



Respon Siswa terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Perubahan Wujud Benda

M. Fadjar Dewangga Suri¹, Syahrrial², Destrinelli³

^{1,2,3}Universitas Jambi, Indonesia

E-mail: msuri17@guru.sd.belajar.id, syahrrial.karea@gmail.com, destrinelli@unja.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-10-12 Revised: 2023-11-23 Published: 2023-12-01	This study aims to determine the response of students to interactive multimedia in SDN 161 / IV Jambi. Research using descriptive methods. Data collection techniques using questionnaire techniques. The Instrument used is a Beta Test in the form of student response questionnaire sheets with closed questions and using the Linkert scale. The results of the study were obtained based on the results of the questionnaire responses of students to interactive multimedia on the material identification of the process of change in the form of objects get an average percentage of the beta test I 80% with good category and the results of the questionnaire responses of students in beta test II get an average percentage of 80% with good category.
Keywords: <i>Student Response; Interactive Multimedia; The Form of Objects.</i>	
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-10-12 Direvisi: 2023-11-23 Dipublikasi: 2023-12-01	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap multimedia interaktif di SDN 161/IV Kota Jambi. Penelitian menggunakan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket. Instrument yang digunakan adalah Beta Test berupa lembar angket respon siswa dengan pertanyaan tertutup dan menggunakan skala Linkert. Hasil penelitian di peroleh berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap multimedia interaktif pada materi identifikasi proses perubahan wujud benda mendapatkan presentase rata-rata sebesar pada beta test I 80% dengan kategori baik dan hasil angket respon siswa pada beta test II mendapatkan presentase rata-rata sebesar 80 % dengan kategori baik.
Kata kunci: <i>Respon Siswa; Multimedia Interaktif; Wujud Benda.</i>	

I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dari waktu ke waktu. Perkembangan tersebut melingkupi segala bidang tak terkecuali bidang Pendidikan. Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik di tuntut untuk melakukan upaya-upaya pembaharuan terkait pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar yang biasa disebut dengan TPACK. Salah satu upaya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar adalah pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran (KS Kartini dan INTA Putra, 2020).

Media dalam proses pembelajaran dapat berupa software dan hardware yang merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Arsyad, 2014). Pembelajaran yang menggunakan media teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran (Sakat, 2012). Salah satu pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran adalah mengguna-

kan perangkat yang berhubungan dengan teknologi seperti Laptop, gawai, computer dan sebagainya. Perangkat yang disebutkan tersebut selain digunakan sebagai alat komunikasi dan pengerjaan administrasi, juga berpotensi dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang bermanfaat bagi peserta didik.

Teknologi yang terintegrasi pada pembelajaran merupakan salah satu cara atau strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena teknologi bukan lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Informasi ini sesuai kenyataan bahwa penggunaan perangkat teknologi sudah tidak asing lagi di kalangan peserta didik terkhusus gawai dan komputer. Kebanyakan peserta didik memiliki sudah pernah memainkan gawai atau komputer. Pengembangan media pembelajaran menggunakan kecanggihan teknologi sangatlah baik. Hampir semua mata pelajaran mengimplementasikan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Mata pelajaran IPA dengan materi Perubahan wujud benda merupakan mata pelajaran yang membutuhkan contoh dan benda konkrit sebagai penjelasannya. Belajar IPA terkhusus materi perubahan wujud benda harus memiliki konsep dasar yang harus dapat dimengerti oleh siswa. Hal ini dikarenakan

antara satu materi dengan materi lainnya saling berkesinambungan.

Pendidik mempunyai multimedia interaktif yang telah dibuat untuk materi perubahan wujud benda. Multimedia telah divalidasi menggunakan instrument alpha test menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat baik dan dapat digunakan. Pendidik ingin mengetahui respon peserta didik tentang multimedia interaktif yang telah dibuat Ketika digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih senang dan mudah menyerap ilmu yang terlihat dari respon siswa selama proses pembelajaran. Respon siswa merupakan reaksi sosial yang dilakukan siswa dalam menanggapi pengaruh atau rangsangan dari situasi yang dilakukan orang lain (Maharani & Widhiasih, 2016). Sebagai seorang pendidik sangatlah penting untuk mengetahui respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidik diharapkan memahami cara berpikir siswa dan mampu mengarahkan siswa untuk mengubah cara berpikir yang baik dan benar. Sehingga pendidik akan mengetahui letak kesalahan yang dilakukan siswa. Kesalahan tersebut dapat dijadikan sumber informasi belajar siswa agar tidak terulang kembali. Sehingga siswa akan memiliki pemahaman yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang analisis respon siswa terhadap pengembangan multimedia interaktif pada materi perubahan wujud benda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan multimedia interaktif pada materi perubahan wujud benda.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bersifat deskriptif karena bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis atau terperinci tentang respon siswa terhadap multimedia interaktif pada materi identifikasi proses perubahan wujud benda di SDN 161 Kota Jambi. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan teknik angket. Teknik angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-tanya dengan responden) (Sugiyono, 2015). Peneliti menggunakan angket berupa pertanyaan yang digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa dan berupa pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan

media pembelajaran yang dikembangkan. Instrument penelitian yang digunakan untuk mendapatkan informasi dan pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument beta test.

Analisis data angket penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan cara skala Likert (Sugiyono, 2015).

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian oleh Mahasiswa

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Selanjutnya seluruh data dari angket penilaian siswa direkapitulasi dan dilakukan perhitungan tiap butir pernyataan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor kriterium}} \times 100\%$$

Ket: P = persentase per item pernyataan

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, maka dilakukan interpretasi skor angka menjadi suatu kategori. Kategori tersebut adalah sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang seperti diberikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

No	Interval Skor (%)	Kategori
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	0-20	Sangat Kurang

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Beta test dilakukan dengan mengujicobakan aplikasi pembelajaran kepada responden. Responden yang dimaksud pada tahap ini adalah siswa kelas IV sebanyak 18 responden. Sebelum melaksanakan pengujian, peneliti menjelaskan secara singkat prosedur pengujian dan cara penggunaan aplikasi dan software. Kemudian masing-masing responden menggunakan multimedia interaktif pada materi identifikasi proses perubahan wujud benda di perangkat smartphome masing-masing. Setelah itu responden diminta mengisi angket untuk memberikan penilaian, saran dan komentar terhadap media pembelajaran yang diujicobakan. Berikut data yang diperoleh dari beta test dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa Pada Beta Test I

No	Nama	Nomor Item														Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	SM	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	35
2	HD	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	46
3	RA	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	35
4	IB	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	45
5	ABM	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	32
6	BP	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	42
7	MAM	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	49
8	MAN	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	49
9	BT	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	49
10	NP	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	46
11	KAA	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	49
12	AP	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	46
13	PHD	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	49
14	SI	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	46
15	BAS	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31
16	ATQ	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	46
17	AFQ	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	54
18	AVZ	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	47
Jumlah															1021	
Persentase															80,2%	

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa Pada Beta Test II

No	Nama	Nomor Item														Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	SM	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	35
2	HD	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	46
3	RA	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	35
4	IB	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	45
5	ABM	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	32
6	BP	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	42
7	MAM	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	49
8	MAN	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	49
9	BT	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	49
10	NP	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	46
11	KAA	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	49
12	AP	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	46
13	PHD	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	49
14	SI	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	46
15	BAS	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31
16	ATQ	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	46
17	AFQ	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	54
18	AVZ	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	47
Jumlah															1021	
Persentase															80,2%	

Berdasarkan Tabel 3. terdapat peningkatan nilai persentase dari hasil pengujian sebelumnya pada setiap indikator. Aspek-aspek yang dinilai pada beta test I memperoleh kriteria rata-rata sangat baik dengan presentase sebesar 80,09 %. Sedangkan pada beta test II mendapatkan presentase rata-rata terbesar adalah pada aspek kualitas pembelajaran aspek kualitas isi dan tujuan pada media pembelajaran mendapatkan presentase rata-rata sebesar 80,2 %,

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon yang baik dalam proses pembelajaran karena termasuk dalam kategori media pembelajaran yang valid dan praktis. Selain itu, media pembelajaran yang interaktif seperti ini diharapkan dapat membantu anak sebagai media pembelajaran mandiri dan menumbuhkan minat belajar. Multimedia interaktif yang mendapat respon positif dari peserta didik seperti memuat bahan bacaan yang jelas dan menarik sehingga menimbulkan minat baca peserta didik untuk mempelajarinya

secara tuntas. Multimedia interaktif diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, serta tidak bergantung lagi pada satu-satunya sumber informasi dan lebih praktis untuk digunakan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari pemaparan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu hasil angket respon siswa terhadap multimedia interaktif pada materi identifikasi proses perubahan wujud benda di SDN 161 Kota Jambi mendapatkan presentase rata-rata sebesar pada beta test I 80,9% dengan kategori baik dan hasil angket respon siswa pada beta test II mendapatkan presentase rata-rata sebesar 80,2 % baik.

B. Saran

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya yaitu, multimedia interaktif pada materi identifikasi proses perubahan wujud benda di SDN 161 Kota Jambi yang dihasilkan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan atau hasil belajar siswa terhadap penggunaan media iniaran disajikan dengan sesingkat mungkin dengan memberikan rekomendasi kepada kemajuan bidang ilmu yang ditelisi secara keseluruhan.

DAFTAR RUJUKAN

Agustina, I., Astuti, D., Sumarni, R. A., & Bhakti, Y. B. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis. *Abdimas Dewantara*, 2(2), 107-114.

A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147-156.

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: BNSP

Budiana, H. R., Sjafirah, N. A., & Bakti, I. (2015). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran bagi para guru SMPN 2 Kawali desa Citeureup kabupaten Ciamis. *Dharmakarya*, 4(1).

- Budiana, H. R., Sjafrah, N. A., & Bakti, I. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Bagi Para Guru Smpn 2 Kawali Desa Citeureup Kabupaten Ciamis. *Dharmakarya*, 4(1), 59-62.
- Chan, F., Budiono, H., & Setiono, P. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis keterampilan Proses Dasar Pada Meteri Tumbuhan Dan Bagian-bagiannya di Sekolah Dasar. EISE (Elementary School Education Journal)*,03(01),9-17.