuai dengan kriteria kemenarikan

media (Ningtyas et al., 2021). Adapun uraian terkait data siswa tersebut yaitu 24 siswa berpendapat bahwa media ini sangat menarik dengan rentang presentase sebesar 81,7% hingga 100%. Siswa yang berpendapat bahwa media ini menarik sebanyak 4 siswa dengan rentang presentase 66,7% hingga 78,3%. Sedangkan siswa yang menilai media ini kurang menarik sebanyak 1 siswa dengan presentase 58,3%.

Selain kemenarikan media, terdapat soal evaluasi yang diberikan kepada siswa (lihat lampiran 9). Ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa terkait pemahaman dan penguasaan pada materi keragaman sosial budaya Jawa Timur. Berikut ini adalah hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif “Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur”:

Tabel 4.7 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Afif Naufal Shaka	47	75
2	Ahmad Hazza' Hadziq Ajdal Wafa	40	93
3	Ahmad Tirta Perdana	39	73
4	Aisha Alifa Zahran	65	93
5	Aisyah Aulani Yudhistira	53	74
6	Alleza Putri Permata	21	34
7	Aqila Althafunnisa	47	88
8	Aqilla Athaya	60	93
9	Arsakha Virendra Ziggy Riyanto	39	73
10	Aufaa Daffa Naufal Yustian	46	94
11	Auna Izzybillah Majid	52	74
12	Carissa Nathania Salsabilla	53	94
13	Chrisandro Sinatria Santoso	53	74
14	Cinta Vanesa Winata	67	80
15	Danar Dwijakangko	34	74
16	Dirgarasyid Radhyte Deiko K.	53	79
17	Elvrano Akhtar Kuncoro	40	87
18	Farah Fatimah	59	80
19	Jasmine Afika Putri	54	67
20	Kamea Binar Auliaputri	47	87
21	Muhammad Hanif Ali Azhar	33	81
22	Muhammad Reza Lintang Fahrezi P.	60	79
23	Muhammad Ridho Al Hafizh	20	54
24	Mutia Shafa Larasati	60	80
25	Naora Akilah Daroini	46	79
26	Rafath Kellen Yaalano	25	93
27	Rajendra Prabu Putrayudita	47	87

28	Valonia Ghaida Anisetya Jasmine	53	80
29	Zalfa Khansa Aulia	46	79
Jumlah		1359	2298
Rata-Rata		46,86	79,24

Hasil yang ditunjukkan sangat baik. Pada pre-test yang dilangsungkan sebelum penerapan media, seluruh siswa mendapatkan nilai dibawah KKM (KKM=75) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 46,86. Sedangkan pada post-test yang dilakukan setelah penerapan media, dari 29 siswa sebanyak 20 siswa memperoleh nilai diatas KKM dan 9 siswa memperoleh nilai dibawah KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 79,24. Ini menunjukkan suatu keberhasilan dalam penerapan suatu media dalam pembelajaran.

BAB V PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif berbasis *google sites* materi keragaman sosial budaya Jawa Timur yang teruji valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar. Sesuai dengan tujuan pengembangan media pembelajaran dalam (Marzuki, 2021) bahwa pengembangan media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap minat belajar dan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik. Multimedia interaktif berbasis *google sites* diharapkan dapat membantu guru dan memudahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPS khususnya materi keragaman sosial budaya Jawa Timur.

Pembelajaran keragaman sosial budaya Jawa Timur merupakan salah satu materi yang perlu untuk dikuasai peserta didik. Hal ini dikarenakan kita hidup di negara yang kaya akan keragaman sosial budaya yang meliputi suku bangsa, tradisi, kesenian, dan agama. Oleh karena itu, pengenalan keragaman sosial budaya kepada peserta didik dirasa sangat penting. Selain itu Allah SWT juga sudah mengajarkan bahwa manusia diciptakan dengan berbangsa-bangsa sesuai dengan isi dalam Q.S. Al-Hujurat ayat 13 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا
إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya:

(13) Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti.

Maksud dari ayat diatas adalah Allah SWT. menciptakan manusia berbangsa-bangsa dan berlainan ras maupun suku agar antar sesama manusia itu dapat saling mengenal. Perbedaan yang ada merupakan anugerah sehingga manusia hendaknya saling menghormati antar satu sama lain. Salah satu cara mempraktikkan kandungan surah tersebut adalah melalui multimedia interaktif berbasis *google sites* ini, yang mana didalamnya terdapat materi yang berisikan berbagai macam keragaman sosial budaya yang ada di Jawa Timur.

Berikut merupakan analisis terkait desain pengembangan media, hasil validasi, kemenarikan, kelebihan dan kekurangan media, serta hasil belajar peserta didik:

1. Analisis Desain Pengembangan Media

Multimedia interaktif berbasis *google sites* ini dikembangkan menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Lee & Owens yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih oleh peneliti dikarenakan model ini merupakan model dalam penelitian pengembangan yang memang dikhususkan untuk mengembangkan jenis produk berupa multimedial (Lee & Owens, 2004) a.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* didasarkan pada permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar yaitu kurangnya penerapan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran tematik. Padahal di masa pandemi *covid-19*, media berbasis teknologi sudah sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring. Oleh karena itu, peneliti mendesain suatu media pembelajaran yang efektif dan menarik dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yang sangat mendukung untuk mengembangkan sebuah multimedia interaktif berbasis *google sites* guna dimanfaatkan oleh peserta didik pada pembelajaran tematik.

Proses pengembangan media didesain dengan berdasar pada kondisi dan karakteristik peserta didik kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar. Menurut pendapat (Marlina et al., 2021), dalam pengembangan media guru harus memperhatikan beberapa aspek seperti karakteristik siswa, gaya

belajar siswa, tujuan yang ingin dicapai, serta fasilitas yang tersedia di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian (lihat lampiran 11), peserta didik di kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar senang belajar menggunakan media berbasis *IT*, selain itu peserta didik juga sudah mampu dalam mengoperasikan komputer sehingga apabila media berbasis *IT* diterapkan kepada peserta didik kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar tidak akan banyak terdapat hambatan. Selain itu, fasilitas di sekolah juga sudah sangat memadai untuk penerapan media berbasis *IT*, seperti dengan tersedianya laboratorium komputer serta adanya fasilitas penunjang didalam kelas seperti *LCD TV* dan *speaker* pada masing-masing kelas. Mengacu pada kondisi dan karakteristik peserta didik tersebut, peneliti memilih multimedia interaktif berbasis *google sites* sebagai bahan ajar dalam menyampaikan materi keragaman sosial budaya Jawa Timur.

Pemilihan jenis media yang dimasukkan pada multimedia interaktif didasarkan pada media yang disukai oleh peserta didik. Peserta didik di kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar senang belajar menggunakan beberapa jenis media yang berbeda-beda, seperti dengan melihat gambar, video, animasi, maupun membaca buku. Oleh karena itu, pada multimedia interaktif berbasis *google sites* yang dikembangkan oleh peneliti, memilih beberapa jenis media diantaranya video, audio, gambar, animasi, teks bacaan, dan link interaktif. Pemilihan jenis media tersebut selain didasarkan pada kondisi peserta didik, juga disesuaikan dengan komponen multimedia interaktif menurut (Sutopo, 2003). Hasil belajar yang diperoleh melalui pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *google sites* tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

2. Analisis Hasil Validasi

Validasi merupakan cara untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan kriteria media untuk pembelajaran (Haekal et al., 2022). Tingkat validitas/kelayakan multimedia interaktif berbasis *google sites* dapat diketahui berdasarkan hasil validasi produk media yang telah dilakukan oleh validator ahli media dan validator

ahli materi. Berikut paparan analisis hasil validasi produk media yang dilakukan oleh masing-masing validator:

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi produk oleh ahli media mendapatkan hasil dengan presentase sebesar 86% (lihat lampiran 5) dengan kriteria sangat valid menurut tabel kriteria kelayakan media (Rozak et al., 2018). Namun, masih ada beberapa saran dari validator ahli media selama proses validasi. Validator ahli media menyarankan untuk merubah istilah “multimedia interaktif” menjadi “*web facilitated learning*”. Berdasarkan beberapa pertimbangan dan saran dari dosen pembimbing, peneliti tetap menggunakan istilah multimedia interaktif untuk media ini. Alasannya yaitu media ini dapat dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik dengan bantuan alat pengontrol (tombol navigasi), yang mana ini sesuai dengan pengertian multimedia interaktif menurut (Daryanto, 2016). Alasan lain yaitu dikarenakan media pembelajaran yang digunakan pada media pembelajaran ini sesuai dengan seluruh komponen yang digunakan pada multimedia interaktif menurut (Sutopo, 2003). Selain itu, validator memberi saran untuk mengurangi tombol navigasi yang terdapat pada halaman media dikarenakan sudah terdapat pada menu *sidebar*. Saran dari validator tersebut dijadikan acuan peneliti dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis *google sites* sehingga membuat media pembelajaran ini semakin baik dan layak untuk diujicobakan.

Berdasarkan hasil validasi dan masukan dari validator ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *google sites* materi keragaman sosial budaya Jawa Timur telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat valid dan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik di kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi produk oleh ahli materi mendapatkan hasil dengan presentase sebesar 88% (lihat lampiran 6) dengan kriteria sangat valid

menurut tabel kriteria kelayakan media (Ningtyas et al., 2021). Validator ahli materi juga memberikan beberapa masukan, yakni untuk memperbaiki RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Beberapa masukan terkait RPP antara lain perlu pengembangan IPK, menyesuaikan materi dengan indikator, penambahan kolom rubrik pada penilaian sikap dan keterampilan, serta perlu penambahan legitimasi kepala sekolah atau guru kelas pada RPP. Seluruh masukan dari validator ahli materi, peneliti perbaiki sesuai dengan saran dan masukan tersebut.

Berdasarkan hasil validasi dan masukan dari validator ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada multimedia interaktif berbasis *google sites* materi keragaman sosial budaya Jawa Timur telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat valid dan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik di kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar.

3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media yang dikembangkan. Hasil dari angket respon siswa terhadap kemenarikan media mendapatkan hasil dengan presentase sebesar 87,98%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *google sites* sangat menarik sesuai dengan tabel kemenarikan menurut (Ningtyas et al., 2021). Hal ini sesuai dengan pendapat (Nurrita, 2018) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membantu konsentrasi belajar peserta didik serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian (lampiran 9), peserta didik memiliki antusiasme yang baik saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari sikap peserta didik yang memperhatikan seluruh arahan dari peneliti serta beberapa peserta didik aktif bertanya dan menjawab terkait materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan hasil angket dan teori kemenarikan media tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis *google sites* materi keragaman sosial budaya Jawa Timur

sangat menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kemudahan dalam belajar bagi peserta didik.

4. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media

Ditinjau dari hasil observasi (lihat lampiran 10) dan wawancara dengan wali kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar (lampiran 12), media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media ini antara lain yaitu:

- a. Multimedia interaktif dapat dioperasikan di beberapa perangkat (*smartphone, tablet, laptop, maupun komputer*).
- b. Dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pada pembelajaran *offline* maupun *online*. Pembelajaran secara *offline* bisa memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer yang ada di sekolah. Sedangkan pemanfaatan media secara *online* dapat digunakan saat PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) dengan peserta didik mengakses secara mandiri melalui perangkat yang ada di rumah.
- c. Media bersifat interaktif, artinya media dapat dioperasikan secara langsung oleh peserta didik. Setiap peserta didik memiliki tingkat pemahaman terhadap materi yang berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ilmiani et al., 2020) bahwa melalui penerapan multimedia interaktif, peserta didik sebagai pengguna dapat mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, karena pada dasarnya multimedia interaktif memang diprogram untuk pembelajaran bagi peserta didik secara mandiri, maka dari itu kontrol pemanfaatannya sepenuhnya tergantung pada user/penggunannya (Munadi, 2013).
- d. Fleksibel. Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun, baik disekolah, dirumah, maupun ditempat lain yang dapat terkoneksi dengan internet.
- e. Menyajikan beragam jenis media dalam satu platform yakni *google sites*. Menurut (Sutopo, 2003), setidaknya terdapat 6 komponen utama dalam suatu multimedia interaktif yaitu video, audio, gambar, animasi, teks bacaan, dan link interaktif. Dengan menggunakan beragam jenis

media tersebut, dapat menarik perhatian peserta didik sehingga penyampaian materi akan lebih mudah dimengerti (Indriana, 2011).

Adapun kekurangan media ini antara lain yaitu:

- a. Penggunaannya harus terhubung ke internet, karena media ini berbentuk *website*. Diperlukan koneksi internet yang stabil, terutama untuk memutar video.
 - b. Diperlukan fasilitas penunjang pembelajaran di sekolah yang memadai. Dalam memanfaatkan media ini di sekolah, setidaknya diperlukan laboratorium komputer yang tersambung ke internet untuk digunakan oleh peserta didik mengoperasikan media pembelajaran. Media juga bisa diterapkan didalam kelas dengan menggunakan proyektor atau *LCD TV*. Fasilitas di sekolah sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Chayani & Januardi, 2019) bahwa fasilitas belajar mempunyai peranan penting bagi guru maupun peserta didik karena fasilitas belajar merupakan sarana dan prasarana yang dapat memudahkan kegiatan pembelajaran di sekolah.
5. Analisis Hasil Belajar Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai media yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *google sites* materi keragaman sosial budaya Jawa Timur sangat menarik. Selain itu motivasi belajar peserta didik dapat dilihat berdasarkan perilaku peserta didik yang menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi serta aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sesuai dengan hasil observasi pada lampiran 10. Hal ini sesuai dengan pendapat (Febrita & Ulfah, 2019) bahwa salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yaitu melalui digunakannya media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik.

Adapun hasil belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan pada *pretest*, seluruh peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM (KKM=75). Sedangkan pada *posttest*, sebanyak 20 peserta didik memperoleh nilai evaluasi di atas KKM dan 9 peserta didik memperoleh nilai evaluasi

dibawah KKM dengan rata-rata kelas yang didapat sebesar 79,24. Dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik tersebut, dapat terlihat bahwa terdapat peningkatan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Menurut (Dewi et al., 2013) hasil belajar merupakan cerminan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *google sites* materi keragaman sosial budaya Jawa Timur merupakan media yang sangat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dan berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran.

B. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba multimedia interaktif berbasis *google sites* pada materi keragaman sosial budaya Jawa Timur di kelas IV Yunus MI Perwanida Blitar diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran ini telah memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh validator media dengan hasil 86% dan validator materi dengan hasil 88%. Media ini juga mendapatkan kriteria sangat menarik berdasarkan hasil angket respon siswa terkait kemenarikan media yang dilakukan pada tahap uji coba media di lapangan dengan hasil 87,98%. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba di lapangan, maka multimedia interaktif berbasis *google sites* yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tematik kelas IV tema 1 muatan IPS materi keragaman sosial budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar.

C. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* pada materi keragaman sosial budaya Jawa Timur, berikut beberapa saran yang dapat diterapkan selama proses pemanfaatan produk dan saran untuk pengembang selanjutnya:

1. Saran Pemanfaatan Produk
 - a. Multimedia interaktif berbasis *google sites* materi keragaman sosial budaya Jawa Timur dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Kelas IV SD/MI pada pelajaran tematik tema 1 muatan IPS.

b. Media ini dapat diterapkan baik dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan).

2. Saran untuk Pengembang Lanjutan

Pengembang lanjutan dapat memperhatikan proses perancangan medianya seperti pemilihan warna *background*, *font*, serta jenis media yang akan dimasukkan ke dalam *google sites* dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pengembang lanjutan juga dapat menambahkan *game*/permainan ke dalam *google sites* agar dalam media tersebut tidak hanya belajar saja, tapi juga bisa bermain sambil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiyak. (2021). *Etnografi Kuliner: Makanan dan Identitas Nasional*. Zahir Publishing.
- Aisara, F., Nursaptini, & Widodo, A. (2020). Melestarikan Kembali Budaya Lokal melalui Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala*, 9(2), 149–166.
- Akhmad, N. (2010). *Ensiklopedia Keragaman Budaya*. CV. Pamularsih.
- Aldo, D., Ardi, Nengsih, Y. G., Syafrinal, I., & Putra, N. (2020). *Pengantar Teknologi Informasi*. Insan Cendekia Mandiri.
- Anas, A. A. (2019). *Anti-Mainstream Marketing: 20 Jurus Mengubah Banyuwangi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ardiansyah, D. (2018). *Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Terlengkap*. DIVA Press.
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Prestasi Pustaka.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 3018–3318.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Chayani, L., & Januardi. (2019). Pengaruh Fasilitas Sekolah terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Pendopo Pali. *Jurnal Neraca*, 3(2), 249–258.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Dewi, N. G. A. A. Md. L., Tripalupi, L. E., & Artana, M. (2013). Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran dan Kebiasaan Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA LAB Singaraja. *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 3(1).

- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5, 181–188.
- Fuadi, A. (2020). *Keragaman dalam Dinamika Sosial Budaya: Kompetensi Sosial Kultural Perekat Bangsa*. Deepublish.
- Haekal, Z. A. T., Suana, W., & Riyanda, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer. *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 6(1), 90–99.
- Hartatik, T. (2016). *Analisis Genetika Molekuler Sapi Madura*. Gadjah Mada University Press.
- Hidayah, Z. (2015). *Ensiklopedi Suku Bangsa di Indonesia*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Huda, A. (2018). *Model Pembelajaran Desain Grafis*. UNP Press.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225.
- Ifa, H., Yoga, D., Puspita, L., & Mazidah, U. (2019). Analisis Sosial Ekonomi terhadap Tingkat Kesejahteraan Masyarakat Tengger Gunung Bromo. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 2(1), 169–175.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib*, 8(1), 17–32.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (2nd ed.). DIVA Press.
- Japrizal, & Irfan, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites terhadap Hasil Belajar Siswa pada Masa Covid-19 di SMK Negeri 6 Bungo. *JAVIT (Jurnal Vokasi Informatika)*, 1(3), 38–44.
- Kamal, M. (2013). Pendidikan Multikultural bagi Masyarakat Indonesia yang Majemuk. *Al-Ta'lim Journal*, 20(3), 451–459.
- Khrisnapatria, K. (2019). Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Basic Analysis of Poetry Bermuatan Nilai-Nilai Moral di Universitas Singaperbangsa Karawang. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7(1), 78–85.

- Kurniawan, A., Katmawanti, S., Paramita, F., Samah, D. A., Bachtiar, B. F. A. Z., Mahardyka, G. C., & Sari, P. D. (2021). *Gambaran Pola Konsumsi dan Pengetahuan Mengenai Kadarzi pada Suku Osing Kab. Banyuwangi* (1st ed.). Mazda Media.
- Kusniyati, H., & Sitanggang, N. S. P. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. Pfeiffer.
- Marlina, Wahab, A., Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, S. Z. N., Wibowo, S. E., Indianasari, Syafruddin, Putriawati, W., & Ramdhyan, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Marzuki. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121–141.
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. *JINOTEP*, 3(2), 158–164.
- Mukti, W. M., Puspita N, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, 5(1), 51–59.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. REFERENSI (GP Press Group).
- Na'im, A., & Syaputra, H. (2012). *Kewarganegaraan, Suku Bangsa, Agama, dan Bahasa Sehari-Hari Penduduk Indonesia*. Badan Pusat Statistik.
- Nasution, R. D. (2017). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi terhadap Eksistensi Budaya Lokal. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 21(1), 30–42.
- Ningtyas, F. E., Faizah, S. N., & Aryanto, S. J. (2021). Pengembangan Media Diorama Rumah Pintar pada Tema VI Subtema I Kelas II SD/MI. *SAWABIQ JURNAL KEISLAMAN*, 1(1), 1–12.

- Nugraha, Y. S. R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA*. Universitas Sanata Dharma.
- Nurhayati, R. (2019). Pengaruh Keragaman Sosial Budaya dan Daerah Objek Wisata terhadap Pembentukan Akhla Peserta Didik. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 2(2), 51–67.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Perdiana, K., & Ambara, G. D. M. (2015). Potret Harmonis Masyarakat Multikultur di Desa Panji Anom. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 1(1), 21–28.
- Pram. (2013). *Suku Bangsa Dunia dan Kebudayaannya*. Niaga Swadaya.
- Pramesti, S. L. D. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika*. PT. Nasya Expanding Management.
- Putranto, E. A. (2007). *Ayo Mengenal Indonesia: Jawa dan Madura*. CV. Pamularsih.
- Rizky, R., & Wibisono, T. (2012). *Mengenal Seni & Budaya Indonesia*. CIF (Penebar Swadaya Grup).
- Rozak, A., Darmadi, & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran SASA-AURA untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendekia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 31–50.
- Silalahi, H. E. G. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites pada Pembelajaran Biologi Kelas XI SMA*. Universitas Sriwijaya.
- Sugiharto, R. T. (2016). *Ensiklopedi Seni dan Budaya: Pakaian Adat Nusantara*. Media Makalangan.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, D. (2012). *Provinsi di Indonesia*. Dayat Suryana.
- Sutirna. (2021). *Pendidikan Lingkungan Sosial, Budaya, dan Teknologi*. Deepublish.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu.

- Taufik, M., Sutrio, A, S., Sahidu, H., & Hikmawati. (2018). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Web Kepada Guru Ipa Smp Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 77–81.
- Umanailo, C. B. (2016). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. FAM publishing.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Widiastuti. (2013). Analisis SWOT Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah WIDYA*, 1(1), 8–14.
- Wulandari, A. E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Budaya pada Materi Keberagaman Budaya untuk Menanamkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV A SD N Golo Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 22(8), 156–165.
- Wulandari, A., Sulistyowati, R., & Hakim, L. (2022). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites pada Materi Usaha dan Energi untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Luminous*, 3(2), 83–88.

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1818/Un.03.1/TL.00.1/09/2022 20 September 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MI Perwanida Blitar
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Zubet Bahtiar
NIM : 18140084
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2022/2023
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites untuk Pengenalan Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar
Lama Penelitian : September 2022 sampai dengan November 2022 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2

Surat Bukti Penelitian



YAYASAN BAKTI PERWANIDA
MADRASAH IBTIDAIYAH PERWANIDA BLITAR
Pengesahan Pendirian Badan Hukum : SK Kemenkumham Nomor AHU-0000347.AH.01.05. Tahun 2021
Jl. Sultan Agung No.92 Blitar Telp.: (0342) 801104 Fax.: (0342) 808571
Http : www.miperwanida.sch.id Email : admin@miperwanida.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 121/K/MI/422.111.8/XII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : **Darin Nafi'ah, S.Pd**
NIMIDA : 62.09.2006
Jabatan : Kepala Madrasah,
Unit kerja : MI "Perwanida" Blitar,

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : Muhammad Zubet Bahtiar,
NIM : 18140084,
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI),
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,

adalah benar-benar telah mengadakan kegiatan penelitian di MI "Perwanida" Blitar dengan judul Penelitian "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites untuk Pengenalan Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar**", mulai Oktober s.d. Desember 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 14 Desember 2022
Kepala
MI PERWANIDA BLITAR,

Darin Nafi'ah, S.Pd
NIMIDA 62.09.2006

Lampiran 3

Surat Validasi Ahli Media

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-7405 /Un.03/FITK/PP.00.9/10/2022 26 Oktober 2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Wiku Aji Sugiri, M.Pd
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Zubet Bahtiar
NIM : 18140084
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites untuk Pengenalan Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar
Dosen Pembimbing : Vannisa Aviana Melinda , M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik


Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 4

Surat Validasi Ahli Materi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B- 7404 /Un.03/FITK/PP.00.9/10/2022 26 Oktober 2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Waluyo Satrio Adji, M.Pd
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Zubet Bahtiar
NIM : 18140084
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites untuk Pengenalan Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar
Dosen Pembimbing : Vannisa Aviana Melinda , M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik


Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 187308232000031002

Lampiran 5

Instrumen Validasi Ahli Media

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GOOGLE SITES*
UNTUK PENGENALAN KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA JAWA TIMUR
DI MI PERWANIDA BLITAR
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Wiku Aji Sugiri, M.Pd
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
NIP : 199404292019031007

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	1
2	Kurang sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	2
3	Cukup sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	3
4	Sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	4
5	Sangat sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	5

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Tampilan	1. Kejelasan judul					✓
		2. Kejelasan petunjuk penggunaan produk			✓		
		3. Keterbacaan susunan kalimat memudahkan siswa dalam belajar				✓	
		4. Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>					✓
		5. Kesesuaian pemilihan jenis, ukuran, dan warna pada huruf					✓
		6. Kejelasan tampilan gambar pendukung materi					✓
		7. Kejelasan tampilan video/animasi pendukung materi				✓	
		8. Kejelasan tulisan/teks dalam materi					✓
		9. Kejelasan tampilan tombol menu utama				✓	
		10. Kejelasan tampilan tombol navigasi				✓	
		11. Kesesuaian tampilan produk dengan karakteristik siswa SD/MI				✓	
		12. Konsistensi tampilan				✓	
2.	Aspek Penggunaan	13. Kemudahan penggunaan produk				✓	
		14. Ketepatan penggunaan tombol dan navigasi					✓

		15. Kemudahan mengakses menu produk (kembali ke halaman yang diinginkan)					✓	
		16. Kemudahan berinteraksi dengan produk						✓
		17. Kemudahan menggunakan produk untuk belajar secara mandiri					✓	
3.	Aspek Pemanfaatan	18. Kesesuaian bahasa yang digunakan komunikatif					✓	
		19. Memiliki daya tarik visual yang meliputi warna, gambar, ilustrasi, bentuk, dan ukuran huruf					✓	
		20. Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas input siswa					✓	

Saran:

<p>- PENGEMBARANGAN MEDIA BERKAITAN SOURCE SITE LEBIH COBA DI SEBUT "WEB FACILITIES LEARNING".</p> <p>- jika sudah ada menu di side bar, sebaiknya berikan penggunaan tombol navigasi pada media di pertimbangan ulang.</p> <p>- MEDIA MENARIK DAN LAYAK DI uji cobakan.</p>
--

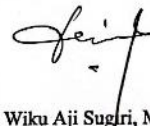
Dengan ini, multimedia interaktif berbasis *google sites* dinyatakan ***(layak/tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

***(coret yang tidak perlu)**

Malang, 30 November 2022

Validator,



Wiku Aji Sugri, M.Pd

NIP. 199404292019031007

Lampiran 6

Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GOOGLE SITES*
UNTUK PENGENALAN KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA JAWA TIMUR
DI MI PERWANIDA BLITAR

AHLI MATERI

Nama : Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
NIP : 198712142015031003

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak sesuai, jelas, dan tepat	1
2	Kurang sesuai, jelas, dan tepat	2
3	Cukup sesuai, jelas, dan tepat	3
4	Sesuai, jelas, dan tepat	4
5	Sangat sesuai, jelas, dan tepat	5

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Pendahuluan	1. Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
		2. Kesesuaian indikator dengan KD					✓
		3. Kejelasan tujuan pembelajaran				✓	
		4. Kejelasan penggambaran materi yang akan dipelajari				✓	
2.	Aspek Isi	5. Keruntutan isi materi					✓
		6. Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi				✓	
		7. Kejelasan memberikan contoh untuk memperjelas isi materi				✓	
		8. Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan				✓	
		9. Kemenarikan isi materi					✓
		10. Penekanan poin-poin penting pada isi materi				✓	
3.	Aspek Pembelajaran	11. Kejelasan judul pada setiap kegiatan pembelajaran					✓
		12. Kesesuaian struktur materi				✓	
		13. Kejelasan uraian materi				✓	
		14. Kemudahan pemahaman materi				✓	
		15. Kesesuaian gambar dengan materi					✓
		16. Kesesuaian video/animasi dengan materi					✓
		17. Kesesuaian teks/bacaan dengan materi					✓

		18. Tingkat kesulitan materi disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI				✓	
4.	Aspek Tugas/Latihan	19. Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan soal yang disusun					✓
		20. Keruntutan latihan soal yang disajikan komprehensif				✓	
		21. Tingkat kesulitan latihan soal			✓		
		22. Kesesuaian latihan soal dengan tujuan pembelajaran				✓	
		23. Kesesuaian latihan soal dengan materi					✓
		24. Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atau <i>review</i> dari jawaban siswa				✓	
		25. Ketepatan pemberian kunci jawaban					✓

Saran:


- Perlu pengalokasian IPK
- Tujuan pembelajaran pada A B C D
- Materi disajikan dengan ilustrasi
- Perlu sikap & kemampuan nilai ada nilai
- Kegiatan: kepala ekabah / guru kelas nilai diwariskan

Dengan ini, media pembelajaran interaktif berbasis website dinyatakan ~~*(layak/tidak layak)~~ untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

~~*(coret yang tidak perlu)~~

Malang, 2 Desember 2022
Validator,



Watuyo Satrio Adji, M.Pd
NIP. 198712142015031003

Lampiran 7

Angket Respon Siswa

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Cinta Vanesa Winata
No. Absen : 14
Kelas : 4 Yonus
Asal Sekolah : MI Perwanida Bitar
Hari/Tanggal : Senin/5-12-2022

A. Petunjuk-Penggunaan

1. Pada angket ini terdapat 15 butir pernyataan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawablah dengan jujur dan jangan mudah dipengaruhi oleh jawaban orang lain.
3. Berilah jawabanmu dengan menggunakan tanda (✓) pada lembar jawaban yang tersedia.

Keterangan pilihan jawaban:

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

B. Pernyataan Angket Respon Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Teks atau tulisan pada multimedia interaktif ini jelas dan mudah dipahami				✓
2.	Gambar dan video yang disajikan jelas dan menarik				✓
3.	Gambar dan video yang disajikan membantu dalam memahami materi			✓	
4.	Perpaduan warna pada multimedia interaktif ini sangat baik				✓
5.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif ini mudah saya pahami				✓
6.	Tampilan multimedia interaktif ini menarik			✓	
7.	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas			✓	
8.	Latihan soal yang diberikan mudah untuk saya kerjakan				✓
9.	Saya dapat memahami materi keragaman sosial budaya Jawa Timur menggunakan multimedia interaktif ini dengan mudah				✓
10.	Multimedia interaktif ini menambah pengetahuan saya terkait materi keragaman sosial budaya Jawa Timur				✓
11.	Dengan menggunakan multimedia interaktif ini membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan				✓

12.	Saya merasa lebih mudah belajar menggunakan multimedia interaktif ini			✓	
13.	Multimedia ini membuat saya semangat belajar				✓
14.	Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan multimedia interaktif ini				✓
15.	Saya sangat tertarik menggunakan multimedia interaktif ini			✓	

Lampiran 8

Kisi-Kisi Soal Evaluasi

KISI-KISI SOAL EVALUASI MI PERWANIDA BLITAR

Bentuk Soal : Pilihan Ganda (15)

Mata Pelajaran : Tematik (Tema 1 Muatan IPS)

Kelas / Semester : IV / Ganjil

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal	Bentuk Soal
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, dan membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahunya secara kritis tentang diri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang	Keragaman suku bangsa di Jawa Timur	Peserta didik mampu menyebutkan asal daerah dari suku bangsa yang ada di Jawa Timur	7	Pilihan Ganda
			Peserta didik mampu menyebutkan mata pencaharian dari suku bangsa yang ada di Jawa Timur	8	Pilihan Ganda
		Keragaman tradisi di Jawa Timur	Peserta didik mampu menyebutkan pakuan daerah yang digunakan oleh salah satu suku bangsa di Jawa Timur	11	Pilihan Ganda
			Peserta didik mampu menyebutkan asal daerah dari tradisi yang ada di Jawa Timur	2, 6, 14	Pilihan Ganda
			Peserta didik mampu menyebutkan nama tradisi dari salah satu suku bangsa yang ada di Jawa Timur	9	Pilihan Ganda
		Keragaman kesenian di Jawa Timur	Peserta didik mampu menyebutkan nama alat musik tradisional Jawa Timur	3, 12, 13	Pilihan Ganda
			Peserta didik mampu menyebutkan lagu tradisional yang berasal dari Jawa Timur	5	Pilihan Ganda
		Keragaman agama di Jawa Timur	Peserta didik mampu menyebutkan nama tari khas Jawa Timur	10	Pilihan Ganda
			Peserta didik mampu menyebutkan agama yang mayoritas dianut oleh salah satu suku bangsa di Jawa Timur	4, 15	Pilihan Ganda

		Sikap dalam menghargai keragaman social budaya di Jawa Timur	Peserta didik mampu menjelaskan sikap yang tepat dalam menghargai keragaman	1	Pilihan Ganda
--	--	--	---	---	---------------

Lampiran 9

Soal Evaluasi Media

SOAL EVALUASI KELAS IV

TEMA 1 MUATAN IPS

Nama : Aisha alifa Zahron
No. Absen : 4

1. *Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada soal berikut!*

1. Keragaman suku, budaya, dan agama di Jawa Timur tidak menjadi halangan bagi kita untuk

- a. Beradu Bersatu
b. Berselisih Bertengkar

2. Upacara Kasada merupakan tradisi yang berasal dari masyarakat suku

- a. Osing Madura
b. Jawa Tengger

3. Gambar di bawah ini merupakan salah satu alat musik tradisional Jawa Timur yang disebut



a. Bonang Slompet Reog
b. Gambang Kendang

4. Agama yang mayoritas diyakini oleh masyarakat Jawa Timur adalah

- a. Kristen Hindu
 Islam Buddha

5. Di bawah ini yang bukan merupakan lagu tradisional yang berasal dari Jawa Timur adalah

- a. Keraban Sape Tanduk Majeng
 Kicir-Kicir Rek Ayo Rek

6. Upacara Keduk Beji berasal dari daerah
- a. Ngawi
 b. Blitar
 c. Ponorogo
 d. Banyuwangi
7. Suku Tengger adalah sebuah suku yang tinggal di sekitar gunung
- a. Arjuna
 b. Bromo
 c. Kelud
 d. Wilis
8. Sebagian besar masyarakat Madura bermata pencaharian sebagai
- a. Petani garam dan Nelayan
 b. Pekebun dan Pedagang
 c. Peran segar mayur dan Karyawan pabrik
 d. Guru dan Peternak
9. Berikut ini yang bukan merupakan contoh tradisi/kepercayaan yang diyakini oleh masyarakat Suku Osing adalah
- a. Ruwatan
 b. Ilmu Pelet
 c. Jaran Goyang
 d. Ilmu Santet
10. Gambar di bawah ini merupakan salah satu tarian khas Jawa Timur yang disebut



- a. Tari Topeng Bapang
 b. Tari Gandrung
 c. Tari Reog
 d. Tari Remo
11. Baju Pesaan adalah baju hitam yang serba longgar dengan dalaman berupa kaos belang yang berwarna
- a. Merah Putih
 b. Hitam Putih
 c. Coklat Putih
 d. Hijau Putih
12. Berikut ini yang *bukan* merupakan alat musik tradisional khas Jawa Timur adalah
- a. Bonang
 b. Angklung
 c. Slompet Reog
 d. Gambang

13. Perhatikan pernyataan-pernyataan dibawah ini!

- 1) Rek Ayo Rek merupakan lagu daerah Jawa Timur yang menggunakan bahasa madura
- 2) Alat musik tradisional di Jawa Timur sering digunakan sebagai pengiring pada kesenian tari
- 3) Sebelum dimulai, ludruk umumnya dibuka dengan tari remo dan parikan
- 4) Karapan sapi merupakan kesenian khas Jawa Timur yang berasal dari Malang

Dari pernyataan diatas, pernyataan yang salah ditunjukkan pada nomor

- | | |
|-----------------------|------------|
| a. 1 dan 2 | c. 2 dan 3 |
| b. 1 dan 4 | d. 3 dan 4 |

14. Karapan Sapi merupakan kesenian tradisional yang berasal dari wilayah

- | | |
|----------------------|-------------|
| a. Ponorogo | c. Lumajang |
| b. Madura | d. Tuban |

15. Agama Hindu di Jawa Timur banyak diyakini oleh masyarakat suku

- | | |
|-----------------------|-----------|
| a. Jawa | c. Osing |
| b. Tengger | d. Madura |

Lampiran 10

Hasil Observasi Penerapan Media

LEMBAR OBSERVASI

Mata Pelajaran : Tematik (Muatan IPS)

Hari, Tanggal : Senin, 05 Desember 2022

Kelas : IV Yunus

Sekolah : MI Perwanida Blitar

No.	Indikator	Aspek yang Diamati	Deskripsi
1.	Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran	Sikap siswa ketika peneliti menyiapkan media	Siswa memiliki rasa keingintahuan terhadap media yang sedang disiapkan oleh peneliti.
		Sikap siswa ketika peneliti memulai pembelajaran	Siswa memperhatikan semua arahan yang disampaikan oleh peneliti
		Pemahaman siswa terkait panduan pembelajaran yang dijelaskan peneliti	siswa dapat dengan baik memahami petunjuk penggunaan yang tersedia dalam multimedia interaktif.
2.	Ketertarikan siswa selama proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis <i>google sites</i>	Siswa memiliki motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	Siswa terlihat bersemangat ketika mengoperasikan media. Beberapa siswa juga bertanya terkait materi yang kurang dipahaminya.
		Siswa memperhatikan selama proses	Siswa memperhatikan semua arahan dari peneliti. Terdapat

		pembelajaran menggunakan media	beberapa anak yang berbicara dengan temannya, namun masih tetap terkondisikan.
		Siswa antusias mengikuti pembelajaran	Ya. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3.	Keefektifan penggunaan multimedia interaktif berbasis google sites	Siswa mudah mengoperasikan media	Ya. Dikarenakan mayoritas siswa sudah mahir dalam mengoperasikan komputer, sehingga tidak terlalu mengalami kesulitan dalam mengoperasikannya.
		Soal evaluasi dapat dikerjakan siswa dengan baik	Pada <i>pretest</i> , semua anak menganggap sulit soal-soal yang diberikan. Sedangkan pada <i>posttest</i> , Sebagian besar siswa sudah dapat memahami maksud dari pertanyaan pada soal evaluasi.
		Fasilitas disekolah memudahkan pengaplikasian media	Sangat mendukung, yakni berupa laboratorium komputer, speaker, <i>LCD TV</i> , dan tersedianya jaringan internet di seluruh wilayah sekolah.

Lampiran 11

Hasil Wawancara Pra Penelitian

a. Tujuan Wawancara

Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis *google sites* untuk pengenalan keragaman sosial budaya di MI Perwanida Blitar.

b. Pelaksanaan Wawancara

Hari/tanggal : Senin, 08 Agustus 2022

Pukul : 16.26 - selesai

Tempat : Percakapan *whatsapp*

Narasumber : Febrian Dwi Kartika Sari, M.Pd (Wali Kelas 4 Yunus MI Perwanida Blitar)

c. Hasil Wawancara

Peneliti	:	“Assalamualaikum Wr. Wb.”
Narasumber	:	“Wa’alaikumsalam dek, <i>pripun?</i> ”
Peneliti	:	“Selamat sore ustadzah, mohon maaf mengganggu waktunya. Ust, ini kan saya mau melakukan penelitian skripsi di MI Perwanida. Saya mohon bantuannya ustadzah dalam melengkapi data-data yang diperlukan.”
Narasumber	:	“Sore juga. Bagaimana apa yang bisa aku bantu?”
Peneliti	:	“Saat ini ustadzah masih jadi wali kelas 4 kan ya ust, untuk materi tematik saat ini sudah sampai mana?”
Narasumber	:	“Iya, saya masih ngajar kelas 4. Sekarang kalau kelas saya sampai tema 1 sub tema 3.”
Peneliti	:	“Jadi gini ust, ini kan saya mau mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis <i>google sites</i> di tema 1 muatan IPS. Saya izin bertanya mengenai beberapa hal ya ust.”
Narasumber	:	“Iya, silahkan.”
Peneliti	:	“Saat ini di MI Perwanida masih tetap menggunakan k13 atau sudah menggunakan kurikulum merdeka?”

Narasumber	:	“Masih menggunakan kurikulum 2013.”
Peneliti	:	“Berdasarkan pengalaman ustadzah mengajar ditahun kemarin, adakah kendala pada siswa dalam memahami materi Tema 1 khususnya muatan IPS?”
Narasumber	:	“Anak-anak kadang sulit menghafal. Jadi memang dalam mempelajari IPS yang cenderung materi <i>history</i> sangat banyak. Jadi perlu pembuatan peta konsep.”
Peneliti	:	“Kalau untuk saat ini, ketika ustadzah mengajar di Tema 1 khususnya pada muatan IPS, apa saja media pembelajaran yang ustadzah gunakan?”
Narasumber	:	“Saya menggunakan media boneka tangan, tayangan video, dan teka-teki silang.”
Peneliti	:	“Berdasarkan pengalaman ustadzah dalam mengembangkan media di kelas 4, media apakah yang paling disukai oleh anak-anak saat kegiatan pembelajaran?”
Narasumber	:	“Berbasis IT, video bergambar dan animasi.”
Peneliti	:	“Apakah anak-anak sudah memahami apa saja keragaman sosial budaya di Jawa Timur?”
Narasumber	:	“Terkait kebudayaan dan seni, sudah.”
Peneliti	:	“Apakah siswa di kelas 4 MI Perwanida sudah mahir dalam mengoperasikan komputer?”
Narasumber	:	“Iya.”
Peneliti	:	“Apakah pada pembelajaran tematik di MI Perwanida bisa jika menggunakan fasilitas laboratorium komputer?”
Narasumber	:	“Bisa, asal harus ada izin dulu kepada penanggung jawab laboratorium, karena ada antrean kelas yang juga perlu menggunakan laboratorium.”
Peneliti	:	“Apakah ustadz/ustadzah di MI Perwanida pernah mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif?”

Narasumber	:	“Pernah. Sebenarnya multimedia interaktif yang berbasis visual dan audio kan, cuman kan karena pandemi kemarin ustadz/ustadzah sudah membuat multimedia interaktif dalam bentuk video dan itu di <i>youtube</i> kan gitu.”
Peneliti	:	“Berarti kemarin multimedia interaktifnya lebih diterapkan pas masih pembelajaran daring ya ust?”
Narasumber	:	“Iya.”
Peneliti	:	“Kalau setelah daring, apakah masih pernah diterapkan lagi ust medianya?”
Narasumber	:	“Masih, biasanya masih menggunakan video ustadz/ustadzah yang sesuai mapel. Tapi kadang-kadang, dan itupun jarang. Masih lebih enak dijelaskan langsung, karena kadang gangguan volume jadi kurang terdengar.”
Peneliti	:	“Berarti menurut ustadzah, jika diterapkan didalam kelas medianya tergolong jadi kurang efektif ya ust?”
Narasumber	:	“Betul sekali. Karena kan gini, multimedia interaktif di MI Perwanida ustadz ustadzah bukan merupakan basic bikin multimedia interaktif. Jadi memang ya sederhana gitu. Pokok bisa menerangkan materi dan bisa tersampaikan, diupload di <i>youtube</i> ya sudah gitu. Karena di MI Perwanida waktu daring kemarin ustadz ustdzahnya dituntut mereka bikin konten sendiri dan punya akun youtube sendiri, jadi pantangan banget buat <i>share</i> video dari <i>youtube</i> orang lain. Jadi otomatis ya sederhana banget, yang pasti buat konten ada gangguan suara orang nyapu, dan kita masih <i>take</i> video sendiri, ngisi suara sendiri, jadi belum ada kayak yang bikin peredam suara. Jadi ya memang sederhana banget menurutku. Jadi, kalau medianya diaplikasikan di kelas pasti suaranya gak jelas, mungkin kalau ditonton sendiri

		di lewat hp masih jelas, tapi kalo ditonton bersama-sama didalam kelas masih banyak minusnya.”
Peneliti	:	“Baik ust. Terima kasih atas bantuannya.”
Narasumber	:	“Sama-sama mas Zubet.”

Lampiran 12

Hasil Wawancara Penelitian

LEMBAR WAWANCARA PENELITIAN

Narasumber : Febrian Dwi Kartika Sari, M.Pd

Jabatan : Wali Kelas IV Yunus

Instansi : MI Perwanida Blitar

Tanggal : 06 Desember 2022

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana menurut pendapat ustadzah terkait penerapan multimedia interaktif yang saya terapkan apakah efektif di kelas IV Yunus?	Menurut saya medianya sudah efektif. Apalagi kan jaman sekarang semua sudah serba digital, jadi anak-anak kan lebih senang kalau melihat di layar dengan tampilan yang menarik seperti itu. Mungkin <i>sampean</i> akan kesulitan jika menerapkan media tersebut di sekolah yang tidak memiliki fasilitas yang mendukung. Kalau di MI Perwanida kebetulan sudah memiliki fasilitas yang memadai jadi gampang dalam menerapkannya.
2	Menurut ustadzah, dampak apa saja yang ditimbulkan ketika pembelajaran menggunakan media yang saya kembangkan?	Efeknya mereka lebih <i>enjoy</i> lagi ya dalam belajar. Soalnya kan tipikal anak ada yang suka membaca buku tapi juga ada yang kurang suka membaca buku, jadi kalau lihat media seperti itu kan menjadi tertarik dan mau membaca dan memperhatikan entah itu gambar, tulisan, ataupun audionya.
3	Apakah penerapan media ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Yunus?	Kalau menurutku sesuai, soalnya kan anak-anaknya rata-rata kinestetik, jadi gak suka kalau seperti guru menerangkan terus

		mengerjakan mereka jenuh. Jadi mereka perlu yang beda dan berganti-ganti. Seperti media yang <i>sampean</i> buat kan dari visual berubah jadi video tarian, jadi berubah-ubah gitu.
4	Menurut ustadzah, apa saja saran atau masukan untuk penelitian pengembangan yang sedang lakukan?	Menurut saya medianya sudah inovatif. Sebenarnya sangat disayangkan kalau isi medianya hanya materi IPS saja, padahalkan misal satu tema dimasukkan ke dalam media itu kan juga bisa. Mungkin selanjutnya bisa juga dikembangkan dengan media serupa yang bisa diakses dengan kondisi <i>offline</i> . Sama mungkin buat tambahan lagi di bagian latihan soal bisa juga dibuat seperti quizziz biar lebih menarik.

Lampiran 13

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Perwanida Blitar
Kelas/Semester : IV/Ganjil
Mata Pelajaran : Tematik Muatan IPS
Tema : 1 (Indahnya Kebersamaan)
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, dan membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Muatan IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1 Menyebutkan keragaman sosial budaya Jawa Timur sebagai identitas daerah 3.2.2 Menunjukkan sikap menjaga dan menghargai keragaman sosial budaya yang ada di Jawa Timur dalam kehidupan sehari-hari
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa	4.2.1 Mempresentasikan secara lisan keragaman sosial budaya yang ada di provinsi Jawa Timur sebagai identitas daerah

Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang	
---	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat memahami pengertian keragaman sosial budaya Jawa Timur dengan benar
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis keragaman sosial budaya yang ada di Provinsi Jawa Timur dengan benar
3. Peserta didik dapat memahami berbagai keragaman sosial budaya di Jawa Timur melalui video, gambar, dan teks bacaan terkait keragaman sosial budaya Jawa Timur secara lebih jelas.
4. Peserta didik dapat menyebutkan sikap menjaga dan menghargai keragaman melalui contoh-contoh keragaman sosial budaya Jawa Timur dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Keragaman sosial budaya di Jawa Timur meliputi keragaman suku bangsa, tradisi, kesenian, dan agama.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Ceramah, Eksperimen, Pengamatan, dan Penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kelas dimulai dengan membaca doa sebelum memulai pembelajaran ▪ Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik ▪ Kelas dilanjutkan dengan membaca basmalah bersama-sama ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik memasukkan alamat <i>website</i> multimedia interaktif ke komputer ▪ Peserta didik mengoperasikan komputernya secara mandiri dengan tetap didampingi oleh guru 	120 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik membaca petunjuk penggunaan dan mengisi absensi sebelum membuka materi pembelajaran ▪ Peserta didik mempelajari materi pembelajaran pada multimedia interaktif yang telah disiapkan oleh guru ▪ Selain peserta didik belajar secara mandiri, guru juga menjelaskan beberapa materi yang sekiranya perlu untuk dijelaskan ▪ Guru berkeliling untuk mengetahui apakah ada peserta didik yang kesulitan dalam mengoperasikan multimedia interaktif ▪ Guru mengajukan pertanyaan yang kemudian di jawab oleh peserta didik di tengah-tengah pembelajaran ▪ Setelah peserta didik selesai mempelajari materi, guru menugaskan peserta didik untuk mengerjakan latihan soal yang terdapat pada multimedia interaktif 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu mengemukakan hasil belajar hari ini ▪ Peserta didik diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari peserta didik lainnya ▪ Guru memberikan penguatan dan kesimpulan ▪ Mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa penutup pembelajaran 	10 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Multimedia interaktif berbasis *google sites* materi keragaman sosial budaya Jawa Timur (<https://sites.google.com/view/keragamansosialbudayajawatimur>)

H. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Kedisiplinan dan tanggung jawab peserta didik selama belajar

Instrumen Penilaian Sikap

No.	Nama Siswa	Perkembangan Perilaku							
		Disiplin				Tanggung Jawab			
		SB	B	C	K	SB	B	C	K

Keterangan:

SB = Sangat Baik

C = Cukup

B = Baik

K = Kurang

Rubrik Penilaian Sikap

Aspek	SB	B	C	K
Disiplin	Peserta didik mengikuti seluruh aturan dalam penggunaan media sesuai arahan dari peneliti	Peserta didik mengikuti sebagian aturan dalam penggunaan media sesuai arahan dari peneliti	Peserta didik kurang mengikuti aturan dalam penggunaan media sesuai arahan dari peneliti	Peserta didik tidak mengikuti aturan dalam penggunaan media sesuai arahan dari peneliti
Tanggung Jawab	Peserta didik selalu melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan	Peserta didik sudah melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilaksanakan	Peserta didik kadang-kadang melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan	Peserta didik belum melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilaksanakan

2. Penilaian Pengetahuan

Latihan soal berupa 15 soal pilihan ganda

3. Penilaian Keterampilan

Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi keragaman sosial dan budaya yang ada di provinsi Jawa Timur

Instrumen Penilaian Keterampilan

No.	Nama Siswa	Keterampilan								
		Kelancaran dalam melaporkan			Penggunaan bahasa			Menanggapi Pertanyaan		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K

Keterangan:

B = Baik

K = Kurang

C = Cukup

Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek	B	C	K
Kelancaran dalam menyampaikan hasil pemahaman materi	Peserta didik menyampaikan hasil pemahaman materi dengan lancar	Peserta didik menyampaikan hasil pemahaman materi dengan sedikit terbata-bata	Peserta didik menyampaikan hasil pemahaman materi dengan terbata-bata dan tidak lancar
Penggunaan bahasa	Peserta didik menggunakan bahasa yang sangat mudah dipahami	Peserta didik menggunakan bahasa yang cukup mudah dipahami	Peserta didik menggunakan bahasa yang sulit dipahami
Menanggapi Pertanyaan	Peserta didik mampu menanggapi pertanyaan dengan baik	Peserta didik cukup mampu menanggapi pertanyaan dengan baik	Peserta didik kurang mampu menanggapi pertanyaan dengan baik

**Mengetahui,
Wali Kelas IV Yunus**

**Blitar, 05 Desember 2022
Peneliti**

**Febrian Dwi Kartika Sari, M.Pd
NIP -**

**Muhammad Zubet Bahtiar
NIM. 18140084**

Lampiran 14

Rangkuman Materi

MATERI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SITES KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA JAWA TIMUR

Provinsi Jawa Timur memiliki luas wilayah sekitar 47.922 km² dengan jumlah penduduk sekitar 42.030.633 jiwa (berdasarkan sensus tahun 2017). Dengan melihat angka tersebut, pastinya Jawa Timur memiliki berbagai keragaman sosial budaya, mulai dari suku bangsa, tradisi, kesenian, dan agama. Berikut merupakan beberapa bentuk keragaman sosial budaya yang ada di Jawa Timur:

4) Suku Bangsa

Jawa Timur memiliki wilayah yang sangat luas meliputi bagian timur Pulau Jawa, Pulau Madura, Pulau Bawean, Pulau Kangean, dan Pulau kecil lainnya. Dengan luasnya wilayah tersebut, menyebabkan adanya keberagaman suku bangsa yang mendiami wilayah Jawa Timur. Mayoritas penduduk Jawa Timur adalah Suku Jawa, selain itu ada beberapa suku lainnya seperti Suku Madura, Suku Tengger, dan Suku Osing.

a) Suku Jawa

Suku Jawa merupakan suku terbesar yang ada di Jawa Timur. Selain di Jawa Timur, Suku Jawa juga tersebar di beberapa wilayah lain seperti di Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta dan beberapa provinsi lainnya. Suku Jawa dalam kebiasaannya sangat menjunjung tinggi kehormatan, keseimbangan dan keharmonisan. Hal ini terlihat saat mereka dalam melakukan kesehariannya yang berperilaku sopan, sederhana dan bertutur kata halus. Suku Jawa memiliki pementasan seni yang sangat terkenal, yakni pementasan wayang kulit. Karya seni batik dan keris juga merupakan dua bentuk kebudayaan pada masyarakat Jawa. Apabila dilihat dari aspek kebahasaannya, Suku Jawa di Jawa Timur terbagi kedalam beberapa

kelompok dialek diantaranya dialek Jawa Mataraman, dialek Jawa Arekan, dialek Jawa Aneman, dan dialek Jawa Pandalungan.

b) Suku Madura

Suku Madura terkenal sebagai suku yang suka merantau. Dengan sifat merantaunya, Suku Madura telah tersebar di berbagai daerah di nusantara. Di Jawa Timur sendiri, Suku Madura banyak tersebar di Pulau Madura, wilayah Tapal Kuda/Pandalungan, serta tersebar di beberapa pulau-pulau kecil yang ada disekitaran Pulau Madura. Suku Madura memiliki bahasa tersendiri yang juga disebut Bahasa Madura. Bahasa Madura terdiri atas beberapa dialek seperti dialek Kangean, Sumenep, Pamekasan, Sapudi, Sampang, Bangkalan, Probolinggo, Bondowoso, dan Situbondo. Bahasa Madura juga mengenal tingkatan bahasa seperti halnya suku jawa. Tingkatan bahasa dalam bahasa Madura meliputi bahasa kasar, menengah, dan halus. Bahasa kasar dipakai untuk berkomunikasi sehari-hari antar masyarakat. Suku Madura terkenal dengan masyarakatnya yang sebagian besar bermata pencaharian sebagai petani garam dan nelayan. Bangsa Madura juga dikenal sebagai bangsa yang sangat menjunjung tinggi tali kekerabatan antar sesama sukunya. Dalam berpakaian, masyarakat Madura biasanya menggunakan pakaian yang disebut dengan baju pesa'an. Baju pesa'an adalah baju hitam yang serba longgar dengan dalaman berupa kaos belang merah putih atau merah hitam. Baju ini dikenakan Bersama dengan celana gomboran, yaitu celana kain hitam yang panjangnya tanggung antara lutut dan mata kaki. Penggunaannya dilengkapi pula dengan odeng atau penutup kepala sederhana dari balutan kain, sarung kotak-kotak dan sabuk katemang, tropa atau alas kaki, serta senjata tradisional Madura yang berupa celurit. Untuk perempuan ada tusuk konde pada kepala berwarna emas dan berbentuk busur yang berguna sebagai aksesoris.

c) Suku Tengger

Suku Tengger adalah sebuah suku yang tinggal di sekitar gunung Bromo. Mereka menempati sebagian wilayah Kabupaten Pasuruan, Lumajang, Probolinggo, dan Malang. Menurut sejarahnya, Suku Tengger

adalah keturunan dari pelarian Kerajaan Majapahit. Masyarakat Suku Tengger menganut empat agama dari enam agama yang diakui oleh pemerintah Indonesia yaitu agama Hindu, Islam, Kristen, dan Buddha. Suku Tengger memakai bahasa Jawa disebut dialek Jawa Tengger. Dialek ini dianggap turunan basa Kawi dan banyak mempertahankan kalimat-kalimat kuno yang sudah tidak digunakan lagi dalam Bahasa Jawa modern. Dikarenakan Suku Tengger terletak di kawasan wisata Gunung Bromo, banyak masyarakatnya yang bermata pencaharian sebagai petani sayur mayur, penyedia jasa wisata, dan berdagang. Kehidupan masyarakat Suku Tengger sangat dekat dengan adat istiadat yang telah diwariskan oleh nenek moyangnya secara turun temurun. Masyarakat Suku Tengger masih percaya terhadap hal-hal gaib dengan cara melaksanakan upacara-upacara adat. Upacara adat yang dilaksanakan oleh masyarakat Tengger antara lain upacara Yadnya Kasada yang dilaksanakan di puncak gunung Bromo

d) Suku Osing

Suku Osing adalah kelompok etnis yang mendiami separuh wilayah banyuwangi. Suku ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan suku bangsa lain yang ada di Jawa Timur. Budaya Osing merupakan perpaduan antara Jawa Kuno dan Bali sebagai akarnya. Suku Osing memiliki bahasa tersendiri yakni bahasa Osing yang merupakan turunan langsung dari bahasa Jawa kuno tapi bukan merupakan bahasa Jawa karena dialektanya berbeda. Memiliki letak topografi yang berada di lereng gunung berapi, kebanyakan masyarakat Suku Osing memiliki mata pencaharian sebagai petani dan pekebun. Selain itu, ada pula masyarakat yang beternak dan berdagang sehingga dapat dikatakan bahwa memang mata pencaharian Suku Osing beragam. Keunikan dari Suku Osing terdapat pada budaya dan tradisinya, yakni kepercayaan terhadap hal-hal mistis yang masih kuat. Beberapa tradisi dan kepercayaan tersebut seperti ilmu pelet/jaran goyang, selamatan, dan kepercayaan terhadap ilmu santet atau ilmu hitam

5) Tradisi

Beragamannya suku bangsa yang mendiami wilayah Jawa Timur, maka didalamnya pasti memiliki beragam tradisi yang memiliki keunikannya masing-

masing. Hingga saat ini, masih banyak tradisi yang bertahan ditengah masuknya berbagai budaya dari luar. Tradisi-tradisi tersebut antara lain Grebeg Suro Ponorogo, Upacara Kasodo Bromo, Upacara Keduk Beji, Upacara Kebo-Keboan, dan lain sebagainya.

6) Kesenian

Jawa Timur merupakan daerah yang memiliki kesenian yang sangat unik dan beragam. Jawa Timur memiliki sejumlah kesenian khas. Ludruk merupakan salah satu kesenian asli Jawa Timur. Ludruk merupakan seni panggung yang umumnya seluruh pemainnya adalah laki-laki yang menceritakan kehidupan sehari-hari rakyat jelata, yang seringkali dibumbui dengan humor dan kritik sosial, dan umumnya dibuka dengan Tari Remo dan Parikan. Karapan sapi juga merupakan salah satu kesenian yang paling terkenal di Jawa Timur. Kegiatan karapan sapi merupakan sebuah pesta rakyat. Acara Karapan Sapi biasanya diselenggarakan setidaknya dua kali dalam sebulan selama bulan September sampai bulan Oktober. Pada acara tersebut, dua sapi Madura jantan digabung dan dikendalikan oleh seorang joki. Saat acara, biasanya dipertandingkan tiga sampai lima pasang sapi dimana pasangan sapi tercepat adalah pemenangnya.

Seni tari tradisional di Jawa Timur secara umum dapat dikelompokkan dalam beberapa gaya yakni gaya Jawa Tengahan, gaya Jawa Timuran, gaya Osing, dan gaya Madura. Beberapa tarian tersebut diantaranya Tari Topeng Bapang, Reog, Tari Gandrung, dan lain sebagainya.

Jawa Timur juga memiliki beberapa jenis alat musik. Secara umum alat musik tradisional di Jawa Timur merupakan instrumen musik yang dijadikan sebagai bagian dari pementasan kesenian tari. Instrumen musik tradisional tersebut digunakan sebagai pengiring musik, ada juga yang digunakan sebagai penentu irama atau tempo gerakan serta ada juga yang digunakan sebagai musik utama pada pementasan kesenian tersebut. Walaupun begitu, tidak semua jenis alat musik yang ada di Jawa Timur dapat digunakan pada pementasan kesenian. Beberapa jenis alat musik tradisional yang dimiliki oleh Jawa Timur diantaranya bonang, bonang penerus, kendang, saron, kenong dan kethuk, slethem, gender, gong, gambang, peking, dan rebab.

Jawa timur juga memiliki lagu daerah yang bermacam-macam. Ada yang menggunakan bahasa jawa ada juga yang menggunakan bahasa madura. Diantaranya yaitu Rek Ayo Rek, Keraban Sape, Kembang Malathe, dan Tanduk Majeng.






7) Agama

Mayoritas penduduk Jawa Timur umumnya memeluk agama Islam, dan sebagian kecil lainnya menganut agama Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Sebagian penduduk Jawa Timur, terutama dari Suku Jawa juga masih memegang teguh budaya Kejawen. Suku Madura umumnya juga memeluk agama Islam bahkan sangat dikenal sebagai muslim yang sangat taat dalam menjalankan agama Islam. Suku Osing mayoritas beragama Islam, sedangkan mayoritas Suku Tengger banyak yang menganut agama Hindu.

Lampiran 15

Bukti Konsultasi Skripsi

BUKTI KONSULTASI DAN BIMBINGAN SKRIPSI

Tanggal	Bahan Konsultasi	Saran/Rekomendasi/Catatan	Paraf
18 November 2022	Pengembangan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Soal evaluasi bisa ditambah dari 10 menjadi 15. - Jangan menggunakan teks bacaan terlalu banyak, agar siswa tidak cepat bosan - Usahakan tiap satu video pembelajaran maksimal 10 menit, kalau bisa kurang dari itu 	
25 November 2022	Revisi media pembelajaran sebelum divalidasi	<ul style="list-style-type: none"> - Pastikan dan cek kembali tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik. - Sebelum di <i>share</i>, pastikan <i>link</i> media yang akan dibagikan bisa digunakan 	
28 November 2022	Instrumen validasi ahli media dan ahli materi	Sudah sesuai. Jumlah pertanyaan pada tiap lembar validasi minimal 20	
19 Desember 2022	BAB 4 dan 5	Dalam menuliskan hasil penelitian dan pengembangan, langsung ke hasilnya saja. Tidak perlu mengulang kembali teori yang dijelaskan pada BAB 3.	
08 Februari 2023	Revisi BAB 4 dan 5	Tuntas	

13 Februari 2023	BAB 1-6	Tuntas	<i>Am</i>
---------------------	---------	--------	-----------

Malang, 13 Februari 2023

Dosen Pembimbing,



Vannisa Aviana Melinda, M. Pd

NIP. 19910919201802012143

Lampiran 16
Dokumentasi



Peneliti melakukan wawancara bersama narasumber



Pengenalan media didalam kelas sebelum diaplikasikan



Peserta didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan peneliti



Kondisi laboratorium komputer MI Perwanida Blitar



**Penerapan media yang dioperasikan langsung
oleh peserta didik**



**Peneliti tetap memberikan arahan kepada peserta didik
saat penerapan media**



Peserta didik mengerjakan soal evaluasi



Peserta didik mengisi angket respon siswa

Lampiran 17
Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Muhammad Zubet Bahtiar
NIM : 18140084
Tempat Tanggal Lahir : Blitar, 16 Maret 2000
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2018
Alamat Rumah : Dusun Gandekan RT. 03 RW. 04 Desa Gandekan
Kecamatan Wonodadi Kabupaten Blitar
No. HP : 082234580845
Alamat E-mail : bachtarmuhammad84@gmail.com
Riwayat Pendidikan : 1. RA Al-Hidayah Gandekan
2. MI Wahid Hasyim 02 Gandekan
3. MTsN 1 Blitar
4. MAN Kota Blitar
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang