



Pengembangan Multimedia Interaktif “KEBAYA” Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 1 Lelateng

Wulandari¹, I Made Aditya Dharma², Ni Made Ignityas Prima Astuti³

^{1,2,3} Universitas Triatma Mulya, Jembrana, Indonesia

Corresponding Author :  2286206006@triatmamulya.ac.id

ABSTRACT

Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 1 Lelateng masih belum optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif KEBAYA (Keberagaman Budaya) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 1 Lelateng yang diuji kevalidannya. Multimedia interaktif merupakan perpaduan berbagai media (format file) berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, serta unsur interaktif yang dikemas dalam bentuk digital untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara menarik dan efektif. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas V dan 1 guru. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif “KEBAYA” memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan hasil uji validitas oleh ahli materi sebesar 90,33% dan oleh ahli media sebesar 89,25%, sehingga media tersebut dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Selain itu, media ini dinilai mampu menyajikan materi secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif KEBAYA layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dan inovatif. Adapun rekomendasi yang diberikan adalah perlunya pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan contoh keberagaman budaya, perbaikan penulisan, serta pengayaan unsur interaktif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam skala yang lebih luas.

Pengembangan, Multimedia Interaktif, Pendidikan Pancasila.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

25 February 2026

Revised

31 March 2026

Accepted

04 April 2026

Key Word

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jetl>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Muhson, 2021). Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam

menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global (Luh Tu Selpi, *et al.*, 2022). Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan (Sukmawati, 2021). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini (Nurfadillah *et al.*, 2021).

Pendidikan di sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter peserta didik. Pada jenjang ini, nilai-nilai moral, sikap, dan perilaku positif mulai ditanamkan secara sistematis untuk membentuk kepribadian anak sebagai warga negara yang berkarakter (Aditya & Padma, 2020). Sekolah dasar menjadi tempat strategis dalam menanamkan karakter, selain peran keluarga dan lingkungan sekitar, serta memiliki kontribusi penting dalam membangun karakter bangsa di Indonesia. Seiring dengan perkembangan zaman, digitalisasi media pembelajaran dapat diterapkan dalam Pendidikan Kewarganegaraan sebagai sarana untuk memberikan wawasan tentang kehidupan sosial, berbangsa, dan bernegara secara lebih menarik dan bermakna (Khoiriyah *et al.*, 2025). Di Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menghayati, memahami, dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila sebagai pijakan perilaku, sehingga lahir warga negara yang bertanggung jawab dan dapat diandalkan.

Adapun tantangan perkembangan teknologi dan informasi pada era modern justru memberikan peluang besar bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Prima Astuti, 2021). Pemanfaatan teknologi memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih interaktif melalui penggunaan media digital, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dipahami dan tidak monoton.

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien (Sungkono *et al.*, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang sering dianggap membosankan karena penyajiannya masih berupa teks

panjang dalam buku cetak (Khoiriyah *et al.*, 2025). Dengan teknologi, penanaman nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman kehidupan dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa (Jayanti & Suprayitno, 2025).

Adapun tantangan perkembangan teknologi dan informasi pada era modern justru memberikan peluang besar bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan teknologi memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih interaktif melalui penggunaan media digital, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dipahami dan tidak monoton (Hakim & Husen, n.d.,2022).

Hasil survei karakter jenjang SD/MI/ sederajat pada hasil AN masih relatif rendah dari yang diharapkan. Pada tahun 2021, hasil Survei Karakter jenjang sekolah dasar menunjukkan bahwa aspek iman, takwa, akhlak mulia (49%) dan kreativitas (55%) merupakan capaian karakter yang paling menonjol pada peserta didik, meskipun sarana untuk menyalurkan kreativitas tersebut masih terbatas di satuan pendidikan. Nalar kritis menempati persentase 51%. Selanjutnya gotong royong 28%. Sedangkan, kemandirian (10%) dan kebinekaan global (5%) merupakan aspek yang relatif paling rendah dari peserta didik sekolah dasar di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa karakter peserta didik sekolah dasar membutuhkan perhatian lebih, khususnya pada sikap kebinekaan global yang erat kaitannya dengan toleransi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Lelateng, diperoleh data hasil diskusi dari guru kelas V yang menyatakan bahwa Suasana kelas cukup kondusif, namun terkadang siswa kurang antusias karena pembelajaran Pendidikan Pancasila masih banyak bersifat konvensional. Sampai saat ini, guru jarang menggunakan media digital meskipun fasilitas sekolah sudah cukup lengkap, seperti proyektor, jaringan internet yang stabil, laptop, dan speaker. Hal ini dikarenakan guru belum mampu membuat media sendiri dan terbebani pekerjaan administrasi. Hal ini juga menunjukkan ada beberapa siswa yang masih memerlukan bimbingan tambahan karena nilai mereka belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Guru seharusnya menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal dalam pembelajaran. Kehadiran teknologi informasi harus digunakan untuk mendukung tujuan pendidikan dan pembelajaran, tanpa menggeser fungsi vital pendidik. Guru perlu menciptakan situasi yang mendorong aktivitas dan keaktifan belajar siswa, misalnya melalui penggunaan multimedia interaktif sebagai sarana pengetahuan (Sari *et al.*, 2025). Namun, pada kenyataan dilapangan proses

pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum ideal yang dibuktikan dari hasil Assesment Nasional dan observasi di SDN 1 Lelateng. Dalam praktiknya banyak muncul permasalahan, tidak semua pendidik merespon dengan baik keberadaan teknologi informasi dan komunikasi tersebut (Fitriana, 2021). Bahkan sebagian pendidik masih menganggap teknologi informasi sebagai hal yang tidak memegang peranan penting dalam pendidikan. Hal ini yang menunjukkan bahwa ada tingkat kesenjangan digital yang terjadi pada guru-guru. Kesenjangan tersebut mayoritas didominasi oleh faktor kapabilitas dalam penggunaan alat-alat teknologi bagi guru-guru tersebut. Hasil studi tersebut tentu tidak sejalan dengan tugas profesi pendidik yang harus menyesuaikan dirinya dengan perkembangan zaman (Istiqlal, 2023).

Guru perlu menciptakan situasi pembelajaran yang mampu menumbuhkan aktivitas dan keaktifan belajar peserta didik. Upaya ini dilakukan untuk mendorong terjadinya perubahan dalam proses perolehan pengetahuan siswa melalui penyediaan sarana belajar yang tepat. Sarana tersebut berupa multimedia interaktif yang dirancang sebagai panduan pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi secara lebih terarah dan bermakna (Sari *et al.*, 2025)

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Manurung, 2021). Multimedia interaktif model tutorial ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena sifatnya yang fleksibel, artinya media pembelajaran ini dapat digunakan di dalam kelas juga dapat dipelajari kembali oleh siswa di luar kelas (Eka P, 2021). Multimedia mempunyai kegunaan memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta dapat mengatasi sikap pasif siswa (Septiana *et al.*, 2023).

Multimedia mempunyai kegunaan memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta dapat mengatasi sikap pasif siswa (Manurung, 2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dengan bantuan audiovisual menghasilkan hasil belajar terbaik dan emosi paling positif untuk pem, belajar. Selain itu, materi yang disampaikan melalui multimedia cenderung lebih dinamis karena dapat diisi dengan video dan animasi di, mana sesuai untuk menggambarkan sesuatu yang abstrak dibandingkan materi yang hanya berisi teks dan gambar (Isman, H., Anggiri, S, 2017)

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif melalui pengembangan media digital berupa multimedia

interaktif KEBAYA (Keberagaman Budaya) pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V SDN 1 Lelateng yang dirancang khusus untuk menjawab berbagai permasalahan pembelajaran yang ada di SDN 1 Lelateng.

METODE

Penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan dalam Bahasa Inggris diterjemahkan sebagai Research and Development (RnD) merupakan metode penelitian yang banyak diadopsi oleh dunia akademik dewasa ini untuk merancang dan menguji efektifitas produk (Waruwu, 2024). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations (Sungkono *et al.*, 2022). Menerapkan model ADDIE, dilaksanakan melalui beberapa tahapan berikut :

1. Analisis (Analysis)

Tahap analisis (Analysis) adalah tahap awal sebelum menentukan konsep atau rancangan dalam pembuatan multimedia interaktif. Peneliti mengawali dengan (1) Menganalisis mengenai permasalahan yang sedang dihadapi di sekolah tersebut kemudian didiskusikan untuk mencari pemecahan dari masalah tersebut, (2) Analisis materi dilakukan pengamatan serta pengkajian modul ajar lalu dilakukan pengkajian beberapa buku, terutama buku paket dan LKS Pendidikan Pancasila kelas V, (3) Menganalisis karakteristik siswa kelas V SDN 1 Lelateng, (4) Menganalisis kurikulum yang sedang digunakan.

2. Tahap Desain (Design)

Peneliti melakukan beberapa tahapan sebagai berikut: (1) Merancang materi ini berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan yang berisikan materi apa saja yang akan dimasukkan ke dalam media, (2) Membuat desain tampilan dan flowchart untuk menggambarkan alur dari multimedia interaktif. (3) Membuat storyboard merupakan desain media dari pemikiran yang disampaikan melalui sebuah tulisan. Hasil dari pembuatan storyboard akan digunakan sebagai dasar pembuatan program multimedia sehingga proses pembuatan media lebih terstruktur dan teratur.

3. Tahap pengembangan (Development)

Proses mewujudkan desain multimedia menjadi kenyataan. Salah satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah melakukan uji coba sebelum diimplementasikan, yang diawali dengan uji validitas materi dan media oleh para ahli materi dan ahli media, di mana proses penilaian

tersebut menggunakan rumus Gregory untuk menghitung hasil uji validasi dari dua orang ahli.

4. Tahap implementasi (Implementation)

Kegiatan pada tahap ini adalah mengimplementasikan multimedia interaktif yang telah di uji kevalidannya oleh para ahli kepada guru dan siswa kelas V SDN 1 Lelateng. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengoperasikan multimedia interaktif KEBAYA berdasarkan arahan dari peneliti. Proses uji coba ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan dari guru dan siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian guru dan siswa tersebut diberi angket, angket dibagi menjadi dua yaitu angket respon guru dan siswa untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif pada tingkat kepraktisannya.

5. Tahap evaluasi (Evaluation)

Meliputi evaluasi multimedia interaktif berdasarkan hasil angket yang sudah diberikan kepada guru dan siswa kelas V SDN 1 Lelateng.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Lelateng dengan subjek penelitian yang terdiri dari 20 siswa kelas V dan 1 orang guru kelas. Pemilihan subjek tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas V merupakan sasaran utama dalam penerapan media pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang akurat terkait kebutuhan dan kondisi pembelajaran di kelas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, sehingga peneliti dapat mengetahui kondisi nyata penggunaan media pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai kendala, kebutuhan, serta pengalaman dalam proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto, arsip, maupun dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan penelitian. Sementara itu, angket diberikan kepada responden untuk memperoleh data kuantitatif terkait penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian disajikan berdasarkan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket skala Likert yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari saran,

komentar, dan masukan terbuka yang diberikan oleh responden, yang digunakan untuk mendukung hasil penilaian serta memberikan rekomendasi perbaikan terhadap media tersebut.

Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi dan Media

Penilaian Multimedia Interaktif KEBAYA yang dikembangkan dilakukan oleh 2 orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk menguji kevalidan berdasarkan aspek isi dan tampilan media. Penilaian ini bertujuan memastikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1.

Tabel Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Ahli	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli 1	122	150	81,33%	Sangat Baik
Ahli 2	149	150	99,33%	Sangat Baik
Rata-rata			90,33%	Sangat Baik

Tabel tersebut menunjukkan hasil uji validitas oleh ahli materi terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan data, Ahli 1 memberikan skor 122 dari skor maksimal 150 dengan persentase 81,33%, sedangkan Ahli 2 memberikan skor 149 dari 150 dengan persentase 99,33%. Kedua penilaian tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

Secara keseluruhan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,33% yang juga berada pada kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam multimedia interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, sehingga sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2.

Tabel Hasil Uji Validitas Ahli Media

Ahli	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli 1	56	70	80%	Sangat Baik
Ahli 2	69	70	98,5%	Sangat Baik
Rata-rata			89,25%	Sangat Baik

Tabel tersebut menunjukkan hasil uji validitas oleh ahli media terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan data, Ahli 1 memberikan skor 56 dari skor maksimal 70 dengan persentase 80%, sedangkan Ahli 2 memberikan skor 69 dari 70 dengan persentase 98,5%. Kedua penilaian tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

Secara keseluruhan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 89,25% yang juga berada pada kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa dari segi tampilan dan desain, multimedia interaktif yang dikembangkan telah

memenuhi kriteria kelayakan dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.

Kriteria dan Rentang Nilai Gregory

No	Rentang Nilai	Kriteria
1	80%-100%	Validitas Sangat Tinggi
2	60% - 79%	Validitas Tinggi
3	40% - 59%	Validitas Sedang
4	20% - 39%	Validitas Rendah
5	0 % - 19%	Validitas Sangat Rendah

Tabel 4.

Indeks Gregory

		Validator 1	
		Tidak relevan (Skor 1-2)	Relevan (Skor 3-5)
Validator 2	Tidak relevan (Skor 1-2)	A	B
	Relevan (Skor 3-5)	C	D

Keterangan :

A = kedua para ahli tidak setuju

B = ahli 1 setuju , ahli 2 tidak setuju

C = ahli 1 tidak setuju, ahli 2 setuju

D = kedua ahli setuju

Hasil Saran dan Masukan (Kualitatif)

Beberapa saran penting dari para ahli materi dan ahli media memberikan masukan yang konstruktif terhadap pengembangan produk, sehingga dapat dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan multimedia interaktif KEBAYA agar menjadi lebih optimal. Masukan tersebut mencakup berbagai aspek, baik dari segi isi maupun tampilan media. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5.

Tabel Hasil Saran Dan Masukan Oleh Ahli Materi Dan Media

Aspek	Saran
Kelayakan isi	Perbanyak lagi contoh yang mencerminkan setiap budaya agar materi menjadi lebih beragam, kontekstual, dan mudah dipahami oleh peserta didik.
Kelayakan penyajian	Terdapat sedikit kesalahan pengetikan, mohon diperbaiki agar kalimat menjadi lebih jelas dan

	mudah dipahami.
Kelayakan bahasa	Jika memungkinkan, tambahkan contoh penggunaan bahasa daerah agar materi menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh peserta didik.
Keayakan kegrafikan	Sudah baik

Berdasarkan saran dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan secara umum sudah berada dalam kategori baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari aspek kegrafikan yang dinilai sudah baik tanpa memerlukan perbaikan yang signifikan. Namun demikian, masih terdapat beberapa hal yang perlu disempurnakan, seperti pada aspek kelayakan isi dengan menambahkan lebih banyak contoh yang mencerminkan keberagaman budaya agar materi lebih kontekstual, aspek penyajian dengan memperbaiki kesalahan pengetikan agar lebih jelas, serta aspek bahasa dengan menambahkan contoh bahasa daerah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan melakukan perbaikan tersebut, kualitas media pembelajaran diharapkan menjadi lebih optimal dan efektif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan ini menguraikan secara lebih rinci hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, yang meliputi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan. Setiap aspek dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas produk yang dihasilkan.

Selain itu, pembahasan ini juga didukung oleh data kualitatif berupa saran, komentar, dan masukan dari para ahli yang berperan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media agar menjadi lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya analisis tersebut, diharapkan media yang dikembangkan tidak hanya valid secara teori, tetapi juga efektif dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

1. Analisis Kelayakan Isi

Kelayakan isi adalah kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran konsep, serta kedalaman dan keluasan materi yang disajikan (Wawan, 2022). Kelayakan materi/isi dalam hal materi/isi, empat sub-komponen dan masing-masing indikatornya harus diperhatikan. Keempat sub-komponen aspek material tersebut adalah (1) dimensi sikap spiritual (KI-

1); (2) dimensi sikap sosial (KI-2); (3) dimensi pengetahuan (KI-3); (4) dimensi keterampilan (KI- 4) (Laili, 2023). Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi berada pada kategori sangat baik, yang berarti materi dalam multimedia interaktif KEBAYA telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan. Materi yang disajikan dinilai sudah relevan dan dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Namun demikian, berdasarkan data kualitatif, para ahli menyarankan agar materi lebih diperkaya dengan penambahan contoh yang mencerminkan keberagaman budaya. Hal ini penting karena materi yang kontekstual akan membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, meskipun sudah layak, aspek isi masih memerlukan penguatan agar lebih variatif dan bermakna.

2. Analisis Kelayakan Penyajian

Analisis kelayakan penyajian adalah proses menilai apakah suatu materi, data, atau media sudah layak untuk disajikan kepada audiens berdasarkan kriteria tertentu (Burta, 2022). Pada aspek penyajian, hasil penilaian juga menunjukkan kategori sangat baik, yang berarti penyusunan materi, alur penyampaian, dan sistematika sudah cukup jelas dan terstruktur. Akan tetapi, ditemukan beberapa kesalahan penyetikan (*typo*) yang dapat memengaruhi kejelasan informasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan revisi pada bagian penulisan agar kalimat menjadi lebih rapi, mudah dibaca, dan tidak menimbulkan kesalahpahaman. Perbaikan kecil ini penting untuk meningkatkan kualitas penyajian secara keseluruhan.

3. Analisis Kelayakan Bahasa

Analisis kelayakan bahasa adalah proses menilai apakah bahasa yang digunakan dalam suatu materi atau media sudah sesuai, tepat, dan mudah dipahami oleh sasaran pembaca atau pengguna (Zega *et al.*, 2022). Kelayakan bahasa adalah penggunaan bahasa yang jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik (Sabrina *et al.*, 2025). Aspek kelayakan bahasa juga memperoleh kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, mudah dipahami, dan komunikatif. Meskipun demikian, para ahli memberikan saran untuk menambahkan contoh penggunaan bahasa daerah. Hal ini bertujuan agar materi menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan lingkungan peserta didik. Penggunaan bahasa daerah juga dapat memperkuat pemahaman serta menumbuhkan rasa keberagaman budaya dalam pembelajaran.

4. Analisis Kelayakan Kegrafikan

Analisis kelayakan kegrafika adalah proses menilai apakah tampilan visual atau desain grafis suatu materi/media sudah layak, menarik, dan mendukung pemahaman isi (Marlena et al., 2022). Kelayakan kegrafikan adalah kualitas tampilan visual seperti tata letak, warna, ilustrasi, dan desain yang mendukung pemahaman (Bella Eka Wardhayani *et al.*, 2025).

Pada aspek kegrafikan, hasil penilaian menunjukkan bahwa tampilan media sudah baik dan tidak memerlukan perbaikan yang signifikan. Hal ini berarti desain visual, tata letak, dan penggunaan warna dalam media sudah cukup menarik dan mendukung proses pembelajaran. Kegrafikan yang baik ini menjadi salah satu keunggulan media karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta membantu mereka lebih fokus dalam memahami materi yang disajikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif KEBAYA yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan persentase penilaian dari ahli materi sebesar 90,33% dan dari ahli media sebesar 89,25%. Hal ini menunjukkan bahwa produk tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan secara menyeluruh, baik dari segi materi maupun tampilan media yang digunakan. Dengan demikian, produk ini dapat dinyatakan layak, relevan, dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif KEBAYA juga berpotensi memberikan dukungan yang optimal dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas, khususnya dalam membantu siswa memahami materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah perlunya penyempurnaan lebih lanjut pada beberapa aspek, seperti penambahan contoh yang mencerminkan keberagaman budaya agar materi lebih kontekstual, perbaikan kesalahan pengetikan untuk meningkatkan kejelasan penyajian, serta penambahan contoh penggunaan bahasa daerah guna memperkaya pemahaman peserta didik. Selain itu, disarankan untuk terus mengembangkan media ini dengan menambahkan fitur interaktif yang lebih variatif agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan uji coba pada skala yang lebih luas dengan melibatkan lebih banyak subjek dan berbagai kondisi sekolah, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan multimedia interaktif KEBAYA. Selain itu, penelitian selanjutnya juga disarankan untuk mengkaji efektivitas

penggunaan multimedia ini terhadap hasil belajar siswa secara lebih mendalam, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dengan demikian, media ini tidak hanya terbukti valid, tetapi juga dapat dibuktikan memiliki dampak nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Dharma. I Md., P. S. M. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 165. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>
- Bella Eka Wardhayani, B. E. W., Aisyah Almaas, Coirunisa Putri Alifadillah, & Adyana Sunanda. (2025). Evaluasi Kelayakan Penyajian Materi dan Kegrafikan Buku Teks Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia SMA Kelas XI. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 7(2), 282–292. <https://doi.org/10.23917/bppp.v7i2.11538>
- Burta, F. S. (2022). Analisis Pembuatan Media Pembelajaran dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan IKIP Mataram. 1, 430–439.
- Eka P, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang. 2(4), 1147–1152.
- Fitriana, A. (2021). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi dan Informasi dalam Proses Pembelajaran PPKN. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 3(1), 35.
- Hakim, A., & Husen. (n.d.). PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD. 2022.
- Isman, H., Anggiri, S, W. (2017). Sistem Pakar Diagnosa Kerusakan Sepeda Motor Matic Injeksi. *Jurnal Riset Mahasiswa Bidang Teknologi Informasi*, 5(1).
- Istiqlal, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Jayanti, S. A., & Suprayitno. (2025). Pengembangan Media Aplikasi Android Datuk Nesia (Dari Peta Budaya Aku Tahu Indonesiaku) Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar. 13(9), 2403–2417.
- Khoiriyah, N. N., Dharma, I. M. A., & Sudewiputri, M. P. (2025). Pengaruh Media Interaktif Berbantuan Wordwall Setting Model Open Ended Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Kelas IV. *Jurnal BELAINDIKA*

- (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan), 7(2), 294–300.
<https://doi.org/10.52005/belaindika.v7i2.375>
- Laili, H. &. (2023). *KELAYAKAN ISI, PENYAJIAN, KEBAHASAAN, DAN KEGRAFIKAN BAHAN AJAR TEKS DESKRIPSI DI SMP KELAS VII*. 1–23.
- Luh Tu Selpi Wahyuni, Nyoman Ayu Putri Lestari, I Made Aditya Dharma, I Wayan Lasmawan, I. W. S. (2022). Eksistensi Kearifan Lokal Bali pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 2022.
<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
<https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Marlena, N., Dwijayanti, R., & Edwar, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPEB)*, 6(1), 45–51. <https://doi.org/10.21009/jpeb.006.1.5>
- Muhson, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163.
- Prima Astuti, N. M. I. T. (2021). Perilaku Subordinasi, Kekerasan, dan Penjinakan (Cooptation) Tokoh Perempuan dalam Novel Putri I Karya Putu Wijaya: Kajian Feminisme. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 1.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.28116>
- Sabrina, K. B., Purwati, P. D., Wijayanti, A., & Fairly, I. J. (2025). *Analisis Bab 8 “ Di Sekitar Rumah ” Berdasarkan Kelayakan Buku BSNP*. 16(6).
- Sari, D., Ma, D., Jamil, M., & Harahap, I. (2025). Desain Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKN Berbasis Sistem Informasi di SMPIT Insan Utama 2. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 48–61.
- Septiana, S. R., Sahari, S., & Saidah, K. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar*. 2, 480–486.
- Sukmawati, H. (2021). Komponen-Komponen Kurikulum Dalam Sistem Pembelajaran. *Ash-Shahabah*, 7(1), 62–70.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.737>

- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wawan. (2022). *KAJIAN ISI, BAHASA, PENYAJIAN, DAN GRAFIKA BUKU TEKS KARYA MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA*. 7-15.
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430-439. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.60>