

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “PETOK PEJANDA”
BERBASIS APLIKASI PREZI MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH
PEJUANG PENJAJAHAN BELANDA UNTUK KELAS 5 SDN PULOREJO**

Fransiska Dwi Pramita¹, Ilmawati Fahmi Imron², Erwin Putera Permana³

^{1, 2, 3} PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹siskadwi872@gmail.com, ²ilmawati@unpkediri.ac.id, ³erwinp@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the results of observations carried out at SDN Pulorejo. namely, the problem of low learning outcomes for grade 5 students in the social studies subject, history material, was found. The low student learning outcomes are caused by students not liking and considering social studies subjects, especially history, to be difficult and boring. Therefore, in this research, a trial was carried out to improve student learning outcomes by using the interactive multimedia "PETOK PEJANDA" based on the Prezi application. The aim of this research and development is to determine the validity, practicality and effectiveness of the interactive multimedia "PETOK PEJANDA" based on the Prezi application. This research uses the development research model and ADDIE method. This research obtained media and material validity results of 84%, the effectiveness of the media in limited trials obtained classical completeness of 90% while in extensive trials obtained classical completeness of 96%, and practicality in limited trials obtained a percentage of 94% and in extensive trials obtained percentage of 95%. Based on this percentage, it can be concluded that the interactive multimedia "PETOK PEJANDA" based on the Prezi application is valid, practical, and effective for use in grade 5 elementary school students.

Keywords: multimedia development, prezi, student learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan di SDN Pulorejo. yaitu ditemukan masalah rendahnya hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPS materi sejarah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena siswa kurang menyukai dan menganggap mata pelajaran IPS khususnya sejarah sulit dan membosankan. Oleh sebab itu dalam penelitian ini dilakukan uji coba untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif “PETOK PEJANDA” berbasis aplikasi *prezi*. Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif “PETOK PEJANDA” berbasis aplikasi *prezi*. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan dan metode ADDIE. Penelitian ini mendapat hasil kevalidan media dan materi 84%, keefektifan media pada uji coba terbatas diperoleh ketuntasan klasikal 90% sedangkan pada uji coba luas diperoleh ketuntasan klasikal 96%, dan kepraktisan pada uji coba terbatas

diperoleh persentase sebesar 94% dan pada uji coba luas diperoleh persentase sebesar 95%. Berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif "PETOK PEJANDA" berbasis aplikasi *prezi* valid, praktis, efektif digunakan pada siswa kelas 5 SDN.

Kata Kunci: pengembangan multimedia, *prezi*, hasil belajar siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai wadah seseorang untuk dapat berubah dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dan dari yang tadinya tidak mengerti menjadi mengerti. Terutama di era revolusi industri 4.0 ini, dimana teknologi sudah berkembang dengan pesat dan tidak terbatas. Mulyani dan Haliza (2021), meyakini bahwa seiring dengan berjalannya waktu, diharapkan perkembangan teknologi semakin canggih dan mampu menciptakan teknologi baru, teknologi yang akan semakin berkembang dari hari ke hari. Dan di era revolusi industri 4.0 ini diharapkan terdapat perkembangan teknologi dalam menyampaikan proses belajar mengajar di dunia pendidikan.

Menurut Darmadi (2019) pendidikan adalah upaya pembelajaran yang dilakukan untuk

memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui proses pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Darmadi menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar, terencana dan sistematis yang dilakukan orang "dewasa" kepada orang yang "belum dewasa" untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dengan aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai (kedewasaan) taraf hidup yang lebih baik. Maka dari itu dalam mewujudkan sebuah pendidikan yang baik harus didukung dengan proses pembelajaran yang baik melalui interaksi yang baik yang terjadi antara guru, siswa dan sumber belajarnya.

Pembelajaran sendiri merupakan suatu proses transfer ilmu yang terjadi antara guru sebagai pendidik kepada siswanya dan ini

terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut Suardi (2018) pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Suardi juga menyampaikan bahwa pembelajaran adalah proses suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Kurikulum merupakan pedoman dasar bagi seorang pendidik dalam mengembangkan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Suparman (2020) yang menyampaikan bahwa kurikulum merupakan pedoman dasar dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dan kegagalan proses pendidikan, mampu dan tidaknya peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran, tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan, semua ini bergantung pada kurikulum yang digunakan.

Kurikulum yang digunakan saat ini ada 2 yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Tetapi masih terdapat sekolah-sekolah yang belum menerapkan kurikulum merdeka dan

masih menggunakan kurikulum 2013. Adapun alasan dari sekolah yang belum menerapkan kurikulum merdeka di sekolahnya adalah karena gurunya belum siap serta belum memahami konsep dari kurikulum merdeka tersebut. Oleh sebab itu masih ada sekolah yang memakai kurikulum 2013 sebagai pedoman dalam mengembangkan proses pembelajaran. Pada kurikulum SD saat ini terdapat 5 mata pelajaran yang wajib di pelajari oleh siswa yaitu Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, dan PPKN. Salah satu mata pelajaran yang mengkaji interaksi masyarakat dengan lingkungannya adalah mata pelajaran IPS.

IPS merupakan mata pelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas sosial manusia. IPS sendiri memiliki arti sebagai perpaduan dan penyederhanaan dari semua ilmu sosial yang dibentuk menjadi suatu pelajaran dengan tujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik dan dapat berguna bagi kehidupannya sekarang dan di masa yang akan datang. Menurut pendapat Susanto (dalam Purwaningrum, Imron, dan Basori 2022), bahwa di tingkat sekolah dasar terdapat satu

mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjelaskan mengenai konsep dasar disiplin ilmu sosial yang mampu membentuk siswa menjadi manusia yang baik dan kritis. Pendidikan IPS pada dasarnya memiliki manfaat dalam membentuk peserta didik yang berpengetahuan dan peduli terhadap kondisi masyarakat terkini serta mampu menerapkan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial untuk memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan secara kritis, analitis sehingga peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Materi IPS digali dari setiap aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh sebab itu, pengajaran IPS yang menjadikan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang bertumpu pada kenyataan. Menurut Zuhroh, dkk (2021) materi IPS pada hakikatnya merupakan bagian dari seluruh aspek kehidupan sosial yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. IPS merupakan perwujudan dari suatu pendidikan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial seperti

sosiologi, antropologi, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, bahkan humaniora dan agama. Namun pada kenyataannya masih terdapat siswa yang kurang menyukai mata pelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah. Hal tersebut didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas 5 dan guru SDN Pulorejo tembelang kabupaten Jombang. Karena mata pelajaran IPS dianggap terlalu sulit terutama pada materi tentang kehidupan lampau, sejarah, dan tokoh pahlawan yang terhubung pada peristiwa besar. Karena pada materi tersebut terlalu banyak membaca dan menghafal terlebih lagi materi pada mata pelajaran IPS sangat minim gambar dan lebih banyak tulisan, hal ini menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa dalam belajar mata pelajaran IPS materi sejarah.

Faktor lainnya yang menjadi alasan rendahnya hasil belajar siswa dalam belajar mata pelajaran IPS adalah minimnya fasilitas sarana dan prasarana seperti media pembelajaran. Di sekolah hanya terdapat beberapa media seperti media bangun datar, globe, kerangka

dan replika tubuh, merangkai kata, gambar-gambar, peta, dan beberapa media pembelajaran untuk mata pelajaran seperti matematika dan bahasa Indonesia. Sehingga guru tidak pernah menggunakan media saat mengajar mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah dan hanya mengandalkan buku pegangan guru dan siswa. Selain itu selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga sering sekali siswa mengabaikan guru yang sedang menjelaskan materi, akibatnya siswa cenderung pasif dan tidak ada keinginan berkompetisi dan hanya bermain di dalam kelas ketika jam pelajaran berlangsung. Bahkan ketika ada tugas membaca atau mendengarkan penjelasan mereka cenderung menyepelkan dan tidak memperhatikan sehingga ketika mengerjakan tugas IPS mereka kesulitan mengerjakan. Akibatnya pada saat pengambilan nilai ulangan harian, nilai IPS siswa kelas 5 SDN Pulorejo tembelang sangat kurang dan bisa dikatakan jauh dari KKM yang ditentukan. Terdapat 62% atau sekitar 13 dari 22 siswa kelas 5 SDN Pulorejo yang dinyatakan tidak lulus KKM pada materi “Perjuangan para

tokoh pejuang penjajahan belanda”, informasi tersebut didapat dari guru kelas yang bersangkutan ketika pelaksanaan observasi program Kampus Mengajar di SDN Pulorejo tembelang.

Hal tersebut mengidentifikasi bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi “Perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda” rendah. Padahal materi “Perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda” sangat penting diajarkan oleh guru ke siswa. Pentingnya siswa mempelajari atau memahami materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan adalah agar siswa dapat merasakan betapa besar perjuangan dan pengorbanan para tokoh pejuang penjajahan demi merebut dan mempertahankan kemerdekaan, sehingga siswa mampu menghargai dan menghormati perjuangan para tokoh untuk kemerdekaan Negara Indonesia, serta untuk menumbuhkan rasa ikut bertanggung jawab dalam mempertahankan kemerdekaan yang sudah kita dapat.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka salah satu solusi yang dapat diberikan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa SDN Pulorejo tembelang yaitu

dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Menurut Nurfadhilla (2021), alasan mengapa penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah secara psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam belajar. Sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar, karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (nyata). Oleh sebab itu, seorang pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan baik digunakan saat proses belajar mengajar, salah satu media yang dapat digunakan guru sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi selama pembelajaran berlangsung. Menurut Surjono (2017) multimedia adalah perpaduan dari beberapa media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau

peralatan elektronik lainnya guna mencapai tujuan tertentu. Dengan menggunakan multimedia interaktif, diharapkan siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Multimedia interaktif yang akan dikembangkan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Pulorejo Tembelang kabupaten Jombang pada mata pelajaran IPS materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda menggunakan aplikasi Prezi.

Prezi merupakan aplikasi presentasi yang lebih interaktif dan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi ini juga lebih menarik dari Microsoft Office PowerPoint. Menurut Kurniawan, dkk (2022) Prezi adalah aplikasi yang dirancang untuk menciptakan sebuah presentasi yang menarik. Prezi memiliki banyak fitur yang bisa digunakan untuk mengedit sebuah konten. Keunggulan dari aplikasi prezi adalah memiliki teknologi zooming user interface (ZUI) yang berfungsi membantu pengguna membuat presentasi lebih rapih dan menarik, memiliki tampilan tema yang lebih beragam, pembuatan animasi lebih sederhana sehingga memudahkan pengguna

baru, dapat menggabungkan gambar, bunyi atau suara, teks, dan video dalam satu tampilan, memiliki fasilitas zoom in dan zoom out yang berfungsi untuk memperbesar dan memperkecil objek, dan desain media pembelajaran berbasis aplikasi Prezi dapat dikembangkan dalam dua versi, yaitu offline dan online.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif "PETOK PEJANDA " berbasis aplikasi Prezi dengan judul materi Perjuangan Para Tokoh Pejuang Penjajahan Belanda untuk kelas 5 SDN Pulorejo tembelang. Pada multimedia interaktif yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi Prezi ini memuat teks, gambar, audio untuk membantu kejelasan isi teks yang memuat materi "Perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda". Dalam pengembangan multimedia ini akan dilengkapi dengan beberapa tombol seperti tombol Play atau Start, Back, dan Next. Peneliti ingin mengembangkan media ini untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN Pulorejo kecamatan tembelang..

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan atau Research and Development dengan menggunakan model ADDIE, yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif "Petok Pejanda" Berbasis Aplikasi Prezi Materi Perjuangan Para Tokoh Pejuang Penjajahan Belanda Untuk Kelas 5 SDN Pulorejo.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, menurut Sugiyono dalam Telaumbanua (2022) lima tahapan model ADDIE meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Model pengembangan ADDIE tersebut memiliki lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa

instrumen penilaian diantaranya wawancara kepada guru kelas 5 SDN Pulorejo melalui pedoman wawancara, Kemudian menggunakan pedoman angket yang terdiri dari lembar validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan, dan lembar angket respon (guru dan siswa) untuk mengetahui kepraktisan serta soal evaluasi untuk menguji keefektifan dari media pembelajaran.

Pada penilaian validasi ahli materi, dan ahli media serta angket respon guru menggunakan pedoman penilaian skala likert. Umumnya pada skala likert memuat pilihan jawaban sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju. Skor yang diberikan adalah 1,2,3,4,5.

Kemudian data yang diperoleh akan dihitung untuk menentukan kriteria tersebut dengan rumus berikut.

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

Va = Validitas dari ahli

TSe = skor yang diperoleh

TSh = Total skor maksimal

Setelah diperoleh hasil persentase dari ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya dihitung persentase keseluruhan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Va = \frac{V^1 + V^2}{2} \times 100\%$$

Keterangan :

Va = Validitas dari ahli

V₁ = Validitas ahli 1

V₂ = Validitas ahli 2

Tabel 2 Kriteria Validitas

Persentas e (%)	Kualifika si	Tindak Lanjut
81% - 100 %	Sangat Valid	Implementa si
61% - 80%	Valid	Implementa si
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi, Implementa si
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi Besar
0% - 20%	Tidak Valid	Revisi Besar

(Rahayu : 2022)

Sedangkan untuk penilaian angket respon siswa menggunakan skala guttman. Menurut Amirrullah

(2022) Skala Guttman adalah skala kumulatif atau scalogram analysis. Pernyataan-pernyataan dalam skala Guttman dapat membentuk jawaban-jawaban yang tegas atau memiliki tingkatan yang berbeda, misalnya: benar atau salah, positif atau negatif, setuju atau tidak setuju, ya atau tidak, dan pernah atau tidak pernah. Skala Guttman disusun dalam bentuk pertanyaan yang dikemas dalam tabel check list seperti berikut.

Tabel 3 Skala Guttman

Pernyataan	Penilaian
Ya	1
Tidak	0

(juliandi, dkk : 2014)

Menurut Rusdawati dan Eliza (2022) untuk mengetahui kepraktisan multimedia yang dikembangkan berdasarkan dari penilaian angket kepraktisan yang ditujukan kepada guru, maka penilaian yang dilakukan untuk kepraktisan dengan menganalisis menggunakan rumus.

$$P = \frac{Skor\ Ideal}{Skor\ Max} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Praktikalitas

Skor Ideal = Jawaban responden

Skor Max = skor tertinggi

Sedangkan Menurut Monica, Sari, dan Edi (2021) untuk mengetahui kepraktisan multimedia yang dikembangkan berdasarkan dari penilaian angket kepraktisan yang ditujukan kepada siswa, maka penilaian yang dilakukan untuk kepraktisan dengan menganalisis menggunakan rumus.

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\Sigma\ Skor}{\Sigma\ pertanyaan} \times 100\%$$

Setelah diperoleh hasil dari persentase kepraktisan respon guru dan respon siswa, maka selanjutnya dihitung persentase keseluruhan menggunakan rumus sebagai berikut.

Kepraktisan =

$$\frac{R.\ guru + R.\ siswa}{2} \times 100\%$$

**Tabel 4 Skor Penilaian
Respon Guru dan Siswa**

Penilaian	Kriteria	Skor
Sangat Praktis	5	81% - 100%
Praktis	4	61% - 80%
Cukup Praktis	3	41% - 60%
Kurang Praktis	2	21% - 40%
Tidak Praktis	1	0% - 20%

keefektifan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari suatu produk yang telah diterapkan kepada peserta didik. Dalam hal ini peserta didik akan diberikan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari produk multimedia yang telah dikembangkan dan diterapkan kepada siswa. Dari hasil mengerjakan soal-soal evaluasi akan diketahui apakah peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM (75) atau dibawah KKM (75). Menurut Rahayu (2022) Untuk menghitung hasil skor evaluasi digunakan rumus sebagai berikut.

Nilai hasil belajar individu =

$$\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Berdasarkan hasil evaluasi, media yang dikembangkan dapat dikatakan efektif apabila ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa di atas KKM adalah sebanyak 85% dari jumlah seluruh siswa. Untuk menghitung rata-rata hasil evaluasi dalam satu kelas digunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} & \text{Ketuntasan Klasikal} \\ & = \frac{\sum \text{siswa tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\% \end{aligned}$$

**Tabel 5 Pedoman Penilaian
Ketuntasan Hasil Belajar
Siswa**

Penilaian	Kriteria	Skor
Sangat Baik	A	85 - 100
Baik	B	70 - 84
Cukup	C	55 - 69
Kurang	D	40 - 54
Sangat Kurang	E	< 40

(Nirwana dalam Bunda : 2017)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Validasi ahli media ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar atau masih perlu dilakukan revisi. Validasi media ini dilakukan oleh ibu Nurita Primasatya, M.Pd. validator ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media yang akan digunakan.

Berdasarkan data yang sudah diperoleh maka untuk mengetahui kevalidan bahan ajar, bahasa dan materi yang dikembangkan dapat menggunakan cara sebagai berikut. Akbar (dalam widyanti,dkk. 2021)

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{50} \times 100\% \\ = 80\%$$

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media terhadap multimedia interaktif berbasis aplikasi *prezi* mendapat skor sebesar 80% dengan kategori valid. Sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sudah dinyatakan valid dan dapat di implementasikan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Validasi ahli materi ini dilakukan untuk mengetahui apakah materi yang telah dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar atau masih perlu dilakukan revisi. Validasi materi ini dilakukan oleh bapak Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. validator ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang sudah diperoleh maka untuk mengetahui kevalidan bahan ajar, bahasa dan materi dapat menggunakan cara sebagai berikut. (Akbar dalam widyanti, 2021)

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\ = \frac{53}{60} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi terhadap bahan ajar mendapat skor sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Sehingga bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti sudah dinyatakan valid dan dapat di implementasikan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Setelah diperoleh hasil persentase dari ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya dihitung persentase keseluruhan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Va = \frac{V^1 + V^2}{2} \times 100\% \\ = \frac{80\% + 88\%}{2} \times 100\% \\ = 84\%$$

Berdasarkan hasil diatas produk dapat dikatakan sangat valid, jika mendapat skor 81% - 100%. Dengan demikian, multimedia interaktif dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah dasar.

Angket respon guru digunakan untuk menilai seberapa praktis multimedia interaktif berbasis *Prezi* materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan Belanda. Pada hasil angket respon guru yang telah

dilaksanakan di SDN Puloerejo 1 diperoleh skor sebesar 94%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan oleh siswa SDN Pulorejo 1. Berikut ini merupakan tabel hasil analisis angket respon guru uji coba terbatas.

Untuk mengetahui kepraktisan multimedia yang dikembangkan berdasarkan dari penilaian angket kepraktisan yang ditujukan kepada guru, maka penilaian yang dilakukan untuk kepraktisan dengan menganalisis menggunakan rumus.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Skor Ideal}}{\text{Skor Max}} \times 100\% \\
 &= \frac{80}{85} \times 100\% \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

Pada hasil angket respon siswa yang telah dilaksanakan di SDN Puloerejo 1 diperoleh skor sebesar 94%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan oleh siswa SDN Pulorejo 1. Berikut ini merupakan tabel hasil analisis angket respon siswa uji coba terbatas.

Berdasarkan analisis angket respon siswa terbatas terhadap multimedia interaktif diperoleh hasil

94% dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 &\text{Kepraktisan} \\
 &= \frac{\text{skor yang di dapat}}{\text{skor total}} \times 100\% \\
 &= \frac{94}{100} \times 100\% \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas Produk dapat dikatakan sangat praktis, jika mendapat skor 81% - 100%. Hasil persentase kepraktisan uji terbatas mendapat skor 94%. Dengan demikian, multimedia interaktif “petok pejana” berbasis aplikasi *prezi* materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda dinyatakan sangat praktis dan layak untuk digunakan dan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah dasar.

Tabel 9 Hasil uji coba terbatas

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	A D R W	85	Tuntas
2	A k	70	Tidak Tuntas
3	A D	85	Tuntas
4	B P J L T	100	Tuntas
5	C K M N	90	Tuntas

6	D A Z	75	Tuntas
7	E S N	100	Tuntas
8	P T R W	85	Tuntas
9	S A	90	Tuntas
10	Z N A	80	Tuntas
Rata -rata		86	

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa dari 10 siswa terdapat 1 siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sementara 9 siswa lainnya berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Setelah mengetahui hasil belajar individu, maka nilai tersebut di bandingkan dengan KKM. Untuk menguji keefektian produk pada siswa kelas 5, menggunakan persentase ketuntasan klasikal. Untuk mengetahui ketuntasan klasikal dari hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 & \textit{Ketuntasan Klasikal} \\
 &= \frac{\sum \textit{siswa tuntas}}{\sum \textit{seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{9}{10} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan diatas dapat disimpulkan bahwa, pada uji coba terbatas didapatkan nilai rata-rata sebesar 86. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa

siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 75 dengan ketuntasan klasikal 90%. Dengan demikian, multimedia interaktif “petok pejanda” berbasis aplikasi *prezi* materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda dinyatakan sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah dasar.

Berdasarkan analisis angket respon siswa terhadap multimedia interaktif diperoleh hasil 95% dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 & \textit{Kepraktisan} \\
 &= \frac{\textit{skor yang di dapat}}{\textit{skor total}} \times 100\% \\
 &= \frac{238}{250} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas Produk dapat dikatakan sangat praktis, jika mendapat skor 81% - 100%. Hasil persentase kepraktisan uji luas mendapat skor 95%. Dengan demikian, multimedia interaktif “petok pejanda” berbasis aplikasi *prezi* materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda dinyatakan sangat praktis dan layak untuk digunakan dan

diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah dasar.

Tabel 11 Hasil uji coba Luas

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	A M P	85	Tuntas
2	A L P C	95	Tuntas
3	A P M	100	Tuntas
4	C P S	85	Tuntas
5	C M A	75	Tuntas
6	D A P E	85	Tuntas
7	D D S	100	Tuntas
8	E R M	85	Tuntas
9	F A	95	Tuntas
10	I Y R	75	Tuntas
11	K R N	70	Tidak Tuntas
12	M. D N H	75	Tuntas
13	M P W S	100	Tuntas
14	M A P	85	Tuntas
15	M A M	95	Tuntas
16	N A A	80	Tuntas
17	N D H P	100	Tuntas
18	S P R	80	Tuntas
19	S K P	90	Tuntas
20	S H	85	Tuntas
21	V V A	90	Tuntas
22	V E J	95	Tuntas
23	B A N F	95	Tuntas

24	S N A	95	Tuntas
25	L R N R	75	Tuntas
Rata -rata		87	

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa dari 25 siswa terdapat 1 siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sementara 24 siswa lainnya berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dari hasil perhitungan diatas nilai rata-rata yang di dapat pada uji coba skala luas sebesar 87, hasil ini menunjukkan telah melebihi KKM yang ditentukan yaitu 75. Untuk mengetahui ketuntasan klasikal dari hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

Ketuntasan Klasikal

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sum \text{siswa tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100 \\
 &= \frac{24}{25} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan diatas dapat disimpulkan bahwa, pada uji coba luas didapatkan nilai rata-rata sebesar 87. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 75 dengan ketuntasan klasikal 96%. Dengan demikian, multimedia

interaktif “petok pejanda” berbasis aplikasi *prezi* materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda dinyatakan sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah dasar.

Tabel 12 Gambar Desain akhir

Tampilan Awal




Petunjuk Penggunaan





KI, KD dan Indikator




INDIKATOR



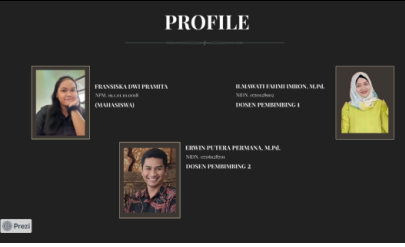
Isi Materi

Soal Evaluasi



Tampilan Penutup





E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian multimedia interaktif “petok pejanda” berbasis aplikasi *prezi* materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan belanda untuk kelas 5 SDN pulorejo yang sudah dilaksanakan di SD Negeri Pulorejo dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kevalidan multimedia interaktif berbasis *prezi* yang telah dikembangkan memperoleh hasil validasi dari validator ahli media sebesar 80% dan kevalidan yang diperoleh dari validator ahli materi mencapai 88%. Berdasarkan hasil perhitungan persentase keseluruhan mendapat skor sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, produk multimedia interaktif “petok pejanda” berbasis aplikasi *prezi* materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan Belanda untuk kelas 5 SDN pulorejo dikatakan sangat valid

dan layak digunakan dalam proses pembelajaran

2. Kefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Prezi* yang diimplementasikan pada uji coba terbatas memperoleh nilai rata-rata sebesar 86 dan telah melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu 75, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90%. Pada uji coba luas berhasil memperoleh nilai rata-rata sebesar 87 dan telah melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu 75, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 96%. Dengan demikian, multimedia interaktif “petok pejanda” berbasis aplikasi *prezi* materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan Belanda untuk kelas 5 SDN pulorejo dikatakan sangat efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Prezi* didapat dari angket respon guru dan respon siswa yang diberikan saat pelaksanaan uji terbatas dan uji luas. Dari hasil

respon guru diperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Pada uji terbatas diperoleh hasil persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Pada uji luas diperoleh hasil persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, multimedia interaktif “petok pejanda” berbasis aplikasi *prezi* materi perjuangan para tokoh pejuang penjajahan Belanda dinyatakan sangat praktis dan layak untuk digunakan dan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Purwaningrum, Sri., Imron, I. F., Basori, M. 2022. Pengembangan Media Game Edukasi Quiz Parampa IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. Volume 6. Jurnal Pendidikan Tambusai. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2937>
- Mulyani, F., Haliza, N. 2021. Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. Jurnal pendidikan dan konseling 1 (3). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Darmadi, Hamid. 2019. Pengantar pendidikan Era Globalisasi-Konsep Dasar, Teori, Strategi Dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi. Tangerang:Lembaga Literasi Dayak (LLD).
- Suardi, Moh. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Suparman, Tarpan. 2020. Kurikulum dan Pembelajaran. Purwodadi: CV. Sarnu Untung.
- Zuhroh, N., Efiyanti, A., dkk. 2021. Pengembangan Materi dan Metodologi Pembelajaran IPS. Penerbit:Guepedia.
- Surjono, Herman D. 2017. Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan. Yogyakarta:UNY Press.
- Kurniawan, Andri., dkk. 2022. Aplikasi Pembelajaran Digital. Padang:PT Global Eksekutif Teknologi.
- Telaumbanua, E.H. 2022.

- Pengembangan Model WICDIE Dalam Pembelajaran Paduan Suara. Jakarta:Publica Indonesia Utama.
- Juliandi, A., Irfan., dan Manurung, S. 2014. Metodologi Penelitian, Bisnis, Konsep dan Aplikasi. Penerbit:UMSU PRESS.
- Rahayu, AB., Wahyudi, W., Sahari, S. 2022. Pengembangan Media Konvensional Miniatur pada Pembelajaran IPS Materi “Keragaman Budaya di Provinsi Jawa Timur” Kelas IV Sekolah Dasar Islam AL Badar. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Amirrullah. 2022. Metodologi Penelitian Manajemen. Malang:Bayumedia Publishing.
- Nurfadhillah, Septy., Setyorini, A., dkk. 2021. Media Pembelajaran. Sukabumi:CV Jejak.
- Rusdawati, R., Eliza, D. Pengembangan Video Pembelajaran Literasi Sains Anak Usia Dini 5-6 Tahun Untuk Belajar dari Rumah. Jurnal Obsesi 4 (6). <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1750>
- Monica, G.E., Sari, D.K., dan Edi, R. 2021. Modul Belajar dan Pembelajaran untuk Topik Masalah-masalah dalam Pembelajaran Kimia. Orbital:Jurnal Pendidikan Kimia 5 (1).
- Bunda, Dinda NP. 2017. Penggunaan Metode Outdoor Study Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita. Repository unpas.ac.id.
- Widyanti., Zetriuslita., Supriah., dan Qudsi, R. 2021. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual pada Materi Kubus dan Balok Kelas VIII SMP. JPMR 6 (3).