

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEDATI (PETA BUDAYA JAWA TIMUR) DALAM PEMBELAJARAN KERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SDN PAGUNG 1

Putri Naning Rahmana¹, Wahyudi²

Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: putrinaning112233@gmail.com¹

Article History:

Submitted : 23-05-2025

Received : 23-05-2025

Revised : 06-06-2025

Accepted : 22-06-2025

Published : 30-06-2025

Abstract: This study aims to evaluate the validity and effectiveness of the PEDATI interactive multimedia (East Java Culture Map) in teaching cultural diversity to fourth-grade students at SDN Pagung 1. The background of the study is the limited use of learning media and students' achievement scores below the established mastery criteria (KKTP). The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Media and content experts conducted validation, resulting in scores of 95% and 89%, respectively, with an average of 92% categorized as "very valid." Effectiveness testing through limited and broader trials indicated a 94.4% mastery level, which falls into the "very effective" category. These findings suggest that the PEDATI interactive multimedia is highly suitable for supporting the learning process and improving students' understanding of local cultural diversity material.

Keywords:

Interactive Multimedia, East Java Culture Map, Cultural Diversity.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kevalidan dan efektivitas multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) dalam pembelajaran materi keragaman budaya untuk siswa kelas IV SDN Pagung 1. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemanfaatan media pembelajaran serta hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, masing-masing menghasilkan skor kevalidan 95% dan 89%, dengan rata-rata 92% yang masuk dalam kategori "sangat valid". Efektivitas diuji melalui evaluasi terbatas dan luas, yang menunjukkan ketuntasan belajar siswa mencapai 94,4%, termasuk dalam kategori "sangat efektif". Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif PEDATI sangat tepat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi budaya lokal.

Kata Kunci :

Multimedia Interaktif, Peta Budaya Jawa Timur, Keragaman Budaya

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta membentuk karakter (Kasingku & Gosal, 2024; Jenal, 2024). Menurut Nurdiana Sari et al. (2023), pendidikan merupakan tahapan penting dalam perkembangan manusia yang harus dilalui agar individu dapat berkembang secara optimal. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional adalah sistem pendidikan yang berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, serta nilai-nilai agama, kebudayaan nasional, dan responsif terhadap perkembangan zaman.

Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran perlu dikemas secara menarik, kreatif, dan inovatif, serta memanfaatkan kemajuan teknologi (Pratama et al., 2023). Widiyono dan Millati (2021) menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan ruang yang luas dalam dunia pendidikan untuk menyesuaikan pembelajaran agar lebih berkualitas. Teknologi di bidang pendidikan memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, efektif, dan menyenangkan (Fricticarini et al., 2023; Fauzi et al., 2022). Salah satu materi yang dapat dikembangkan dengan bantuan teknologi adalah materi keragaman budaya.

Budaya merupakan gaya hidup dan nilai-nilai yang diwariskan dari generasi ke generasi dalam suatu masyarakat (Jenal, 2024; Salsabila et al., 2023; Syakhrani & Kamil, 2022). Pemahaman tentang budaya penting untuk ditanamkan sejak dini agar siswa memiliki kesadaran terhadap kekayaan budaya nasional dan termotivasi untuk melestarikannya, khususnya budaya lokal seperti budaya Jawa Timur. Pendidikan tentang keragaman budaya mendorong siswa menjadi lebih peka terhadap lingkungan sosialnya dan memahami nilai-nilai seperti toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan (Salma et al., 2021; Dwijonagoro et al., 2023).

Hasil observasi di kelas IV SDN Pagung 1 Kabupaten Kediri menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran materi keragaman budaya, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dan hanya menggunakan buku paket serta LKS. Akibatnya, pemahaman siswa kurang maksimal, dan sebanyak 15 dari 26 siswa belum mencapai nilai KKTP yang ditetapkan, yaitu 75, dengan rata-rata nilai hanya 73.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang mengandung unsur visual dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Mahmun, 2020). Selain itu, media juga harus mampu menarik perhatian siswa agar termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Sartika, 2020).

Salah satu media yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur). Multimedia interaktif merupakan gabungan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan navigasi interaktif yang memudahkan pengguna dalam memahami materi (Sya'bandyah & Putri, 2023). PEDATI dikembangkan untuk memperkenalkan budaya-budaya yang ada di Jawa Timur secara visual dan interaktif sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik serta kesadaran terhadap pentingnya pelestarian budaya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya multimedia interaktif, sangat penting untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul *"Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) dalam Pembelajaran Materi Keragaman Budaya untuk Siswa Kelas IV SDN Pagung 1"*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan efektivitas penggunaan multimedia interaktif PEDATI dalam pembelajaran materi keragaman budaya.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas dan efektivitas media pembelajaran berupa multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu Analysis (analisis kebutuhan), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Hidayat & Nizar, 2021; Mutaqin et al., 2024).

Subjek dalam penelitian ini adalah 26 siswa kelas IV SDN Pagung 1 Kabupaten Kediri. Pengujian dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 8 siswa, dan uji coba luas yang melibatkan 18 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket validasi dan soal evaluasi. Angket validasi digunakan untuk menilai kualitas media oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan skala Likert lima poin, mulai dari "sangat kurang baik" hingga "sangat baik" (Akbar, 2013). Sementara itu, soal evaluasi terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan materi oleh siswa setelah menggunakan multimedia interaktif.

Data hasil validasi dianalisis dengan menghitung persentase skor yang diperoleh berdasarkan perbandingan antara skor empiris dan skor maksimal yang diharapkan. Hasil validasi dikategorikan ke dalam lima tingkat: sangat valid (81–100%), cukup valid (61–80%), kurang valid (41–60%), tidak valid (21–40%), dan sangat tidak valid (0–20%).

Untuk mengukur efektivitas media, digunakan hasil nilai evaluasi siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia PEDATI. Media dinyatakan efektif apabila minimal 75% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan skor ≥ 75 . Persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

di mana P adalah persentase ketuntasan klasikal, n adalah jumlah siswa yang mencapai ketuntasan, dan N adalah jumlah seluruh siswa. Kriteria efektivitas dikategorikan sebagai berikut: sangat efektif (81–100%), cukup efektif (61–80%), kurang efektif (41–60%), tidak efektif (21–40%), dan sangat tidak efektif (0–20%).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu sebagai berikut.

1. Analisis

Tahap analisis terdiri dari dua bagian, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan (Rachma et al., 2023). Proses ini dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil dari analisis kinerja menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dan masih terbatas pada penggunaan buku paket serta LKS. Sementara itu, dari analisis kebutuhan terungkap bahwa banyak siswa belum memahami materi tentang keragaman budaya. Hal ini terlihat dari rendahnya tingkat ketuntasan belajar siswa yang berada di bawah standar KKTP 75. Kondisi ini menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif. Oleh karena itu, diperlukan perancangan multimedia interaktif PEDATI sebagai solusi untuk membantu siswa dalam memahami konsep keragaman budaya dengan lebih mudah.

2. Desain

Multimedia interaktif PEDATI dirancang secara khusus untuk menyajikan materi mengenai keragaman budaya bagi siswa kelas IV. Dalam multimedia ini terdapat beberapa menu utama, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kuis, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang. Bagian materi pembelajaran disajikan dalam bentuk peta interaktif, di mana setiap wilayah dapat diakses untuk mempelajari informasi budaya seperti suku, tarian tradisional, pakaian adat, rumah adat, upacara adat, dan alat musik tradisional di wilayah Provinsi Jawa Timur. Pengembangan multimedia PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) dimulai menggunakan perangkat lunak Microsoft PowerPoint, yang kemudian dikonversi agar dapat diakses oleh siswa. File PowerPoint tersebut diekstrak menjadi format HTML menggunakan aplikasi iSpring, lalu diubah menjadi aplikasi seluler dengan memanfaatkan aplikasi Builder sehingga dapat diinstal pada perangkat handphone.



Gambar 1. Tampilan Sampul Multimedia interaktif PEDATI



Gambar 2. Tampilan Menu Multimedia Interaktif PEDATI



Gambar 3. Tampilan Pilihan Materi Multimedia Interaktif



Gambar 3. Tampilan isi dalam materi Multimedia Interaktif



Gambar 4. Isi Materi Tari dan Upacara Adat



Gambar 5. Isi Materi Suku, Rumah Adat, dan Alat Musik

3. Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan langkah akhir dalam proses pembuatan multimedia interaktif yang bertujuan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, media interaktif akan melalui proses uji validitas dan uji efektivitas. Menurut Adini et al. (2022), validitas multimedia interaktif dinilai berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Skor hasil validasi dari ahli materi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Ketepatan materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	✓				
	Kesuaian capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓				
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan perangkat pembelajaran	✓				
Kejelasan materi	Kelengkapan materi mengenal keragaman budaya		✓			
	Kejelasan isi materi keragaman budaya	✓				
	Kebenaran materi keragaman budaya	✓				
	Kesesuaian gambar dengan materi	✓				
	Gaya bahasa yang digunakan sudah jelas		✓			
Kecukupan materi	Sistematika penyajian materi keragaman budaya	✓				
	Materi keragaman budaya mudah dipahami peserta didik	✓				
	Kejelasan bahasa sesuai dengan perkembangan berpikir peserta didik		✓			
	Soal yang diberikan sesuai dengan materi	✓				
	Soal dapat mengukur tingkat pemahaman peserta didik	✓				
Total skor		62				
Skor maksimal		65				
Persentase skor		95%				

Perhitungan hasil validasi dari ahli materi dilakukan dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100\% \quad (5)$$

$$V_{ah} = \frac{62}{65} \times 100\% = 95\%$$

Multimedia interaktif mendapatkan skor validasi sebesar 95% dari ahli media. Selain itu, tingkat kevalidan multimedia juga dapat dilihat melalui validasi ahli media, hasil validasi disajikan berikut ini.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Komponen multimedia interaktif "PEDATI"	Kemenarikan tampilan pembuka	✓				
	Kesesuaian judul dengan isi multimedia interaktif		✓			
	Kemenarikan desain multimedia interaktif		✓			
Tampilan	Kemudahan penggunaan tombol	✓				
	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	✓				
	Desain tampilan warna menarik.		✓			
	Tata letak sesuai dan menarik		✓			
	Kualitas gambar	✓				
Keinteraktifan	Penggunaannya melibatkan siswa		✓			
	Ketepatan media dalam kemandirian siswa	✓				
	Bahasa mudah dipahami		✓			
Pemanfaatan media	Kemampuan multimedia interaktif PEDATI menarik perhatian siswa	✓				
	Kemampuan multimedia interaktif disesuaikan dengan kebutuhan siswa		✓			
Total skor		58				
Skor maksimal		65				
Persentase skor		89 %				

Persentase hasil perhitungan dari ahli media dihitung dengan menggunakan rumus.

$$V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100\% \quad (6)$$

$$V_{ah} = \frac{58}{65} \times 100\% = 89\%$$

Nilai validasi dari ahli media memperoleh 89%. Kevalidan multimedia interaktif dinilai melalui hasil akumulasi validasi ahli materi dan media, sehingga kevalidan dapat diukur dengan menggunakan rumus berikut.

$$= \frac{V_{ah-media} + V_{ah-materi}}{2} \quad (7)$$

$$V = \frac{95 + 89}{2} = 92\%$$

Berdasarkan hasil perolehan skor ahli materi dan media memperoleh nilai 92%. Kategori Nilai yang diperoleh termasuk sangat valid, sehingga multimedia interaktif tersebut dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran tanpa dilakukan perbaikan.

Selain uji kevalidan, multimedia interaktif juga melakukan uji keefektifan untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif. Menurut pendapat Vera & Putera, (2025) tujuan mengukur efektivitas media untuk meningkatkan hasil ketuntasan belajar siswa. Menurut Okpatrioka, (2023) Uji keefektifan media dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dengan melibatkan 8 siswa yang dipilih acak dari 26 siswa kelas IV, kemudian uji coba luas yang melibatkan 18 siswa kelas IV SDN Pagung 1.

Uji keefektifan multimedia interaktif PEDATI diukur menggunakan soal evaluasi. Soal evaluasi digunakan untuk menganalisis hasil ketuntasan belajar siswa.

Tabel 6.

Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai evaluasi	Keterangan
1.	MI	75	67	Tidak Tuntas
2.	BRIAP	75	88	Tuntas
3.	MRP	75	85	Tuntas
4.	NUH	75	79	Tuntas
5.	STR	75	86	Tuntas
6.	MCC	75	84	Tuntas
7.	SAR	75	84	Tuntas
8.	DP	75	84	Tuntas
Total Skor		-	657	
Skor maksimal		-	800	
Rata rata		-	82,125	
Ketuntasan klasikal		-		87,5%

Uji coba terbatas melibatkan 8 siswa diketahui hasil perolehan nilai diatas KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang diketahui 75. Kemudian persentase klasikal hasil ketuntasan belajar siswa dihitung berdasarkan rumus berikut.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (8)$$

$$P = \frac{7}{8} \times 100\% = 87,5\%$$

Maka multimedia interaktif PEDATI masuk pada kriteria sangat efektif untuk digunakan pembelajaran materi keragaman budaya khususnya Jawa Timur dengan hasil persentase klasikal sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil uji coba terbatas multimedia interaktif yang digunakan dinyatakan sangat efektif digunakan. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat digunakan dalam tahap uji coba luas.

Uji coba luas multimedia interaktif dilakukan untuk mengukur keefektifan media dengan menggunakan instrumen soal evaluasi yang dikerjakan 18 siswa.

Tabel 7. Hasil Keefektifan Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai soal evaluasi	Keterangan
1.	ERA	75	74	Tidak Tuntas
2.	AJPN	75	89	Tuntas
3.	AAGM	75	89	Tuntas
4.	AAAM	75	89	Tuntas
5.	APA	75	85	Tuntas
6.	DAG	75	86	Tuntas
7.	FBC	75	85	Tuntas
8.	MRZT	75	79	Tuntas
9.	MALP	75	78	Tuntas
10.	MIK	75	95	Tuntas
11.	NIKN	75	90	Tuntas
12.	NMP	75	85	Tuntas
13.	PFH	75	79	Tuntas
14.	RA	75	85	Tuntas
15.	RTAW	75	90	Tuntas
16.	SW	75	87	Tuntas
17.	VA	75	89	Tuntas
18.	Z	75	100	Tuntas
Jumlah nilai yang diperoleh			1554	-
Skor maksimal			1800	-
Rata rata			86,33	-
Ketuntasan klasikal				94,4%

Hasil ketuntasan belajar dari 18 siswa yang mengikuti uji coba luas berhasil mencapai nilai KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75. Rata-rata ketuntasan belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$V_{pg} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% \quad (9)$$

$$V_{pg} = \frac{1554}{1800} \times 100\% = 86,22\%$$

Dapat disimpulkan, uji coba luas yang dilakukan menghasilkan nilai rata-rata sebesar 86,22%. Hasil tersebut mengidentifikasi bahwa siswa mampu memperoleh skor yang melebihi KKTP yang telah ditentukan. Kemudian persentase klasikal hasil ketuntasan belajar siswa dihitung dengan rumus sberikut.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (10)$$

$$P = \frac{17}{18} \times 100\% = 94,4\%$$

Hasil perhitungan persentase klasikal hasil ketuntasan belajar memperoleh nilai 94,4%. Dengan demikian, multimedia interaktif PEDATI masuk kedalam kriteria “Sangat Efektif” digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya.

4. Implementasi

Tahap implementasi merupakan penerapan multimedia interaktif yang dikembangkan pada kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi (Alfani Bramantio et al., 2024). Penelitian ini melakukan dua tahap uji coba yaitu uji terbatas dan uji coba luas, subjek uji coba terbatas melibatkan 8 siswa yang diberikan soal evaluasi setelah menggunakan multimedia interaktif pada kegiatan pembelajaran. Kemudian, uji coba luas 18 siswa yang diberikan setelah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Tujuan uii coba guna mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran materi keragaman budaya untuk siswa kelas IV SDN Pagung 1.

5. evaluasi

Tahap evaluasi merupakan proses untuk menilai kualitas multimedia interaktif (Rachma et al., 2023). Setelah multimedia interaktif dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media, dilakukan analisis kembali guna mengidentifikasi adanya kekurangan dalam media pembelajaran. Apabila ditemukan kelemahan, media tersebut akan direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari para validator hingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Multimedia merupakan gabungan dari kata "multi" yang berarti banyak, dan "media" yang mengacu pada alat atau sarana untuk menyampaikan informasi yang dapat berupa teks, gambar, suara, dan video. Dengan demikian, multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan berbagai bentuk media yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif. Menurut Dwi (2017), multimedia dalam pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Penggunaan multimedia juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Sementara itu, istilah "interaktif" merujuk pada komunikasi dua arah yang melibatkan interaksi antara pengguna dan sistem. Dalam konteks multimedia interaktif, interaksi terjadi antara pengguna (siswa) dan aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan (Munir, 2012). Dengan kata lain, multimedia interaktif memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, sehingga proses pemahaman menjadi lebih efektif dan menyeluruh.

Multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran harus memuat materi yang lengkap dan disajikan dengan jelas agar selaras dengan tujuan pembelajaran. Materi dalam multimedia perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk berinteraksi, berpikir kritis, dan aktif dalam memahami isi pembelajaran (Dwi, 2017). Dalam hal ini, keterlibatan aktif siswa menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui teknologi.

Peta adalah representasi visual dari permukaan bumi yang dapat membantu individu memahami lokasi, wilayah, dan informasi spasial lainnya (Pangestu, 2021). Peta budaya, sebagai bentuk pengembangan peta tematik, menjadi media yang sangat potensial untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari keragaman budaya Indonesia, khususnya budaya di wilayah Jawa Timur. Melalui peta budaya, siswa tidak hanya memperoleh informasi secara visual, tetapi juga dapat membangun pemahaman yang lebih konkret terhadap materi yang abstrak. Penelitian oleh Iswari et al. (2021) menyatakan bahwa penggunaan peta budaya dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir spasial dan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya.

Multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui proses validasi dan pengujian efektivitas. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, diperoleh skor sebesar 95% dari ahli materi dan 89% dari ahli media, dengan rata-rata kevalidan 92%. Menurut kriteria yang digunakan, skor tersebut termasuk dalam kategori "sangat valid", sehingga media ini layak digunakan dalam pembelajaran tanpa perlu perbaikan signifikan (Suryaningrat et al., 2023).

Keefektifan multimedia PEDATI juga terlihat dari hasil belajar siswa. Pada uji coba terbatas, 8 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,13 dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 87,5%. Sementara pada uji coba luas yang melibatkan 18 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,33 dan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 94,4%. Berdasarkan data tersebut, penggunaan multimedia interaktif PEDATI dikategorikan sebagai "sangat efektif" dalam mendukung pembelajaran materi keragaman budaya.

Peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan multimedia PEDATI menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memotivasi siswa untuk lebih aktif dan tertarik dalam memahami materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif PEDATI efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya, khususnya bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa efektivitas penggunaan multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) sangat efektif dalam mendukung proses pembelajar. Dengan demikian, multimedia interaktif PEDATI dapat digunakan pada pembelajaran sebagai multimedia interaktif yang mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa dan memotivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 1-7.
- Alfani Bramantio, K., Mei Nata, P., & Dian Pratiwi, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Berbasis Android Dengan Model Addie*. 4(2009), 4508-4519.
- Dwi, S. H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press* (Issue April 2017).
- Akbar S. (2013). Instrument perangkat pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dwijonagoro, H. A. P., Hadi, S., & Dwijosongko, N. R. (2023). Nasionalisme Indonesia Dan Keberagaman Budaya Dalam Perspektif Politik. *BAKSOOKA: Jurnal Penelitian Ilmu Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 187-196.
- Fauzi, M. H., Mutaqin, E. J., Rusmana, A., & Taofik, D. B. I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 134-141.
- Fricticarani, A., Hayati, A., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56-68.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28-37.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika

- pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100.
- Iswari, H. T., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 265–275.
- Jenal, E. (2024). Ethno-Pedagogy Study: Exploration of Character Values and Mathematical Concepts in Badeng Art at Elementary Level. *J. Electrical Systems*, 20(5s), 504-513.
- Kasingku, J., & Gosal, F. (2024). Pendidikan Holistik Sebagai Dasar Pembentukan Karakter. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7916-7930.
- Mahmun, N. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN. *Creative Education*, 11(03), 262–274.
- Munir. (2012). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12).
- Mutaqin, E. J., Nurjamaludin, M., Azizah, A. M. N., & Fransyiagu, R. Pengembangan Permainan Monopoli Story (Monstor) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi di Sekolah Dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).
- Nurdiana Sari, W., Faizin, A., Muria Kudus, U., & Hidayatul Muhtadiin, M. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954–960.
- Nurul Imaniyah, & Perdana, P. I. (2020). Pengembangan Ensiklopedia Tari Daerah Jawa Timur Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pangestu, I. B. G. S. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA BUDAYA BERBASIS AUDIOVISUAL MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS IV SD N 4 PENATIH DENPASAR TIMUR* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Pratama, D., Nugraha, W. S., & Mutaqin, E. J. (2023). Pengaruh Media Berbasis Video Animasi terhadap Literasi Sains Siswa Kelas IV dalam Mata Pelajaran IPA. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 1-9.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.
- Alifia, H. N., Salma, D., Arifin, M. H., & Istianti, T. (2021). Internalisasi Keberagaman Budaya dengan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(2), 100-111.
- Salsabila, A. A., Cahyani, K., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Tiktok terhadap Peningkatan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3415–3421.
- Sartika, S. P. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Kreatif Berbasis Media Audiovisual. *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 53(9), 1689–1699.

- Sya'bandyah, F., & Putri, W. I. (2023). Aplikasi Berbasis Android Sebagai Pengembangan Edukasi Mengenal Lagu Dan Alat Musik Daerah Jawa Barat Dalam Bentuk Permainan. *JEIS: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 3(1), 18–21.
- Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Journal Form of Culture*, 5(1), 1–10.
- Vera, F. O., Reinita, R., Mansurdin, M., & Putera, R. F. (2025). Analisis Efektivitas Media Book Creator pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(3), 2846-2854.
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). The Role of Educational Technology in the Perspective of Independent Learning in Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9.